

BAD ORIGINAL



(10)	(11)	NUMERO	(10) Y
(12)	(13)	221.718	
(14)	(15)	FECHA DE PRESENTACION	
		14-6-1976	

221718
MODELO DE UTILIDAD

221.718

C-11- MAR 1977

(30) PRIORIDADES:	(31) NUMERO	(32) FECHA	(33) PAIS

(34) FECHA DE PUBLICIDAD	(35) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	H O L N

(36) TITULO DE LA INVENCIÓN

GENERADOR DE SEÑALES DE VIDEO PARA JUEGO RECREATIVO.

(37) SOLICITANTE (ES)

D. JUAN BUENAVENTURA RODRIGUEZ VISEDO

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Avda. Portugal -18- SALAMANCA

(38) INVENTOR (ES)

(39) TITULAR (ES)

El mismo solicitante.

(40) REPRESENTANTE

D. BERNARDO UGUEIA COJURU

1 El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial, de
26 de Julio de 1929, en su texto refundido publicado el 30
de Abril de 1930, establece los caracteres de patentabili-
5 dad de las invenciones de tipo industrial que tienen por
objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo
por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, a-
paratos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La am-
plitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado
10 al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración con-
tenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no
limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimien-
tos de tipo científico (Artº. 47).

15 El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo
la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio
legal de que también serán patentables los instrumentos, ob-
jetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a
que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en defi-
nitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo ante-
riormente conocido.

20 Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al ar-
ticulado que recoge los conceptos expresados, debe conside-
rarse, que la invención a que se refiere la presente memo-
ria, constituye una novedad industrial, con características
y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explo-
25 tación exclusiva que por ella se solicita, premiando así
los méritos de quien aporta a la industria del país una me-
jora efectiva y precisamente comprendida entre las enuncia-
das por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación
con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de
30 18 de Noviembre de 1.935).

BAD ORIGINAL

1 La presente invención, según se deduce del
enunciado de esta memoria descriptiva, se refiere a un
generador de señales de video para un juego recreativo,
que consta de una parte lógica encargada de controlar los
5 sincronismos y decisiones de un generador de sonido controlado, generándose unas imágenes móviles y variables en número, que recorren una pantalla de televisión en la que existe también la representación de unos emisores que en casos particulares pueden ser armas encargadas de emitir
10 proyectiles, con recorrido lineal, que al interceptar los objetos móviles los abaten.

Cuenta con unos contadores que van marcando los objetos alcanzados durante el tiempo que dura el juego, en el cual pueden intervenir uno o dos jugadores indistintamente, estando controlado el tiempo de juego por un temporizador regulable.
15

Las imágenes móviles salen por parejas o de una en una, en un determinado sentido y a una determinada distancia una de otra. Al ser eliminadas de la pantalla por haber sido alcanzadas por un proyectil, cambian de posición y al volver a desaparecer cambian de sentido.
20

Estos cambios se realizan aleatoriamente, no existiendo una ley de formación, por lo que no se pueden prever.
25

Los elementos de tiro pueden variar su dirección, es decir, variar el ángulo de tiro, lo que permite dirigir los proyectiles en distinta dirección pudiendo alcanzar a los móviles en diferentes puntos.

30 Se puede seleccionar por parte de los jugado-

1 res, la velocidad de desplazamiento de las imágenes, proporcionando una escala de dificultad progresiva y dando un aliciente al juego.

5 Existe un número determinado de impactos, sobrepasado el cual el jugador puede repetir el juego desde el principio, habiéndose previsto que esta repetición del juego solo pueda efectuarse una vez. La dificultad del juego en principio regulable por los propios jugadores mediante el aumento de la velocidad de desplazamiento de las
10 imágenes, puede ser ampliada también disminuyendo el tiempo de duración del mismo, con lo que disminuye el número de blancos y por tanto resulta más difícil alcanzar el número necesario de impactos.

