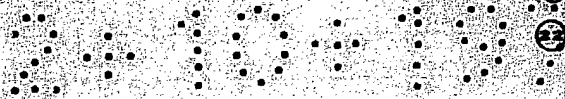




ESPAÑA



18	ES	11	NUMERO	245878	19	Y
21		22	FECHA DE PRESENTACION	2-10-1979		

MODELO DE UTILIDAD

1 MAR. 1980

30	PRIORIDADES:	31	NUMERO	32	FECHA	33	PAIS
----	--------------	----	--------	----	-------	----	------

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			G 06 B 7/00

64 TITULO DE LA INVENCIÓN

"UN JUEGO RECREATIVO ELECTRONICO DE SALON PARA USO DE UNO O DOS JUGADORES"

71 SOLICITANTE (S)

Dn. Santiago Laguna Llop.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Sardanyola (Barcelona), calle Zubano nº 36.

72 INVENTOR (ES)

Dn. Santiago Laguna Llop.

73 TITULAR (ES)

Dn. Santiago Laguna Llop.

74 REPRESENTANTE

Dn. Fernando Posaire.

2.10.1979

M O D E L O D E U T I L I D A D

por "UN JUEGO RECREATIVO ELECTRONICO DE SALON PARA
USO DE UNO O DOS JUGADORES", a favor de Don Santiago
Laguna Llop, de nacionalidad española, residente en
Sardanyola (Barcelona), calle Zurbano, nº 36. - - -

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

El presente modelo de utilidad hace referencia
a un juego recreativo de salón, de funcionamiento
básico electrónico y que permite indistintamente el
juego de una o dos personas, según se desee y cuyas
5 características esenciales quedan descritas a conti-
nuación.

Consiste básicamente el juego recreativo obje-
to del presente modelo de utilidad en un mueble o
cuerpo de forma prismática regular, presentando en
10 su cara anterior un frontis casi horizontal donde
quedan ubicados los mandos del aparato, así como un
amplio ventanal, ocupando la mitad superior, que per-

mite la visión del interior del cuerpo.

En el interior del citado cuerpo del aparato quedan situados los elementos electrónicos que permiten la realización del juego, resultando una perfecta conjunción de diversos dispositivos ya conocidos, pero coordinados para la obtención del fin propuesto, como será la visión de una pantalla donde aparezcan los elementos propiamente dichos del juego, la memorización de las puntuaciones obtenidas alternativamente por los dos jugadores, así como la acumulación de las mismas, el sonido ambiental que dará un mayor realismo al juego, etc.

Con el fin de poder describir con el máximo detalle la composición y el funcionamiento del juego de salón, se adjunta una hoja gráfica en la que a modo de ejemplo no limitativo se representa esquemáticamente un caso de realización práctica del modelo descrito.

En dicha lámina, la Fig. 1 dibuja una vista de costado del aparato, mostrando la ubicación de los diversos elementos que lo componen.

La Fig. 3, es una vista en planta del mismo y la Fig. 2, es una vista de frente.

Siguiendo los diseños, se observa el juego recreativo de salón electrónico, objeto del presente modelo de utilidad constituido por un cuerpo prismático regular -4-, practicable en su parte posterior para tener acceso a los diversos mecanismos.

Dicho cuerpo presenta en su cara delantera un frontis sensiblemente horizontal -5-, donde se en-

cuentran los mandos del aparato, a saber el pulsador
-6- para selección de juego de un solo jugador, el
pulsador -7-, para dos jugadores, el pulsador -8-,
para accionamiento del disparo objeto del juego y
5 los pulsadores -9- y -10-, para controlar y provocar
el desplazamiento lateral del punto de acción del
disparo antes citado.

Sobre el frontis queda situado un amplio ventana-
nal -11- transparente, que permite la visión de la
10 parte superior del interior del aparato. Sobre el
ventanal y en sus bordes podrán situarse elementos
decorativos diversos.

En la parte baja del frontis del aparato se en-
cuentra un altavoz -12- y el dispositivo de introduc-
15 ción y selección de fichas o similares -13-.

En el interior del aparato y en posición casi ho-
rizontal ligeramente inclinado hacia atrás, queda dis-
puesto el tubo de rayos catódicos -14-, conectado al
monitor de fuente de alimentación -15-. Sobre el tu-
20 bo e inclinado con el ángulo preciso, queda situado
el espejo traslúcido -16-, sobre el cual queda refle-
jada la imagen del tubo -14-, imagen que será vista
por el jugador -17-, situado frente al ventanal -11-.

