



ESPAÑA

3 4 1 1

10	ES	11	246757	10	Y
12					
FECHA DE PRESENTACION					
13-11-1979.					

MODELO DE UTILIDAD

15 FEB 1980

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	G 07 F 17/32

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

"UN JUEGO ELECTRONICO DE HABILIDAD PARA SALON".

71 SOLICITANTE (S)

Dn. Santiago Laguna Llop.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

SARDANYOLA (Barcelona), calle Zurbano nº 36.

72 INVENTOR (ES)

Dn. Santiago Laguna Llop.

73 TITULAR (ES)

Dn. Santiago Laguna Llop.

74 REPRESENTANTE

Dn. Fernando Peraire del Molino.

13.11.1979

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

por "UN JUEGO ELECTRONICO DE HABILIDAD PARA SALON",
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 electrónico de habilidad para salón, espe-
cialmente diseñado para el uso de un jugador, el cual
mediante la utilización adecuada de los mandos exte-
5 riores podrá llevar a cabo con una señal luminosa de
video un recorrido de habilidad en contraposición con
las restantes señales emitidas por el programador elec-
trónico y que aparecerán en la citada pantalla de vi-
deo de que el juego está dotado.

10 El juego objeto del presente modelo de utilidad
consiste en un cuerpo prismático regular, con su cara
frontal adecuada para la ubicación de una pantalla de

video, en posición ligeramente inclinada, a modo de pupitre, junto con los mandos del aparato y complementada por un panel superior donde podrán dispo- nerse los motivos informativos o decorativos que se deseen.

5 La parte frontal media del aparato presentará el dispositivo para introducción de las fichas o similares que pondrán en marcha el aparato.

10 En el interior del cuerpo prismático, quedan situados los elementos electrónicos del aparato, que son: el tubo de rayos catódicos, junto con el monitor, el transformador, la fuente de alimentación y el rectificador estabilizador, además de la placa del juego, constituida por un programador electrónico y una unidad de sonido con su correspondiente alta-
15 voz.

La parte posterior será accesible para el adecuado cuidado de todos los elementos que componen el juego electrónico objeto del presente modelo de utilidad.

20 Con el fin de facilitar la descripción del mismo, en la hoja gráfica adjunta se ha dibujado una realización práctica no limitativa del mismo, a modo de ejemplo.

En dicha lámina, la Fig. 1, dibuja una vista en perspectiva del aparato.

25 La Fig. 2, es una vista seccionada, en la que se observa la ubicación de los diferentes elementos que componen el juego.

La Fig. 3, es un esquema de la imagen programada para la realización del curso del juego.

30 Siguiendo los diseños, se observa el aparato con

sistente en el cuerpo prismático -4-, con la cara frontal inclinada en su parte superior para ubicación de la pantalla -5- del tubo de rayos catódicos -6-, junto con la palanca de mando de dirección -7- y el pulsador -8- de aceleración y el de inicio de juego -16-.

5

En el interior del aparato, quedan situados el monitor -9-, el transformador -10-, la fuente de alimentación -11-, el rectificador estabilizador -12-, la unidad de sonido -13- junto con su altavoz -14-, dispuesto en la parte superior de la cara frontal y el programador electrónico o placa de juego -15-.

10

En la parte inferior de la cara frontal está situado el dispositivo de introducción de las fichas o similares -17-, provisto de un recipiente -18- donde quedarán las mismas depositadas. Al introducir una ficha por la ranura del dispositivo -17-, se podrá iniciar el juego, pulsando previamente el botón -16-.

15

Hasta este momento, la pantalla -5- ha venido mostrando una imagen de reclamo, consistente en un laberinto formado por varios cuadrados concéntricos -19-, con cuatro pasos centrales perpendiculares -20-, sobre el cuadrado central -21-. Entre los pasos del laberinto se encuentra una serie de puntos luminosos -22- equidistantes, tal como muestra la figura 3.

20

25

En el inicio del juego, dos figuras móviles -24- y -23-, inician su desplazamiento en sentido opuesto partiendo desde la parte baja de la imagen, justo en el paso central vertical.

30

La figura de la derecha -23-, es gobernable en su

desplazamiento por el jugador, en tanto que el desplazamiento de la imagen de la izquierda se desliza comandado por el programador electrónico o placa de juego -15- y siempre a una velocidad uniforme, asemejando dos vehículos en movimiento.

5

La figura -23-, comandada por el jugador podrá acelerar su velocidad de desplazamiento al oprimir éste el pulsador -8-. Al llegar dicha imagen a cualquier recodo o esquina de su medio campo, podrá, asimismo, dar un giro de 90° en cualquier sentido según lo desee el jugador, actuando sobre la palanca de mando de dirección -7-. Al propio tiempo y conforme va esta figura recorriendo los pasos del laberinto, va provocando el borrado de los puntos -22- y logrando una acumulación de puntuación reflejada en las cifras del cuadrado central -21- de la pantalla.