15 Al efectuarse un disparo, se oye el silbido del proyectil que estalla al final de su trayectoria, con la particularidad de que si en algún punto de dicha trayectoria ésta intercepta el blanco, se oye una explosión mayor y desaparece el blanco alcanzado.

20 Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar, y con el fin de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva como parte integrante de la misma, de un juego de planos en el que con carácter ilustrativo y no limitativo se ha representado
25 los diferentes diagramas de bloques, correspondientes a los distintas partes del generador de vidrio objeto de la invención.

30 En la figura 1a, aparece el diagrama de bloques correspondiente a la puesta en marcha y repetición de partido, en el que puede apreciarse que el detector de

1 arranque referenciado con 1, encargado de detectar el ini-
cio del juego y que puede iniciarse con una o dos pulsa-
ciones, el contador de impulsos 2, que detecta las pulsa-
ciones del microcontacto del detector de arranque y en
5 función de la posición seleccionada prepara el circuito
para funcionar, el circuito de arranque 3, encargado de
la iniciación del juego mediante la acción sobre un botón
de arranque, cuando el detector de arranque 1 y el conta-
dor de impulsos 2 han realizado su función. Un contador
10 alto 4, relacionado con el circuito de arranque 3, anali-
za el valor máximo alcanzado en el marcador al final del
juego y si es igual o superior a una cantidad predeter-
minada, el circuito está listo para iniciar el juego otra
vez, volviendo a pulsar el botón de arranque al igual que
15 en el caso anterior.

En el diagrama de la figura 2a, aparece en
detalle el tipo de elementos correspondientes a la puesta
en marcha y repetición de la partida del diagrama de la
20 figura 1a. En él se originan los impulsos para el comien-
zo del juego, y flip/flop 5 actúa de tal manera que el Q_1
es alto y el G_0 es alto siendo el $\overline{G_0}$ es bajo, con lo cual
todo es correcto y empieza la partida.

En el circuito que aparece en la figura 3a,
el funcionamiento es el mismo que en el circuito de la fi-
gura 2a en el caso de comienzo de la partida. La única di-
25 ferencia es que al finalizar el juego, el Q_1 durante un
momento es alto, y si además ocurre que uno de los jugado-
res tiene una puntuación mayor de la establecida para ob-
tención de partida, entonces en la salida de la puerta
30 NOR 6 es bajo, con el inversor se hace alto, y ocurre que

1 se puede empezar otra partida, esto lo indica cuando el
START CIRCUIT es alto. Al comenzar esta partida nueva, el
2 $\overline{Q_1}$ se hace bajo, y si al finalizar esta partida alguno de
los jugadores ha pasado de la puntuación establecida, el
5 juego no da una nueva partida por estar el Q_1 bajo.

La puerta NOR anteriormente mencionada y re-
ferenciada con 6, está relacionada con los marcadores del
lado y del lado izquierdo, de tal manera que dicha puerta
actúa cuando alguno de ellos sobrepase la puntuación má-
10 xima preestablecida.

En el diagrama de bloques que aparece en la
figura 4, se observa el tiempo en cadena vertical 7, que
indica la posición vertical del haz en la pantalla de te-
levisión en un determinado momento, el tiempo en cadena
15 horizontal 8 que indica la posición horizontal del haz en
la pantalla de televisión también en un determinado mo-
mento, el control del cañón de disparo que controla la po-
sición del cañón en función del mando pulsado, el control
del objeto móvil 10 que controla la posición en la panta-
20 lla de televisión del objeto volador y el detector de
coincidencia 11 consistente en una unidad que determine
cuando coinciden los objetos móviles con los emitidos por
el jugador de tal manera que al producirse la coinciden-
cia actúa el circuito de sonido y el contador de tan-
25 tos.

