

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

ES 271355 Y

13 FEB. 1979

MODELO DE UTILIDAD

Concedido el Registro de acuerdo con los datos que se han presentado en la presente Memoria adjunta.

30 PRIORIDADES: 31 NUMERO 32 FECHA 33 PAIS

CADUCADO

37 FECHA DE PUBLICIDAD 38 CLASIFICACION INTERNACIONAL

H04N

34 TITULO DE LA INVENCIÓN

"JUEGO ELECTRONICO MEJORADO PARA TELEVISION"

39 SOLICITANTE (S)

VP ELECTRONICS, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

BARCELONA- Felipe de Paz, 5

40 INVENTOR (ES)

41 TITULAR (ES)

42 REPRESENTANTE

D. MANUEL DE RAFAEL GARCIA

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego electrónico mejorado para televisión, del tipo que comprende una caja general portadora de los circuitos conectados al aparato televisor y a la que están asociadas cajas de mandos dotadas de teclas selectoras y de una palanca de accionamiento de elementos del juego movibles en la pantalla del aparato.

El juego electrónico objeto del modelo... aporta con su realización varias ventajas importantes con respecto a los juegos conocidos hasta la fecha. Así, el juego en cuestión se distingue de los convencionales por el hecho de que permite seleccionar un gran número de juegos que difieren en grado de dificultad y por sus características individuales, que diferencia de las realizaciones usuales en las que el número de juegos diferentes posibles es en cierto modo muy limitado. Además, todos los elementos del juego se alojan agrupados en la caja general en forma compacta que facilita la guarda, el embalaje y el transporte.

Lo expuesto se consigue porque el juego en cuestión comprende fundamentalmente unos alojamientos previstos en la caja general en los que se disponen amoviblemente las cajas de mandos, cuyos alojamientos están dotados en su fondo de unos escalones sobre los que ajusta un escalonado de la cara externa de la base de dichas cajas de mandos para mantenerlas en posición, comprendiendo el juego unos cajetines aplanados constitutivos de sendos cartuchos y donde

se alojan sendas placas de circuito impreso correspondientes respectivamente a varios juegos diferentes de posible realización seleccionables en combinación con las teclas selectoras de juego previstas en la
5 caja general y/o en las cajas de mandos, cuyos cartuchos son colocables amoviblemente de canto y encajados por una porción inferior en un alojamiento previsto en dicha caja y que posee en su fondo medios para la conexión de las placas de circuito impreso de los
10 cartuchos a los circuitos de la caja general que comprende además compartimientos para el almacenamiento de cartuchos de reserva.

En la realización preferida, los cartuchos presentan en dos porciones laterales inferiores sendas
15 escotaduras que encajan sobre respectivos escalones previstos en el fondo del alojamiento de los cartuchos, cuyo fondo comprende otro escalón longitudinal más elevado provisto de una rendija longitudinal
20 para el paso de la placa de circuito impreso correspondiente que se ha de conectar a los circuitos de la caja general, presentando los cartuchos en su zona superior unos entrantes laterales que facilitan la aprehensión, así como un rehundido en una de sus caras que encaja sobre un resalto de una pared del
25 citado alojamiento para el correcto posicionamiento del cartucho el cual es apto inicialmente para el acoplamiento en diferente posición de placas de circuito impreso de dos tipos distintos dependientemente del grado de dificultad o de las características
30 individuales de diferentes juegos a realizar, para

lo cual las placas de circuito impreso diferentes
están dotadas de orificios de respectivos diferentes
diámetros, que son adaptables a porciones de diámetro
correspondiente de unos tetones de acoplamiento pre-
5 vistos en las partes complementarias de que se componen
los cajetines formativos del cuerpo del cartucho.

También es característico del juego de
referencia el hecho de que la caja presenta una cavidad
que comprende en dos caras laterales opuestas unos
10 resaltos determinantes de los compartimientos de
almacén de los cartuchos de reserva que quedan guiados
entre dichos resaltos, cuyos resaltos no llegan hasta
el borde de la boca de la mencionada cavidad, de
manera que en dicha zona se define un encaje para una
15 placa portadora de un teclado para la selección de
juegos, que sustituye a los cartuchos.

