



(12) FASCICULE DE BREVET

- (11) N° de publication : **MA 33629 B1** (51) Cl. internationale : **A63F 9/24; A63F 13/06; A63F 13/08**
- (43) Date de publication : **01.10.2012**

-
- (21) N° Dépôt : **33688**
- (22) Date de Dépôt : **09.03.2011**
- (71) Demandeur(s) : **NORTH AFRICAN GAME DISTRIBUTORS SARL, 96 RUE 280 HAY MLY ABDELLAH, AIN CHOCK CASABLANCA (MA)**
- (72) Inventeur(s) : **TAMRI SAMIR**
- (74) Mandataire : **TAMRI SAMIR**

-
- (54) Titre : **MACHINE DE FLIPPER ELECTRONIQUE**
- (57) Abrégé : LA PRÉSENTE INVENTION EST RELATIVE À UNE MACHINE DE FLIPPER ÉLECTRONIQUE VIRTUEL. DEUX BOITIERS SUPERPOSÉS ABRITANT CHACUN UN ÉCRAN D’AFFICHAGE PERMETTENT AU JOUEUR DE CONTRÔLER LA TRAJECTOIRE D’UNE BALLE VIRTUELLE À L’AIDE DE BOUTONS SITUÉS D’UNE PART ET D’AUTRES DU BOITIER HORIZONTALE (1). LES ÉCRANS D’AFFICHAGES REÇOIVENT LES IMAGES À PARTIR D’UNE UNITÉ CENTRALE COMPRENANT UN PROGRAMME. CETTE INVENTION PERMETTRA LA RÉINTRODUCTION DU FLIPPER AU MAROC DU FAIT QUE LA FACILITÉ D’ENTRETIEN EST NETTEMENT SUPÉRIEURE À CELLE DES FLIPPERS CLASSIQUES QUI CONTIENNENT PLUSIEURS PIÈCES MÉCANIQUES DIFFICILES À REMPLACER.

01 OCT 2012

ABREGE

La présente invention est relative à une machine de flipper électronique virtuel. Deux boîtiers superposés abritant chacun un écran d'affichage permettent au joueur de contrôler la trajectoire d'une balle virtuelle à l'aide de boutons situés d'une part et d'autres du boîtier horizontale (1). Les écrans d'affichages reçoivent les images à partir d'une unité centrale comprenant un programme. Cette invention permettra la réintroduction du flipper au Maroc du fait que la facilité d'entretien est nettement supérieure à celle des flippers classiques qui contiennent plusieurs pièces mécaniques difficiles à remplacer.

f.t

MACHINE DE FLIPPER ELECTRONIQUE VIRTUEL

DESCRIPTION

La présente invention est relative à une machine de flipper.

Le Flipper est un jeu populaire au Maroc depuis plusieurs décennies, ce jeu comprend traditionnellement une table en bois a quatre pieds, une surface sur la quelle une ou plusieurs billes sont guidés par le joueur a l'aide de boutons situés a droite et a gauche de la table, et un tableau verticale (dit tableau des scores) a cette surface sur le quel les scores des joueurs sont affichés. Cet appareil est actuellement un dispositif électro mécanique se composants de plusieurs pièces mécaniques contrôlées par des dispositifs électriques qui permettent le mouvement et contrôle de la bille sur la surface du jeu.

Le fait d'avoir plusieurs composants mécaniques cause des problèmes aux exploitants de flipper. Ces composants tombent souvent en panne et il est difficile de les réparer ou les remplacer car les pièces d'origine ne se trouvent pas au Maroc. De ce fait les flipper au Maroc se font de plus en plus rares et cette catégorie de jeu est en phase d'extinction.

Note invention consiste à résoudre le problème ci-dessus en éliminant les pièces mécaniques ou électromécaniques et en adaptant au flipper un system électronique. Pour ce fait la surface du jeu et le tableau des scores seront remplacées par des écrans d'affichage LCD ou Plasma (3)(4). Ces écrans seront reliés a une unité centrale informatique résidente au centre de la table. L'unité centrale comprendra un programme est sera chargé d'envoyer des signaux aux écrans sur les quels une surface virtuelle de jeux s'affichera. Le joueur pourra modifier le parcours de la balle virtuelle qui s'affiche sur l'écran a l'aide de boutons situés à droite (6) et à gauche (10) de la table qui sont aussi reliés à l'unité centrale. D'autres boutons seront aussi attachés a la partie frontale de la table pour permettre d'activer le jeu ou de lancer la bille virtuelle.