En la figura (5) y partiendo igualmente del
tiempo en cadena vertical (7) y el tiempo en cadena ho-
rizontal (8) con su correspondiente sincronismo (12), del
control del cañón y disparo (9) del control del objeto
30 volador (10) y del detector de coincidencia (11), con sus

BAD ORIGINAL

-- 7 --

1 correspondientes salidas (13) y (14) hacia el dispositi-
vo de puntuación y a los efectos de sonido, se ha incor-
porado el bloque de control de velocidad (15) del objeto
volador, y el generador de altura (16) del mismo.

5 En la figura 6, aparece el generador de soni-
do, constituido por un generador de ruido blanco (17)
el cual pasa a través de un amplificador y conformador
de onda \square (18) y de un filtro y acondicionador de señal
(19) para abrirse en dos ramas, una provista de un filtro
10 (20) y un amplificador puerta de baja ganancia (21) para
cuando el proyectil no alcanza el blanco, y otra con un
filtro (22) y un amplificador puerta de alta ganancia
(23) para cuando hay impacto (27), alcanzando ambas ra-
mas un amplificador de audio (24) que alimenta a un al-
tavoz (30),

15 Por otro lado, la segunda rama descrita, re-
cibe la señal de un oscilador de entrada (25) a través
del control de entrada (26), relacionado (28) con el pro-
yectil y que envía señal (29) a un oscilador controlado
20 por el misil y con ganancia modulada por el oscilador
anterior.

No se considera necesario hacer más extensa
esta descripción para que cualquier persona perita en la
materia comprenda perfectamente cual es la idea que se de-
sea registrar, así como las ventajas que de su realización
25 industrial han de derivarse.

30 Por todo ello y para evitar posibles imita-
ciones, se presenta esta solicitud pidiendo la explota-
ción exclusiva de la idea descrita, de acuerdo con las
consideraciones y puntos que se desean reivindicar, que
se concretan en las páginas siguientes:

BAD ORIGINAL

1 Hecha la descripción a que se refiere la memoria
que antecede, es preciso insistir en que los detalles de
realización de la idea expuesta, pueden variar, es decir,
5 que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre
en los principios fundamentales de la idea, que son en esen-
cia los que quedan reflejados en los párrafos de la descrip-
ción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente
sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables,
en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones,
10 proporciones y materias de un objeto ya patentado" fijando
así el criterio del legislador en el sentido de que paten-
tada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica
e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para, a
pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, pre-
sentarla como nueva y propia.
15

Este principio, en cuanto al alcance de la protec-
ción del objeto patentado se refiera, se halla confirmado
por numerosas Sentencias del Tribunal Supremo, y entre -
ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre
20 de 1954, 23 de enero de 1959, 20 de marzo de 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re-
dacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer-
do con lo que se establece en el último párrafo del apar-
tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así
25 las novedades que se desean reivindicar:

NOTA DE REIVINDICACIONES

En resumen, el privilegio de explotación exclusi-
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-
guientes:
30

BAD ORIGINAL

1

1.- GENERADOR DE SEÑALES DE VIDEO PARA JUEGO RECREATIVO, que constando de una parte lógica que controla los sincronismos y decisiones, y de un generador de sonido controlado esencialmente se caracteriza porque la puesta en marcha y repetición de la partida se obtienen mediante un microcontacto, cuyas pulsaciones, una o dos, son detectadas por el detector de arranque y registradas por un contador de impulsos, el cual en función de la posición seleccionada prepara el circuito de arranque para su funcionamiento al pulsarse el microcontacto de arranque, estando el mencionado circuito de arranque relacionado con un contador alto que analiza el valor máximo alcanzado al final del juego, y que permite la repetición del mismo a partir de una valoración preestablecida.