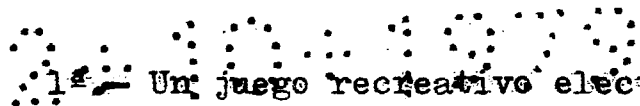
Por detrás del espejo traslúcido -16-, se encuen-
25 tra una lámina de decorado -18-, semicircular, sobre
la que se han dispuesto motivos relativos al ambiente
del juego, los cuales son visibles a través del cita-
do espejo del tubo de rayos -14-, dando la sensación
de relieve y profundidad a un conjunto debidamente
30 ambientado.

En el interior del aparato y por debajo del tubo de rayos catódicos -14- y del monitor de alimentación -15-, se encuentran situados la placa electrónica memorizadora del juego -19-, junto con la placa de amplificación para sonidos -20-, la fuente de alimentación -21- y el transformador de entrada de línea -22-, junto con los potenciómetros -23-, para graduación del volumen del altavoz.

Una vez se introduce una ficha o similar por el dispositivo -13-, se produce la conexión de los dispositivos electrónicos que antes habían estado ofreciendo una imagen repetitiva de tipo reclamo, ofreciendo a partir de este momento la imagen del juego ya en curso y posibilitando el uso de los pulsadores -6- y -7-, según el número de jugadores que seguirán la jugada, el pulsador -8- para el disparo y los pulsadores -9- y -10- para el control del movimiento lateral, a derecha e izquierda, del disparador programado en la placa memorizadora -19- y visible a través del tubo -14-, sobre el espejo traslucido -16-.

Descrito suficientemente el objeto de la invención, es de hacer notar que al ser llevado a la práctica podrán variar las formas, dimensiones, proporción y disposición de los distintos elementos, así como los materiales utilizados, sin que por ello se altere, ni modifique, su esencialidad.

R E I V I N D I C A C I O N E S



1^a.- Un juego recreativo electrónico de salón para uso de uno o dos jugadores, caracterizado por estar constituido por un mueble a modo de cuerpo prismático regular, en cuyo interior quedan situados una serie de dispositivos electrónicos, coordinados entre sí para la obtención de una imagen programada de los elementos propiamente dichos del juego, junto con las variantes, incidencias, señalización de puntos y acumulación de los mismos, así como el sonido ambiental para el realismo del juego, los cuales dispositivos estarán funcionando constantemente ofreciendo una imagen repetitiva de carácter propagandístico hasta el momento en que se introduzca una ficha o similar y se dispondrán automáticamente para el curso del juego.

2^a.- El propio juego recreativo electrónico de salón, según la anterior reivindicación, caracterizado por disponer en la parte superior de su cara frontal de un amplio ventanal que permite la visión del espejo interior, un tablero a modo de panel casi horizontal, sobre el que están los pulsadores de mando que permiten seleccionar el juego de uno o dos jugadores, accionamiento del disparador y el desplazamiento lateral a ambos lados de la imagen del disparador, mientras que en la mitad inferior hay un altavoz ambiental y el dispositivo de introducción de fichas o similares para inicio del juego.

3^a.- El propio juego recreativo electrónico de salón, según las precedentes reivindicaciones, carac-

5 terizado porque en el interior posee un tubo de rayos
10 catódicos, productor de una imagen ya programa-
da, dispuesto casi horizontal y ligeramente inclina-
do hacia atrás y sobre él un espejo traslúcido, si-
tuado de forma que refleje la imagen producida por
el tubo y que será vista desde el exterior por el
ventanal, complementándose todo ello con un panel se-
micircular situado en la parte posterior sobre el
que se dispondrán motivos decorativos relacionados
con el juego, de forma que sean vistos desde el exte-
rior y por detrás de la imagen del espejo, dando una
sensación de real relieve al conjunto.

15 4ª.- El propio juego recreativo electrónico de
salón, según las reivindicaciones anteriores, carac-
terizado por disponer de un monitor de fuente de ali-
mentación del tubo de rayos catódicos, una placa
electrónica memorizadora del juego, una placa ampli-
ficadora de sonidos, una fuente de alimentación, jun-
to con un transformador de entrada de línea y unos po-
tenciómetros de regulación del volumen del altavoz.

20 5ª.- UN JUEGO RECREATIVO ELECTRONICO DE SALON
PARA USO DE UNO O DOS JUGADORES.

La presente memoria descriptiva consta de seis
hojas escritas a máquina por una sola de sus caras y
otra de dibujos que la ilustran.

