



ESPAÑA

19	ES	249441	10	Y
21	FECHA DE PRESENTACION			
22	18 marzo 1980			

MODELO DE UTILIDAD

1 D.I.C. 1980

30	PRIORIDADES:			
31	NUMERO	32	FECHA	
			33	PAIS

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			G07F 17/32; A63 F 9/00

54	TITULO DE LA INVENCIION
	MAQUINA DE JUEGO DE SALON, PERFECCIONADA.

71	SOLICITANTE (S)
	FABRICA DE MAQUINAS R CREATIVAS S.A. "FAMARESA" de nacionalidad española

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	Torrejón de Ardoz (Madrid, Polígono Industrial, c+ Hierro 7

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (ES)
	La propia entidad solicitante

74	REPRESENTANTE
	DS MARIA ANTONIA NARANJO MARCOS, P. de la Habana 200 MADRID

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad recae sobre una máquina de juegos de salón, perfeccionada, y más concretamente, una máquina recreativa, de vídeo, que se destina a una modalidad de juego sumamente interesante y de emoción para los jugadores, lo que unido a las características generales constructivas del aparato, pone al objeto de esta invención por encima de otros dispositivos de carácter convencional existentes en el mercado.

5

La máquina, en términos generales, se halla constituida por los elementos siguientes:

10

- a - Un mueble decorado que soporta los restantes elementos.
- b - Un monitor de televisión en color en cuya pantalla se desarrolla la acción del juego.
- c - Un conjunto de placas electrónicas formando circuitos integrados, transistores, resistencias, etc., que generan y controlan el desarrollo del juego.
- d - Una fuente de alimentación constituida por un transformador, filtro de red, puentes rectificadores, condensadores, y demás elementos propios que proporcionan las tensiones para los circuitos electrónicos y el monitor de televisión.
- e - Un panel de control de juego formado por pulsadores.
- f - Un selector de monedas.
- g - Alumbrado en general.

15

20

Para mejor comprensión de esta memoria se acompañan adjunto unas láminas de dibujos que muestran un ejemplo de realización de la invención citado a título no limitativo, de los varios que caben en el marco general de la invención sin que el mismo se altere. En tales dibujos

25

La fig. 1 muestra una vista en perspectiva, de la máquina según la invención.

30

Las figs. de 2 a 6 muestran la pantalla con las diversas figuras que aparecen en la misma en el desarrollo del juego.

Las figs. de 7 a nueve son ejemplos de sus circuitos electrónicos, y eléctricos.

35 De conformidad con la invención referida a los dibujos adjuntos, la máquina (M) consta de un mueble decorado en cuyo interior se alojan los elementos antes relacionados, y va provista de una pantalla (P) que corresponde a un monitor de TV en color, en la cual se desarrolla la acción del juego, y bajo la cual hay un panel (X) de control de juego constituido por pulsadores, yendo do-
40 tada, asimismo, se un selector de monedas (no referenciado por ser convencional).

El juego se inicia al introducir las monedas o fichas necesarias en la ranura del selector, indicándose entonces en la pantalla (P) de la máquina que la próxima operación consiste en pulsar la selección de uno o dos jugadores, en el panel de control (X) antes citado.

Al seleccionar el número de jugadores comienza la acción del juego que se desarrolla en varias fases. El operador controla una nave espacial (1) que surge representada en la parte inferior de la pantalla (P) y que, a través de los pulsadores que la gobiernan, es desplazable a voluntad en sentido horizontal a izquierda o a derecha, mediante dos pulsadores del panel (X) de la máquina, disponiéndose, asimismo, de un tercer pulsador de disparo que hace que esta nave espacial o cohete (1) lance proyectiles hacia arriba.

55 El juego se inicia cuando una formación dispuesta en triángulo, de una primera oleada de naves espaciales (2) aparecen en la parte superior de la pantalla (P) y comienzan a descender en una trayectoria errática y disparando proyectiles hacia abajo.

60 En el campo de juego aparecen meteoros que descienden a baja velocidad. Si un proyectil o uno de estos meteoros alcanza a la nave espacial o cohete del operador (1) ésta queda destruíza.