5

10

15

2.- GENERADOR DE SEÑALES DE VIDEO PARA JUEGO RECREATIVO, según 1, caracterizado porque el haz en la pantalla de televisión es controlado en tiempo tanto en la cadena horizontal como en la vertical, enviándose en todo momento una referencia de la forma de las dos ondas al bloque de control del cañón y de disparo, sobre el que inciden directamente los mandos manejados por el usuario, y del cual emerge la señal correspondiente al proyectil para alcanzar junto con la señal que proviene de bloque de control del objeto volador, en un bloque detector de coincidencia que envía señales al instrumento de puntuación cuando se produce un impacto, así como al circuito de sonido.

20

25

30

3.- GENERADOR DE SEÑALES DE VIDEO PARA JUEGO RECREATIVO, según 1 y 2, caracterizado porque el bloque de control del objeto volador, del que emerge la señal de video de este, está comandado por un generador de altura que pro-

BAD ORIGINAL

1 duce cambios en la altitud de salida del objeto volador, -
los cuales se realizan aleatoriamente, y no habiendo una -
ley de formación los cambios de altura son imprevisibles,-
5 habiendose previsto también que sobre el mencionado bloque
de control incida un control de velocidad, de tal modo que
mediante el accionamiento de un conmutador puedan obtenerse
distintas velocidades en el objeto volador.

10 4.- GENERADOR DE SEÑALES DE VIDEO PARA JUEGO
RECREATIVO; según 1 y 2, caracterizado porque el circuito -
de sonido cuenta con un generador de ruido el cual emite -
una señal que es amplificada y filtrada, abriéndose el cir-
cuito en dos ramas en paralelo, provistas una de ellas de -
un amplificador de baja ganancia cuya puerta se abre cuando
15 el proyectil no hace blanco, mientras que la otra rama cuen-
ta con un amplificador de alta ganancia cuya puerta se abre
al conseguirse el impacto, volviendo a unirse estos circui-
tos en un amplificador de audio que alimenta el altavoz.

20 5.- Se reivindica por último como objeto sobre
el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita:
GENERADOR DE SEÑALES DE VIDEO PARA JUEGO RECREATIVO.

Todo conforme queda descrito y reivindicado en
la presente memoria descriptiva que consta de diez páginas
mecanografiadas y dibujos adjuntos.

25 Madrid, 14 Junio 1.976

BERNARDO UNGRIA

P.D.