Madrid, de Octubre de 1979-



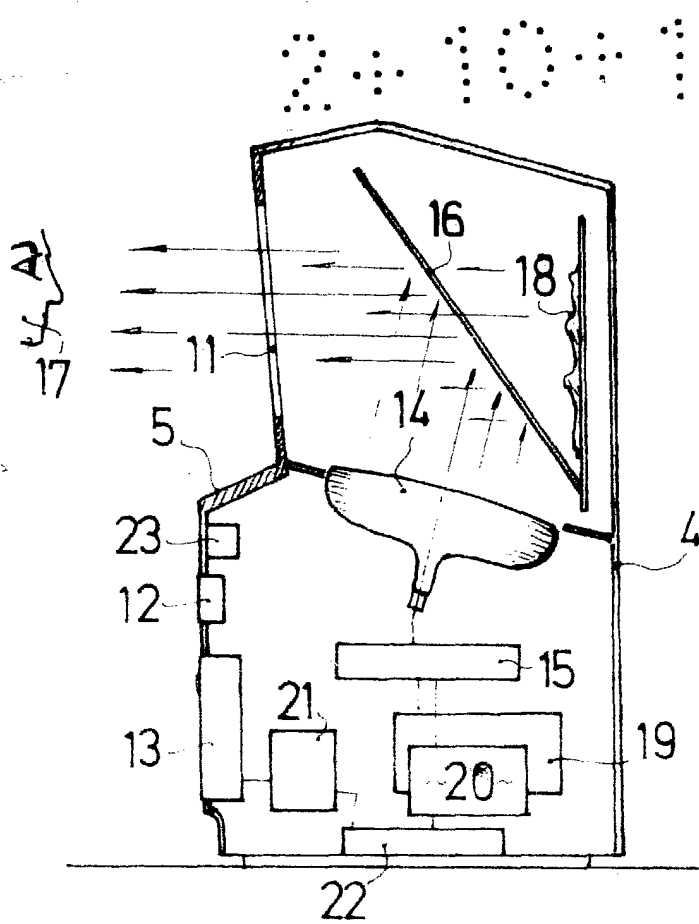


FIG. 1

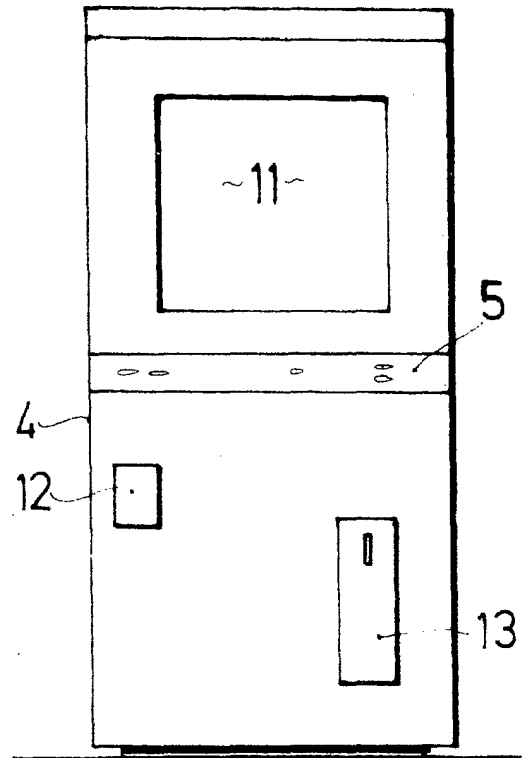


FIG. 2

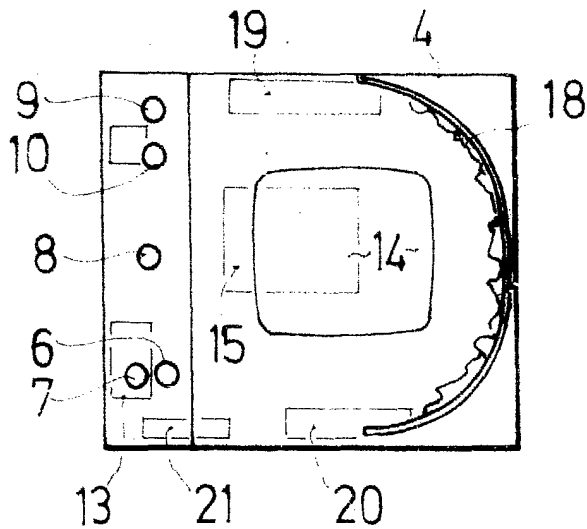


FIG. 3

p.a. Fernando Perraire