10

15

Por su parte, la otra figura -24-, también irá recorriendo pasos del laberinto, penetrando en el campo contrario y borrando puntos con lo que se rebajan las posibilidades de puntuación de la figura -23- gobernada por el jugador.

20

El jugador deberá evitar el encuentro frontal de ambas figuras y ya que es imposible dar marcha atrás, lo hará evitando que penetre en un paso en el que la otra figura haya o vaya a penetrar, siempre actuando sobre la palanca de dirección -7- y el pulsador de aceleración -8-.

25

Descrito suficientemente el objeto de la invención, es de hacer notar que al ser llevado a la práctica podrán variar las formas, dimensiones, proporción

30

y disposición de los distintos elementos, así como los materiales utilizados, sin que por ello se altere, ni modifique, su esencialidad.

REIVINDICACIONES

1^a. - Un juego electrónico de habilidad para salón,
consistente en un cuerpo prismático con la parte superior de su cara frontal inclinada a modo de pupitre, ubicándose allí una pantalla de tubo de rayos catódicos, junto con un panel de mandos donde se encuentran el pulsador de puesta en marcha del juego, el pulsador de aceleración y la palanca de mando de dirección, mientras que en la parte media de la cara central se encuentra el dispositivo de introducción de fichas y similares para el juego, estando dispuestos en el interior accesible del cuerpo prismático, además del tubo de rayos catódicos, el monitor, el transformador, la fuente de alimentación, el rectificador estabilizador, la unidad de sonido, junto con su altavoz situado en la cara frontal y el programador electrónico o placa de juego, además del receptáculo de recogida de las fichas.

2^a. - El propio juego electrónico, según la anterior reivindicación, caracterizado porque la placa de juego ofrece sobre la pantalla una imagen de reclamo consistente en un laberinto formado por varios cuadros concéntricos con cuatro pasos centrales perpendiculares sobre un cuadro central en el que aparecerán las puntuaciones obtenidas en el juego, junto con una serie de puntos luminosos equidistantes situados en los caminos del laberinto y dos figuras, asemejando a vehículos, situadas en la parte baja de la imagen junto al paso central vertical.

3^a. - El propio juego electrónico, según las rei-

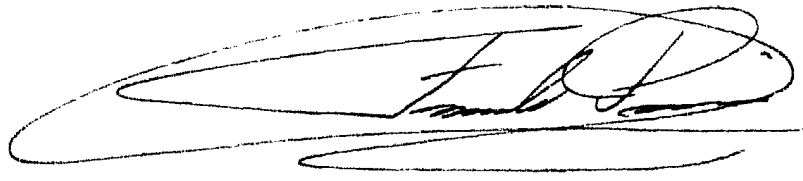
vindicaciones anteriores, caracterizado porque al iniciarse el juego, previa introducción de la ficha y accionamiento del correspondiente pulsador, las dos figuras iniciarán su desplazamiento en sentido opuesto, siendo una de ellas gobernable por el jugador en velocidad, mediante accionamiento del pulsador de aceleración y en dirección, mediante la palanca de mando, con la que se le dará giros de 90° en cualquier recodo o esquina de su medio campo, circulando por los pasos del laberinto y borrando los puntos luminosos que va cubriendo, con la consiguiente acumulación de puntuación, mientras que la otra figura va recorriendo pasos del laberinto, penetrando en el campo contrario y cubriendo puntos, con lo que reduce las posibilidades de puntuación del jugador.