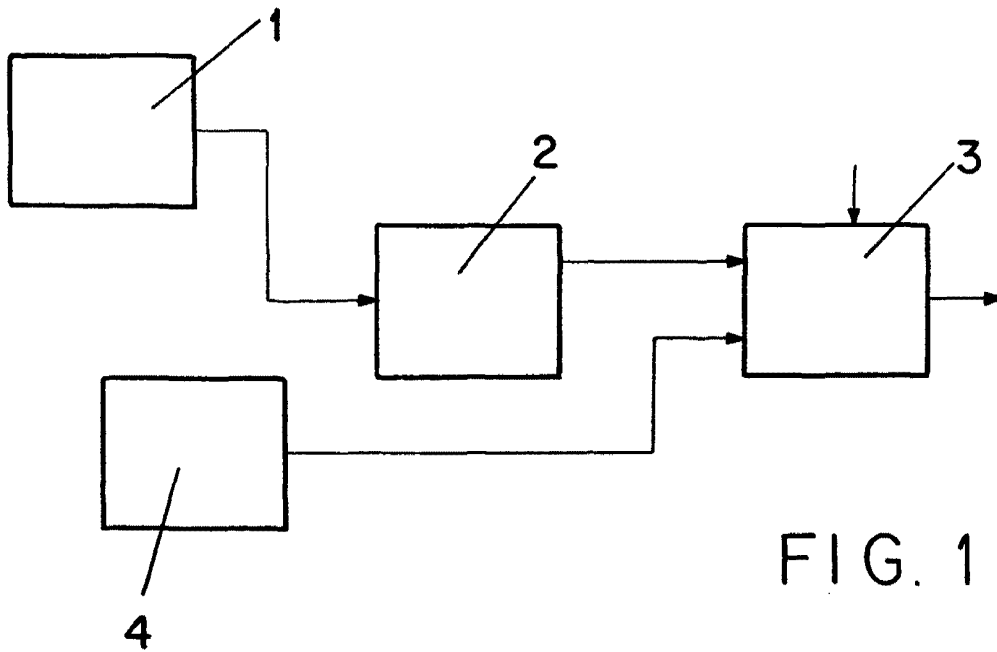



FIG. 1

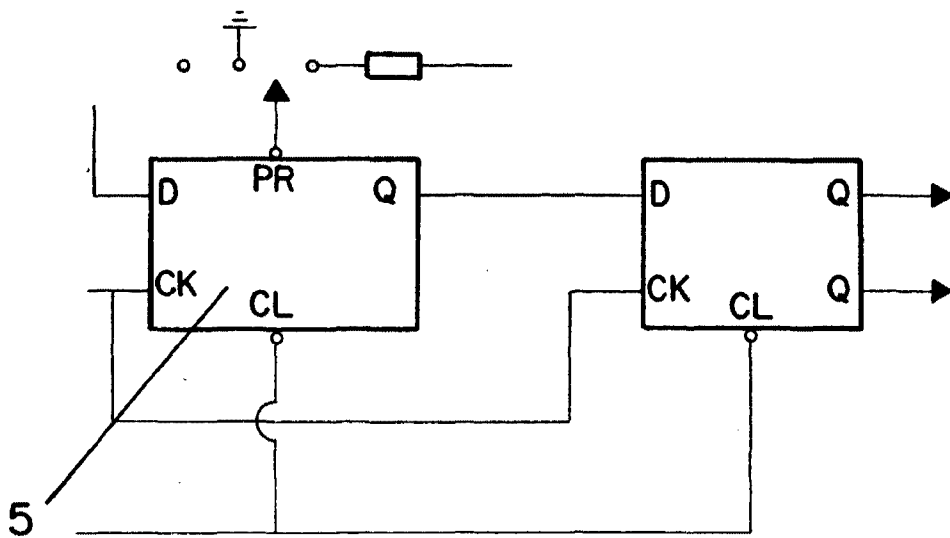


FIG. 2

ESCALA VARIABLE

Madrid, 14 de Junio de 1976