Con el fin de facilitar la explicación,
se acompaña a la presente memoria descriptiva de
20 hojas de dibujos en la que se ha representado un
caso práctico de realización que se cita solo a título
de ejemplo no limitativo del alcance del presente
modelo de utilidad.

En dichos dibujos:

25 La figura 1 es una vista en perspectiva
general del juego.

La figura 2 corresponde a un detalle en
perspectiva ilustrativo de los medios de acoplamiento
de los cartuchos en el fondo del alojamiento de los
mismos.

30 La figura 3 es una vista en sección alzada

de uno de los cartuchos.

La figura 4 es una vista en planta de la placa portadora de teclas selectoras de juegos.

5 Considerando los dibujos, el juego electrónico mejorando para televisión objeto del presente modelo de utilidad comprende una caja general -1- que aloja los circuitos que comprende un microproce-
10 sador y se conectan al aparato televisor correspondiente, cuya caja presenta dos compartimientos -2- en los que son alojables respectivamente en forma amovible las dos cajas de mandos -3- que van conectadas a la caja general -1- y comprenden una pluralidad de teclas -4- aptas para la selección de juegos a realizar en la pantalla del aparato televisor, o
15 para dar instrucciones o respuestas al juego, por ejemplo, "pedir cartas", o "me planto en carta", para efectuar disparos en juegos de batalla, o bien para realizar operaciones matemáticas, para efectuar movimientos de piezas de ajedrez, etc. Las cajas de
20 mandos -3- están provistas de una palanca -5- articulada a rótula para ordenar movimientos en la pantalla, por ejemplo de automóviles en carreras, desplazamientos en laberintos, desplazamientos de raquetas en tenis, en tenis de mesa, etc.

25 La base -1- está provista en una parte posterior de unas rendijas de refrigeración -6-, en tanto que en una zona delantera lateral presenta unas teclas -7-, aptas, por ejemplo, para la puesta en marcha y conmutación de antena, para conferir grados de dificultad al jugador,
30 para efectuar cambios de funciones, para selección de juegos, etc., con cuyas teclas se actúa para dar

órdenes correspondientes al juego sobre la pantalla del aparato televisor de acuerdo y en combinación con unos cartuchos -8- que comportan un cajetín aplastado compuesto por dos partes complementarias -8a- y -8b- acoplables entre sí mediante sendos pares de tetones -9- y -10- correspondientes y con ayuda sendos tornillos, en cuyos cartuchos van alojadas sendas placas de circuito impreso -11- correspondientes a distintos juegos realizables. Las placas de circuito impreso -11- de juegos que tienen un grado de dificultad determinado presentan dos orificios de diámetro que se corresponde con el diámetro de una porción -10'- de los tetones -10- (fig. 3), con lo que el cartucho se conecta con la base de un juego inteligente que "piensa". Los cartuchos se acoplan de canto en el fondo de un alojamiento -12- previsto en la caja, realizándose dicho acoplamiento mediante el encaje de dos escotaduras laterales inferiores -13- de los cartuchos sobre sendos escalones -14- (fig. 2) del fondo del alojamiento -12-. Los cartuchos están cerrados inferiormente por un tabique formado por dos pestañas complementarias -15- y -16- salientes respectivamente de las partes -8a- y -8b-, a través de cuyo tabique sobresale inferiormente la placa de circuito impreso -11- que se dispone a través de una rendija -17- de un escalón -18- del fondo del alojamiento -12- y se conecta con los circuitos previstos en la caja general -1-. La parte -8b- del cartucho presenta un rehundido -19- que encaja sobre un resalto -20- de una pared -21- del alojamiento -12-

para el correcto posicionamiento del cartucho. Este último presenta dos entrantes laterales superiores -22- que facilitan la aprehensión. En la caja -1- se han previsto unos compartimientos -23- formados entre unas guías -24- y destinados a la colocación de cartuchos de reserva.