El operador dispara contra los naves enemigas (2) que des-

65 cienden, hasta conseguir destruirlas en su totalidad. Cada nave destruída de este tipo (2) incrementa la puntuación del jugador, por ejemplo, en 20 puntos.

70 Al acabar la oleada de estas naves del tipo (2) surge en la parte superior de la pantalla (P) una nueva oleada en formación preferentemente de dos filas alternadas, otro tipo de naves (3) siguiendo una trayectoria distinta. La acción del juego sigue como antes quedó descrito. En este caso, por cada nave enemiga destruída, la puntuación del jugador es mayor, por ejemplo, 30 puntos.

75 Al acabar con la totalidad de estas naves, aparecen en la pantalla (P) otro tipo de naves (4) en una nueva oleada; éstas aparecen alternativamente, sin formación, continuando el juego de la misma manera antes descrita. El valor por la destrucción de cada una de estas naveses de un número superior al de las anteriores, como por ejemplo, 40 puntos.

80 Destruídas por el jugador estas naves del tipo (4), aparecen en la pantalla nuevas naves (5) que bajan en formación de columna y que al ser destruídas por el jugador, la puntuación de cada una asciende de valor, como por ejemplo a 50 puntos.

85 Si el operador consigue destruir también las naves de este nuevo tipo, cambia el juego y aparece en la pantalla (P) una única nave espacial nodriza (6) que en caso de ser destruída por el jugador acumula a éste una mayor puntuación, como por ejemplo 300 puntos.

90 Durante el desarrollo del juego se habrá consumido parte del combustible disponible, y que en caso de destrucción de la nave nodriza vuelve a llenarse permitiendo la continuación del juego.

El juego termina cuando termina el combustible, o bien cuando hayan sido destruídos tres naves espaciales o cohetes (1) de que dispone por partida el operador.

95 Finalmente es de señalar que en la presente invención cabrán cuantas variantes constructivas como sean posibles en que se

NOTA: Descrito suficientemente lo que antecede sólo resta señalar que lo que se considera propio, nuevo y útil del solicitante, es lo contenido en las siguientes:

100

REIVINDICACIONES

105

110

1 - Máquina de juego de salón, perfeccionada, y más concretamente, una máquina recreativa de las de tipo de video, caracterizada por hallarse constituida por un mueble que soporta los elementos de la máquina; un monitor de televisión en color en cuya pantalla se desarrolla la acción del juego; un conjunto de placas electrónicas que forman circuitos integrados, transistores, resistencias y demás elementos que, en general, controlan el desarrollo del juego; una fuente de alimentación constituida por un transformador, filtro de red, puentes rectificadores, condensadores y demás elementos propios que proporcionan las tensiones de los circuitos electrónicos y el monitor de televisión; un panel de control de mandos y juego formado por pulsadores; un selector de monedas, y medios de alumbrado, en general.

115

2 - Máquina, según reivindicación 1ª caracterizada por disponer de una pantalla que corresponde a un monitor de televisión en color, en la que se desarrolla la acción del juego, y bajo la cual va dispuesto un panel de control del mismo formado por pluralidad de pulsadores.

120

3 - Máquina, según reivindicaciones 1 y 2 caracterizada por disponer de un selector de monedas y al introducirse una moneda o ficha en el mismo, se pulsa la selección de uno o dos jugadores en el panel del control, tras lo cual se inicia el juego, cuyo desarrollo se produce en varias fases.

125

4 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 3 caracterizada por el hecho de que, iniciado el juego, aparecen en la pantalla del monitor de televisión diversos objetos con trayectorias diversas, según la placa de circuito impreso a que correspondan, dis-

130

de aparición de tales objetos, ir a su eliminación o, alternativamente, ser eliminados del juego o penalizados si no consiguen la totalidad de los objetivos previstos.

5 - MAQUINA DE JUEGO DE SALON, PERFECCIONADA.