BERNARDO UNGRIA

P. P.

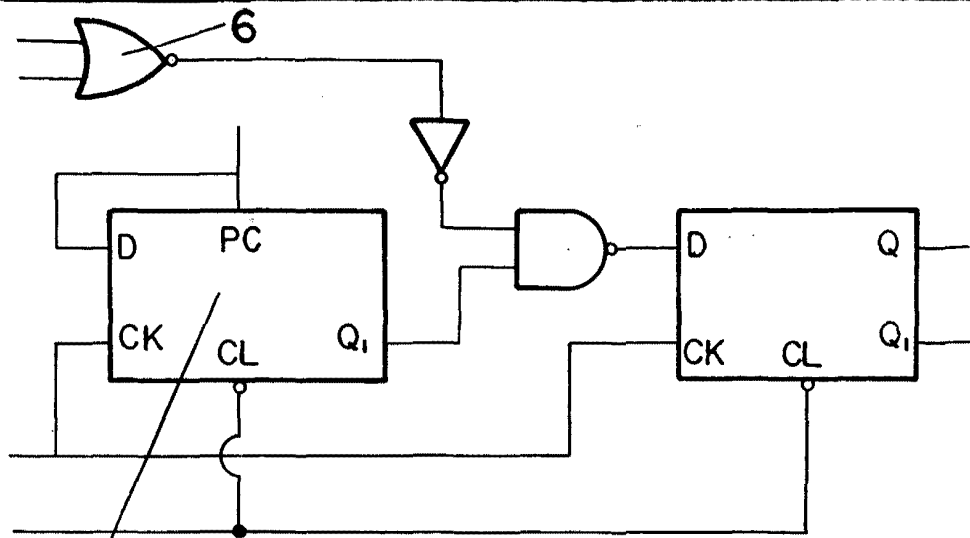


FIG. 3

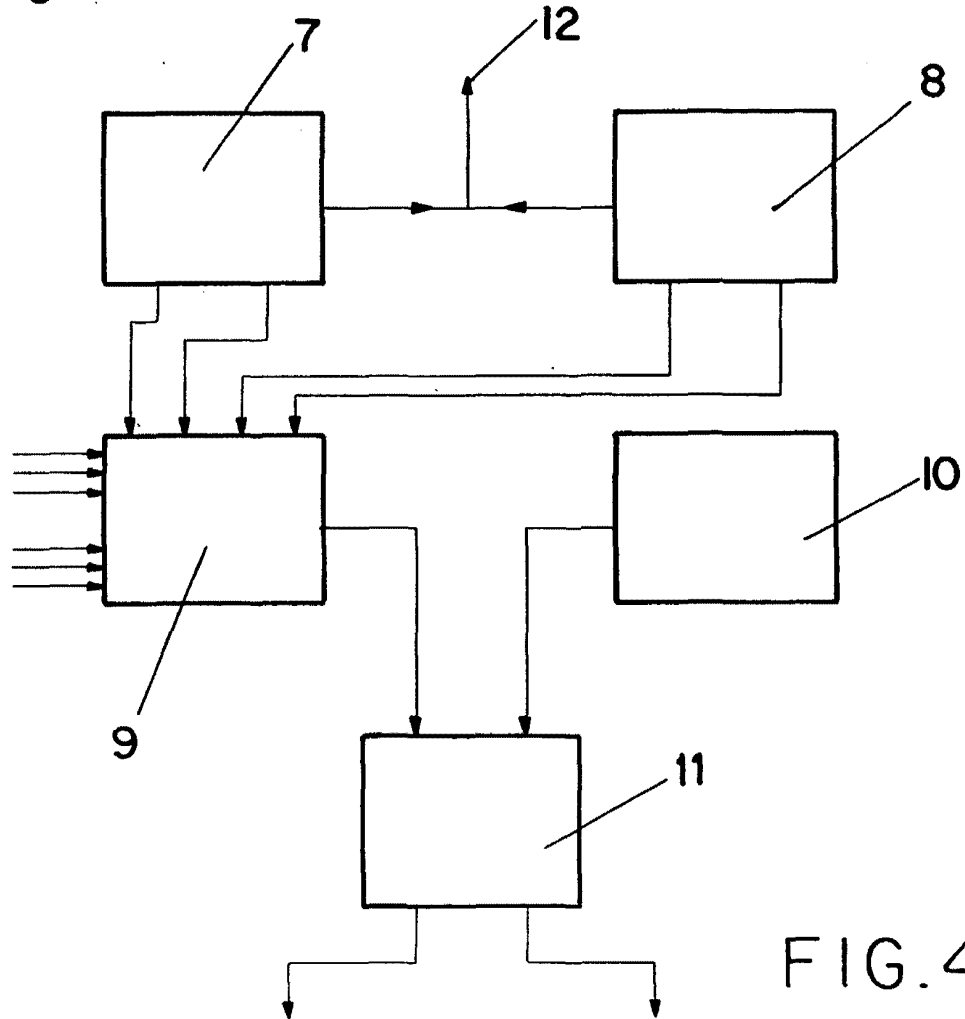


FIG. 4

ESCALA VARIABLE