El juego puede ser más sencillo que "no piense", en cuyo caso, una de las dos cajas de mando -3- presentará, aparte de la palanca -5-, una sola tecla -4- para tiro en juegos de disparo o para servicio en tenis u otro, mientras que las teclas de la otra caja sirven para escoger juegos. En este juego más simple, en los cartuchos se aplican otras placas de circuito -11'- correspondientes a dicho juego, las cuales tienen entonces unos orificios cuyo diámetro se corresponde con el de una porción de par de tetones -10-, con lo cual la placa de circuito impreso -11'- que se coloca queda desplazada con relación al lugar que ocupan las placas de circuito impreso -11-, de forma que las placas -11'- no se pueden conectar con la base del juego "que piensa", sino con otros circuitos que le corresponden en otra base, haciendo pasar dichas placas -11'- por la rendija -18-. En el interior de la caja -1- se han previsto dos receptores de conexión distintamente situados en correspondencia con la posición de las placas de circuito impreso en cada caso se juego.

También queda previsto que el juego no comporte la utilización de cartuchos, es decir, no se programe y con el juego se pueda realizar solamente

un número fijo de juegos, en cuyo caso se utiliza una placa -25- (fig. 4) que se dispone encajada y encolada sobre una zona que se define en la cavidad donde están situadas las guías -24- y un espacio formado por el hecho de no llegar el extremo superior de dichas guías y el de la pared -21- hasta el borde superior de la cavidad, cuya placa -25- está dotada de unas teclas -26- para la selección de dichos juegos en número limitado, comprendiendo la placa -25- unas zonas -27- de referencias alusivas a dichos juegos. En esta alternativa, las dos cajas de mandos -3- tienen solamente la palanca -5- y una tecla -4-.

El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas de realización que difieran sólo en detalle de la indicada únicamente a título de ejemplo a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, fabricarse este juego en cualquier forma y tamaño con los medios y materiales más adecuados, y con los accesorios más convenientes, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las siguientes reivindicaciones.

REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

1.- Juego electrónico mejorado para televisión, del tipo que comprende una caja general portadora de los circuitos conectados al aparato televisor y con la que están conectadas cajas de mandos provistas de teclas selectoras y de una palanca de accionamiento de elementos del juego movibles en la pantalla del aparato, caracterizada por el hecho de que la caja general comprende unos alojamientos en los que se disponen amoviblemente las cajas de mandos que en la cara externa de la base presenta un escalonado que ajusta sobre un escalonado correspondiente previsto en el fondo de dichos alojamientos comprendiendo el juego unos cajetines aplanados constitutivos de sendos cartuchos donde van alojadas respectivas placas de circuito impreso correspondientes a otros tantos juegos diferentes de posible realización seleccionables en combinación con las teclas selectoras de juego previstas en la caja general y en las cajas de mandos, cuyos cartuchos son colocables amoviblemente de canto en un alojamiento previsto en la caja general, en el que encaja una porción inferior de los cartuchos, comprendiendo la caja general en su interior en correspondencia con la zona de acoplamiento de los cartuchos, medios para la conexión de las placas de circuito alojadas en los cartuchos con los circuitos

5

10

15

20

25

comprendidos en dicha caja la cual comprende unos compartimientos destinados al almacenamiento de cartuchos de reserva, que son colocables de canto en dichos compartimientos.

5 2.- Juego electrónico, según la reivindicación 1, caracterizado porque los cartuchos presentan dos escotaduras laterales inferiores que encajan sobre respectivos escalones del fondo del alojamiento receptor, cuyo fondo comprende un escalón más elevado que los citados y provisto de una rendija longitudinal para el paso de las placas de circuito impreso que se ha de conectar a los correspondientes circuitos contenidos en la caja general, presentando los cartuchos unos entrantes laterales superiores que facilitan la aprehensión, así como al menos un rehundido que encaja sobre un resalto de una pared del indicado alojamiento para el correcto posicionamiento del cartucho el cual está preparado para el acoplamiento en diferente posición de la placa de circuito impreso correspondiente a dos tipos distintos de acuerdo con un diferente grado de dificultad o de las características individuales de los diversos juegos a realizar, para lo cual las placas de circuito impreso están dotadas de orificios de respectivos diferentes diámetros que se acoplan a sendas porciones de diámetro correspondiente de unos tetones de acoplamiento previstos en dos partes complementarias de que se componen los cajetines constitutivos de los cartuchos.