- - - -

135

Todo según se describe en la presente Memoria que consta de seis hojas foliadas y escritas por una sólo cara con un total de ciento treinta y cinco líneas y dibujos anexos.

MADRID 18 marzo 1980

p.a.

M. A. NABALJO MARCOS

E. F. 



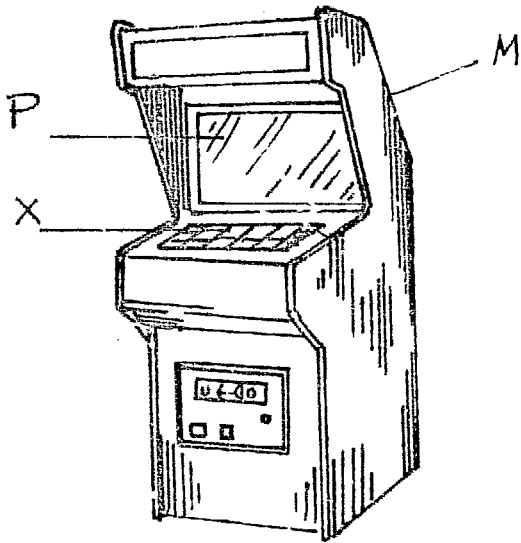


Fig. 1

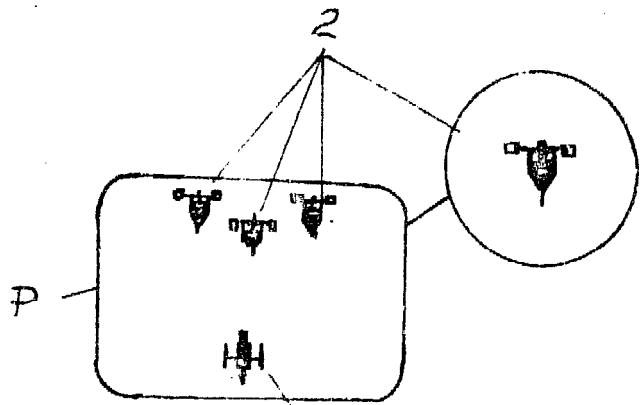


Fig. 2

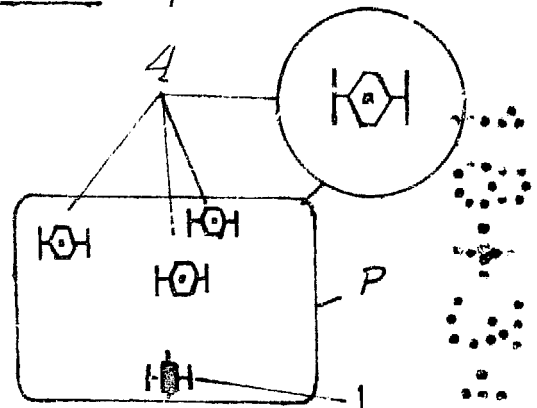


Fig. 4

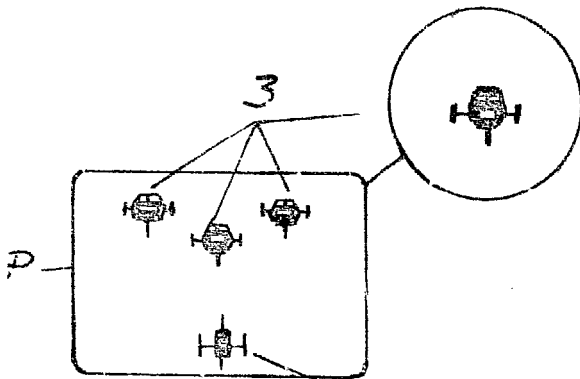


Fig. 3

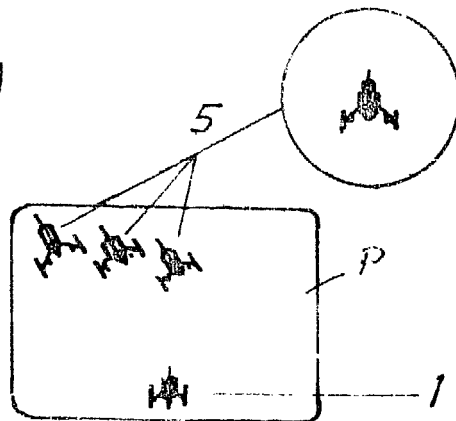


Fig. 5