Madrid, 14 de Junio de 1976

BERNARDO UNGRIA

P. P.

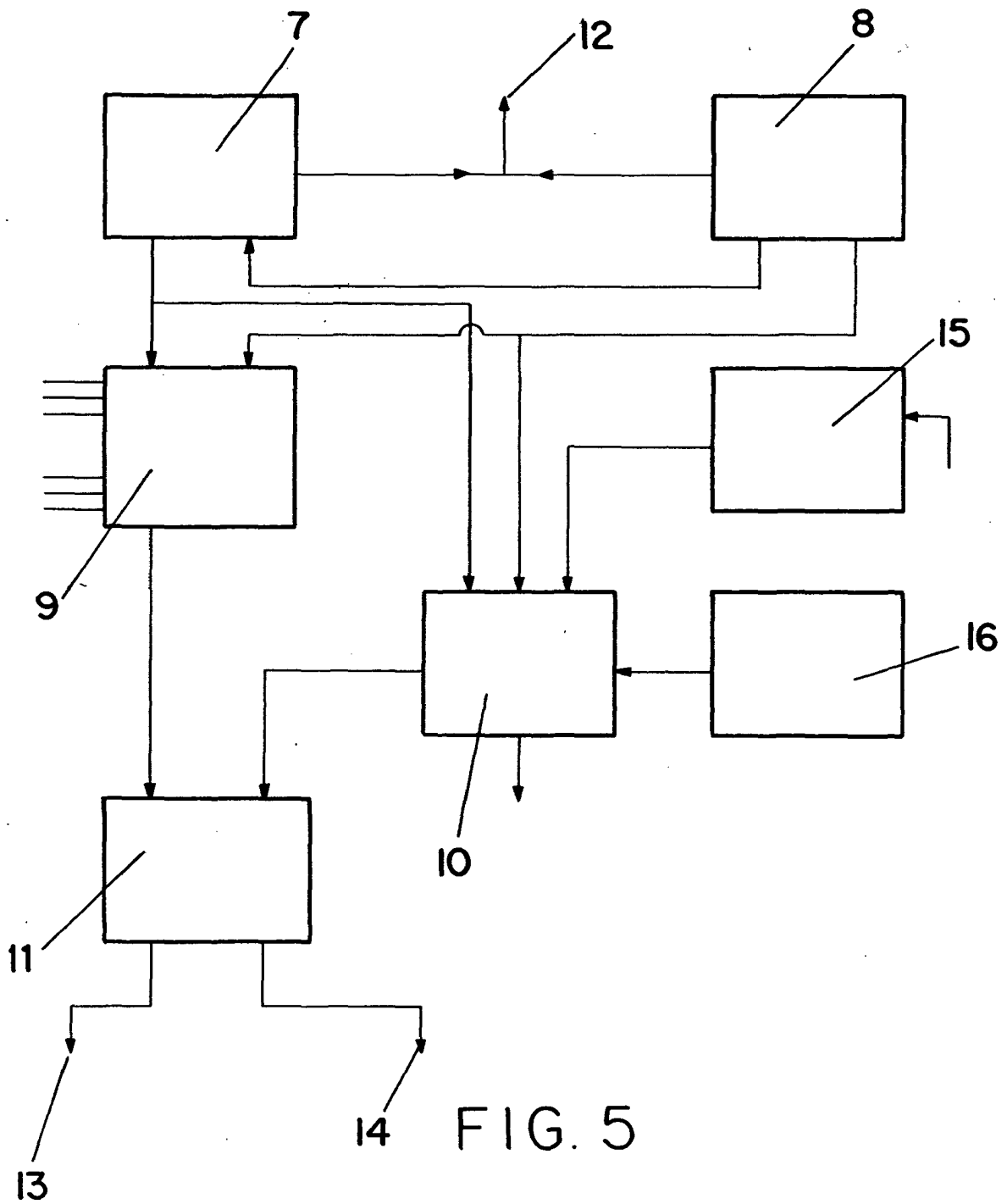


FIG. 5

ESCALA VARIABLE

Madrid, 14 de Junio de 1976