30 3.- Juego electrónico, según la reivindicación 1, caracterizado porque la caja presenta una

cavidad que en dos caras laterales opuestas
presenta unos resaltos determinantes de los compartimientos de almacén de cartuchos de reserva que quedan guiados inferiormente entre dichos resaltos los cuales, así como la pared del alojamiento receptor del cartucho, no llegan hasta el borde de la boca de la antedicha cavidad, de manera que en la citada zona se define un encaje para una placa fija portadora de un teclado de selección de un número de juegos limitado.

4.- JUEGO ELECTRONICO MEJORADO PARA TELEVISION.

Consta la presente memoria descriptiva de diez hojas mecanografiadas, y de dos láminas de dibujos.

Madrid, a 13 FEB. 1979

VP ELECTRONICS, S.A.

P.A.

MANUEL DE RAFAEL

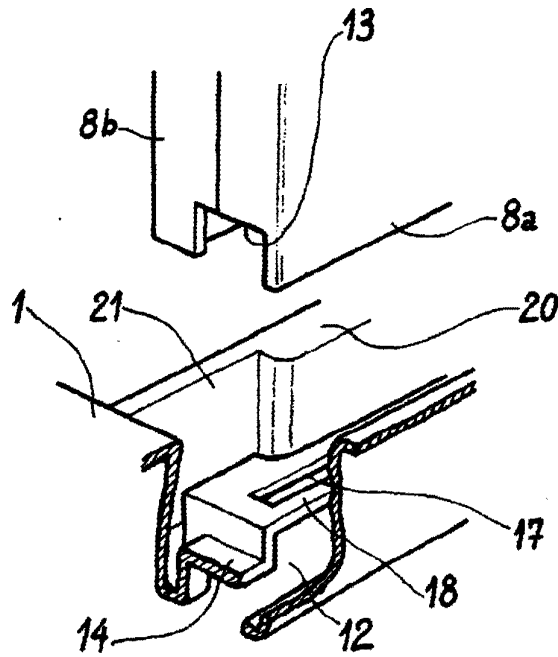


Fig. 2

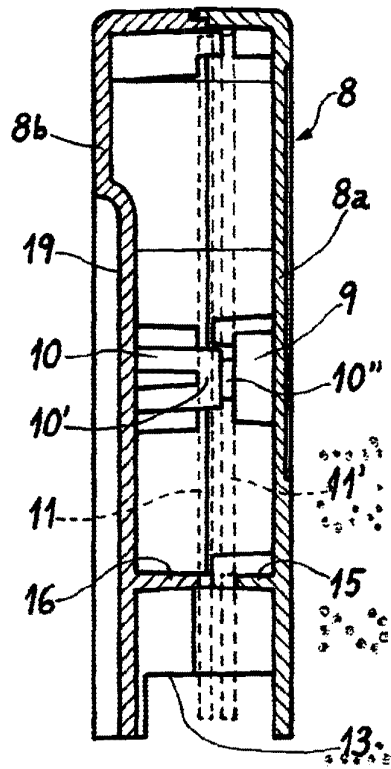


Fig. 3

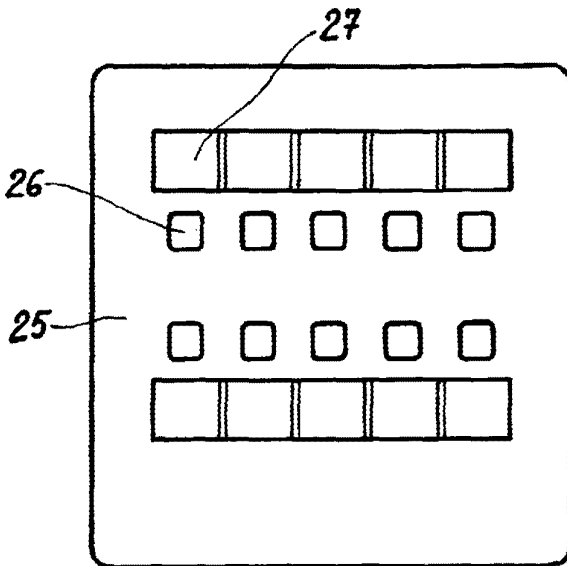
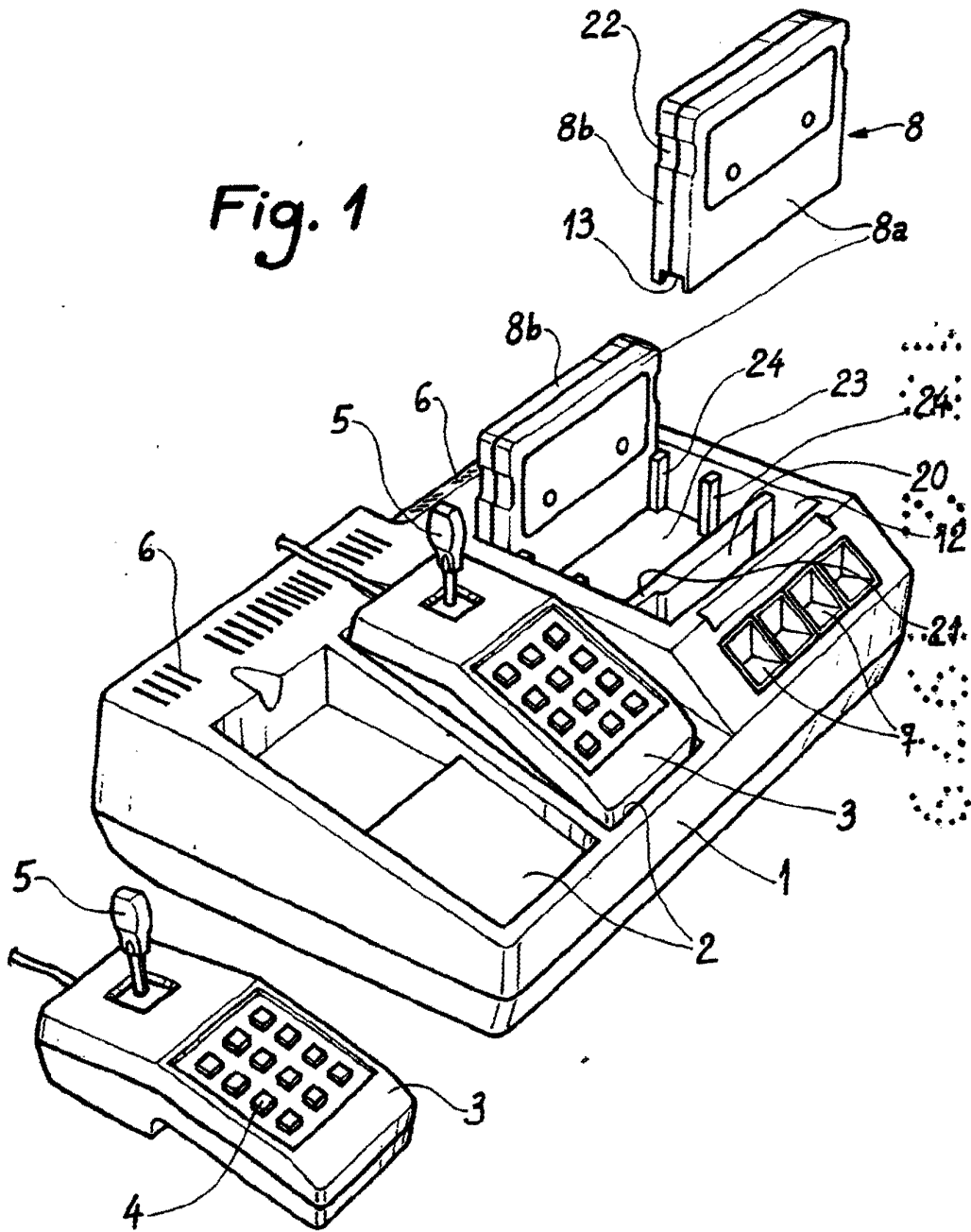


Fig. 4

Escala variable.

Madrid, 13 FEB. 1979
MANUEL DE RAFAEL
B.P. *[Signature]*

Fig. 1



Madrid, 13 FEB. 1979
MANUEL DE RAFAEL
P. P. *Manuel de Rafael*

Escala variable.