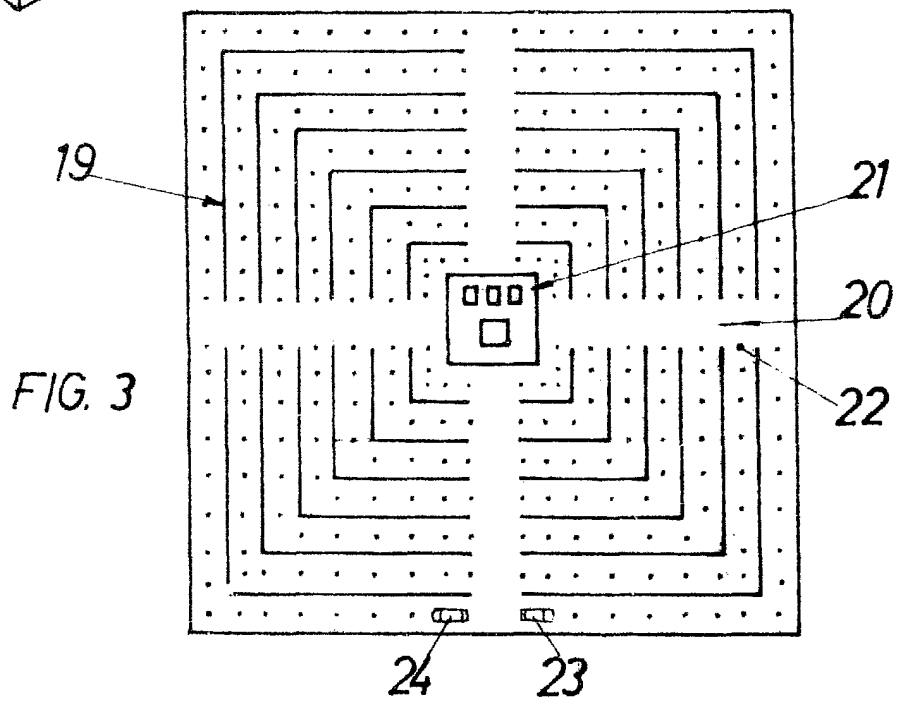
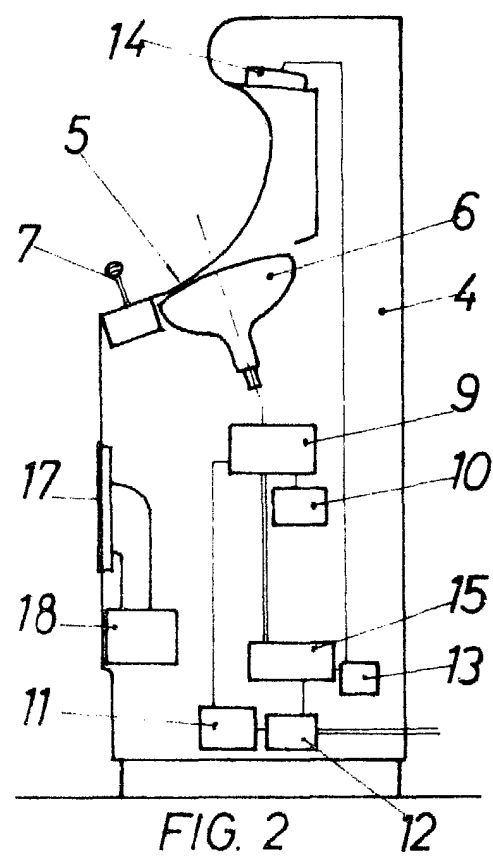
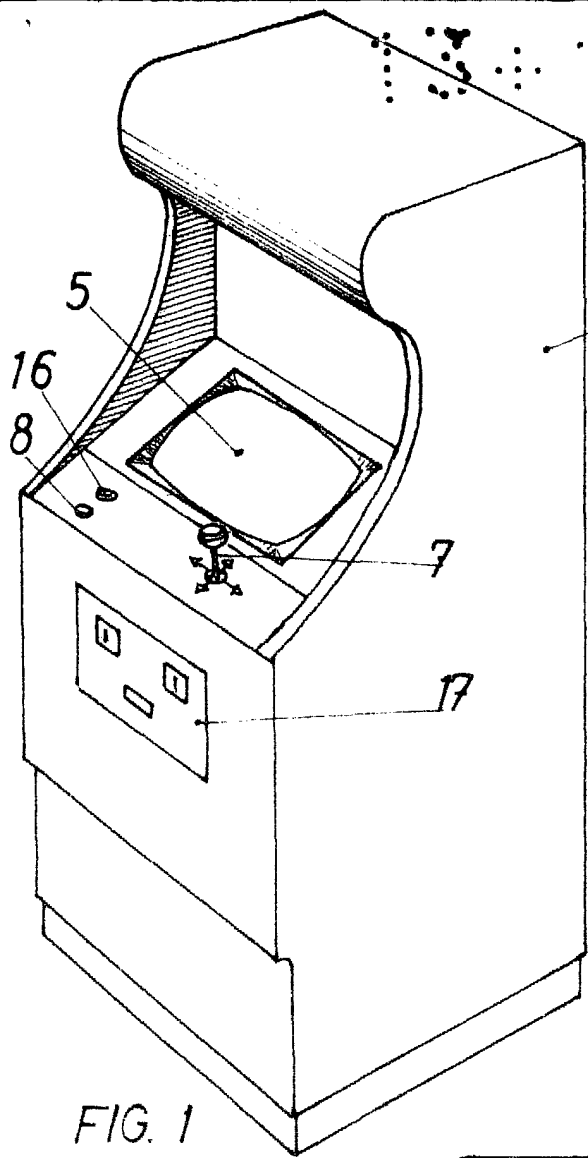
4ª.- El propio juego electrónico, según las precedentes reivindicaciones, caracterizado porque mediante la combinación de la aceleración de velocidad y los cambios de dirección antes descritos, el jugador evitará la coincidencia de ambas figuras en un mismo paso del laberinto, ya que al no poder efectuarse marcha atrás, se producirá colisión y la penalización consiguiente.

5ª.- UN JUEGO ELECTRONICO DE HABILIDAD PARA
SALON.

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

Madrid, 13 de Noviembre de 1979-

A large, stylized handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke at the bottom.



Escala variable

por Fernando Perraine
[Signature]