BERNARDO UNGRIA

P. P.

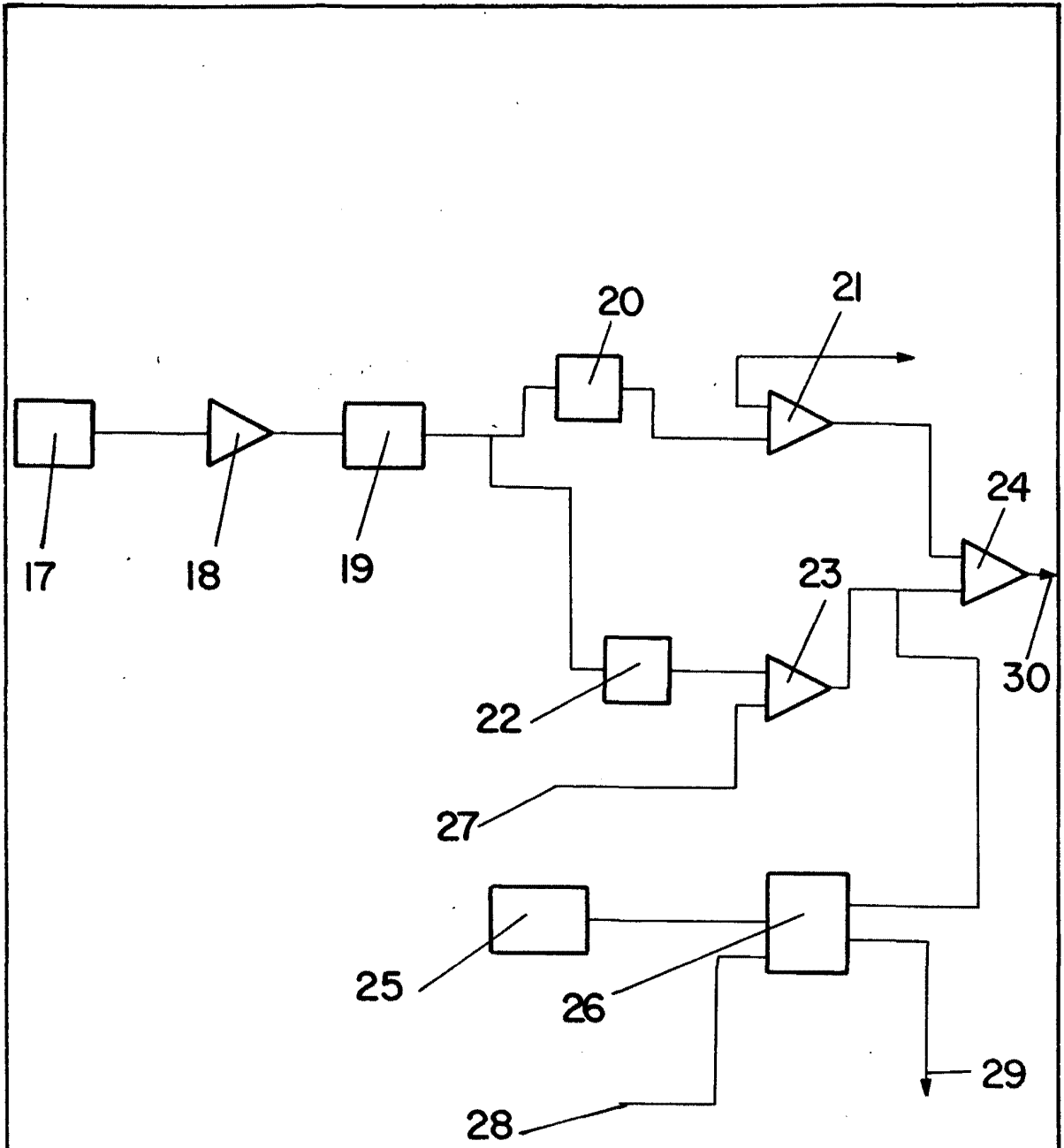


FIG. 6

ESCALA VARIABLE

Madrid, 14 de Junio de 1976

BERNARDO UNGRIA

P. P.