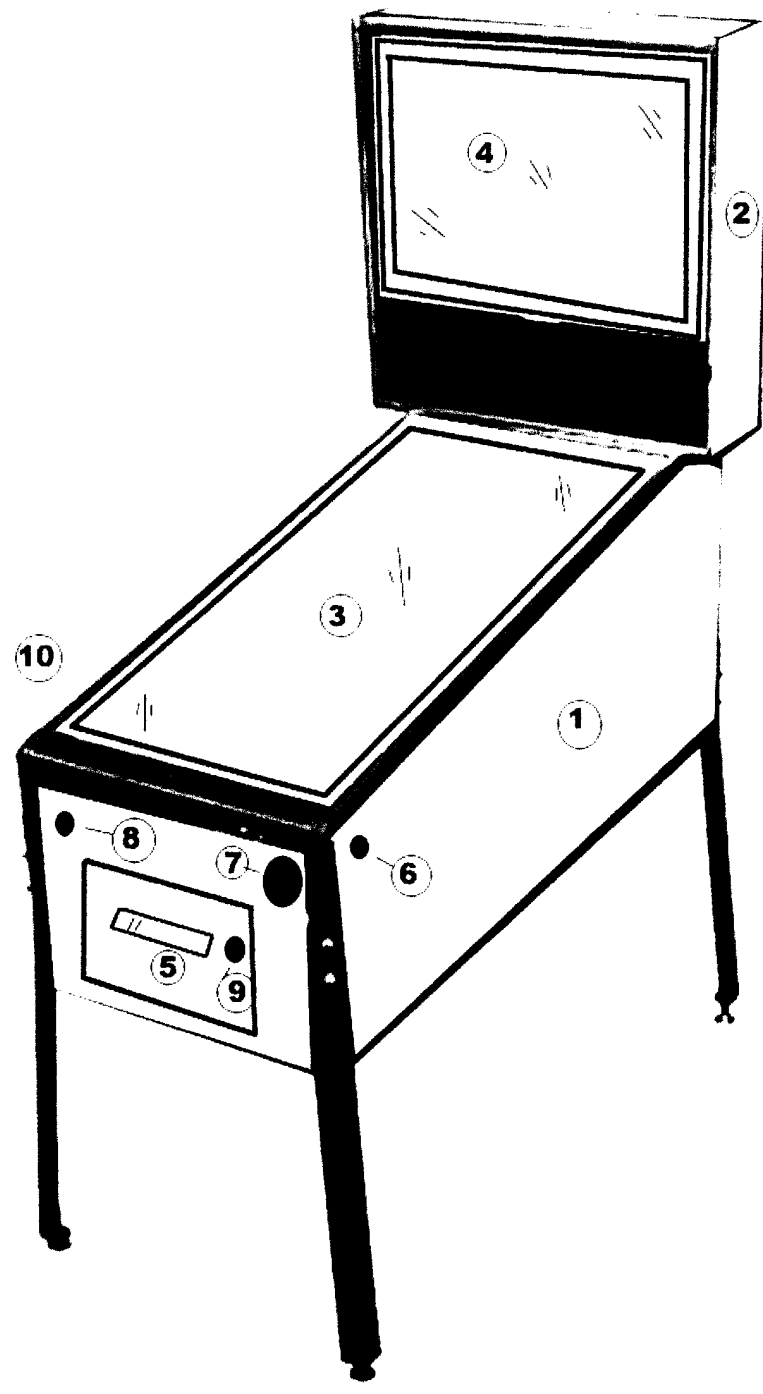
La machine sera équipée d'un monnayeur pour recevoir les pièces d'argent et pour activer une partie de jeu.

Le dispositif sera encastré dans deux habitacles en forme de boîtiers, un horizontal (1) et l'autre vertical (2). Chaque boîtier contient un écran d'affichage. L'ensemble des boîtiers sera mis sur quatre pieds pour permettre aux joueurs de jouer debout.

Le boîtier horizontale (1) aura au centre une porte d'accès (5) sur la quelle sera installé un monnayeur pour accepter des pièces de monnaies. Un bouton (9) sera installé sur la porte d'accès pour commencer le jeu. Un second bouton (7) sera installé en face du boîtier horizontal (1) pour lancer la balle virtuelle. Un troisième bouton (8) sera installé en face du boîtier central pour changer le jeu en cours.

REVENDEICATIONS

1. Machine de flipper électronique payant pour 1 a 4 joueurs utilisant deux écrans d'affichage disposés horizontalement (3) et verticalement (4) sur deux boîtiers disposés de la même façon sur les quelles des images sont projetées a l'aide d'une unité centrale informatique et ayant pour objet une bille virtuelle dont la trajectoire est influence par l'interaction des joueurs.
2. Machine selon la revendication 1 est caractérisée par deux boutons situés à droite (6) et à gauche (10) du boîtier horizontale (1) pour influencer le parcours de la balle virtuelle
3. Machine selon la revendication 1 est caractérisée par une porte (5) située à l'avant du boîtier horizontale (1) permettant l'accès à l'intérieur de ce boîtier
4. Machine selon la revendication 1 est caractérisée par un bouton (7) situé en face du boîtier horizontal (1) pour lancer la balle
5. Machine selon les revendications 1 et 3 est caractérisée par un bouton (9) situé sur la porte d'accès pour activer une partie de jeu
6. Machine selon la revendication 1 est caractérisé par un bouton (8) en face du boîtier horizontal pour changer le jeu en cours
7. Machine selon la revendication 1 et 3 est caractérisée par l'adoption d'un monnayeur situe à l'intérieur de la porte d'accès (5) pour accepter des pièces de monnaies afin d'activer une partie de jeu
8. Machine selon la revendication 1, 2, 3, 4, 5 et 6 est composée d'une unité centrale localisée au centre du boîtier horizontale (1) qui permet d'afficher les images sur les deux écrans et permet d'interpréter le signal des boutons qui contrôlent le jeu pour influencer la trajectoire de la boule virtuelle ainsi qu'interpréter le signal des boutons situes sur la porte d'accès et en face du boîtier horizontale.



S-T