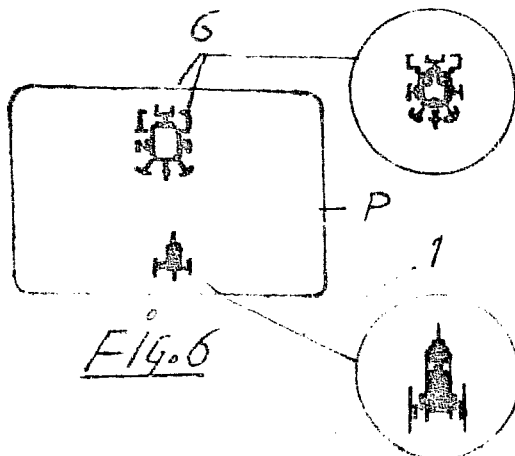


Fig. 6

MAR 18 MAR 1980

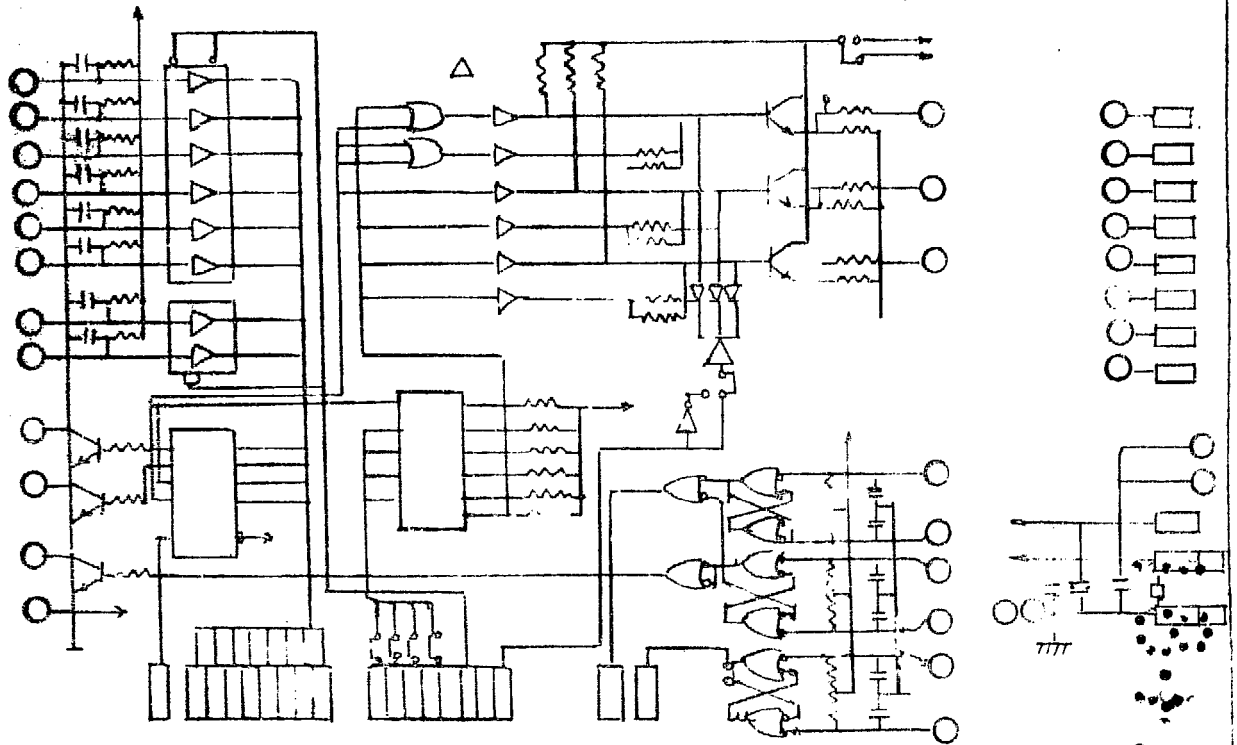


FIG. 7

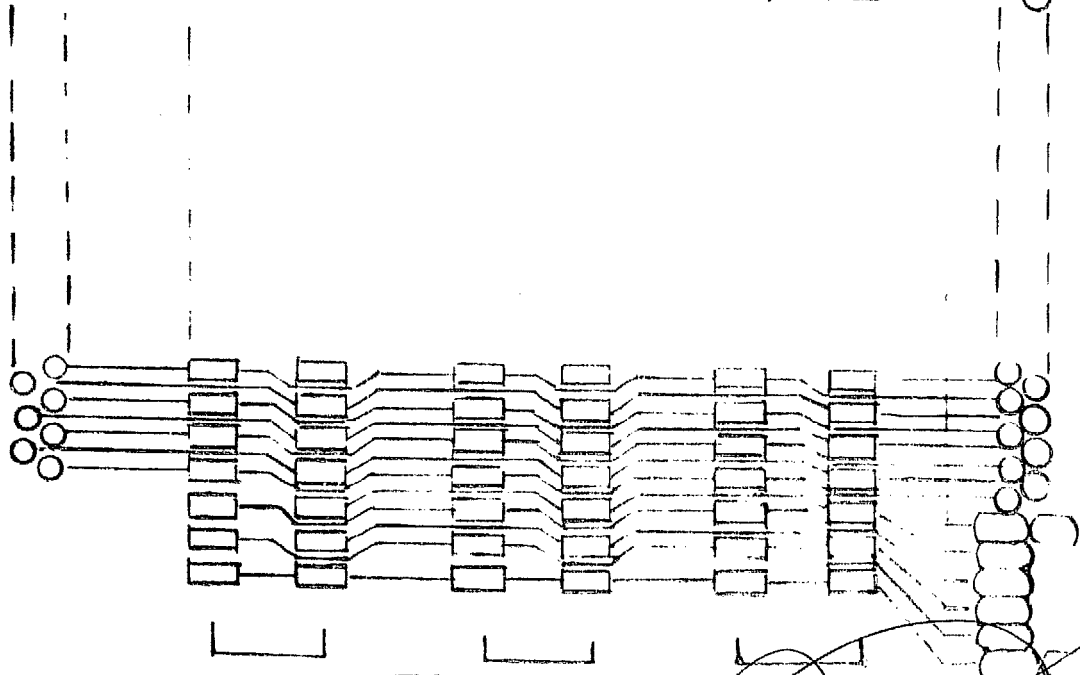
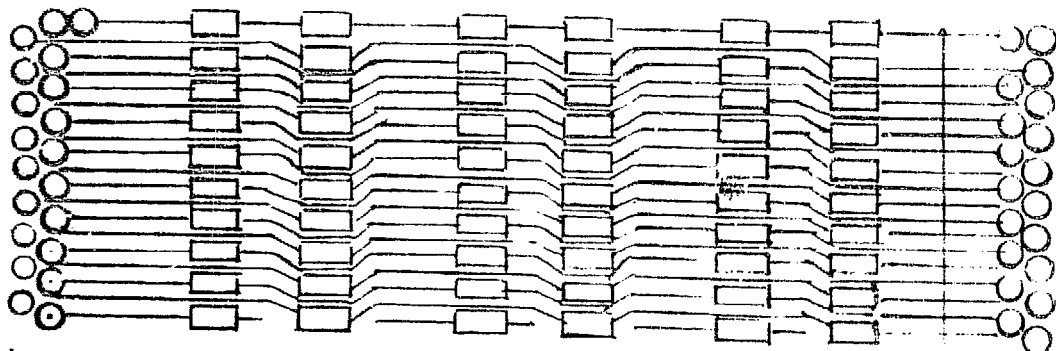


FIG. 8

ESCALA VARIABLE

MADRID 18 MARZO 1980

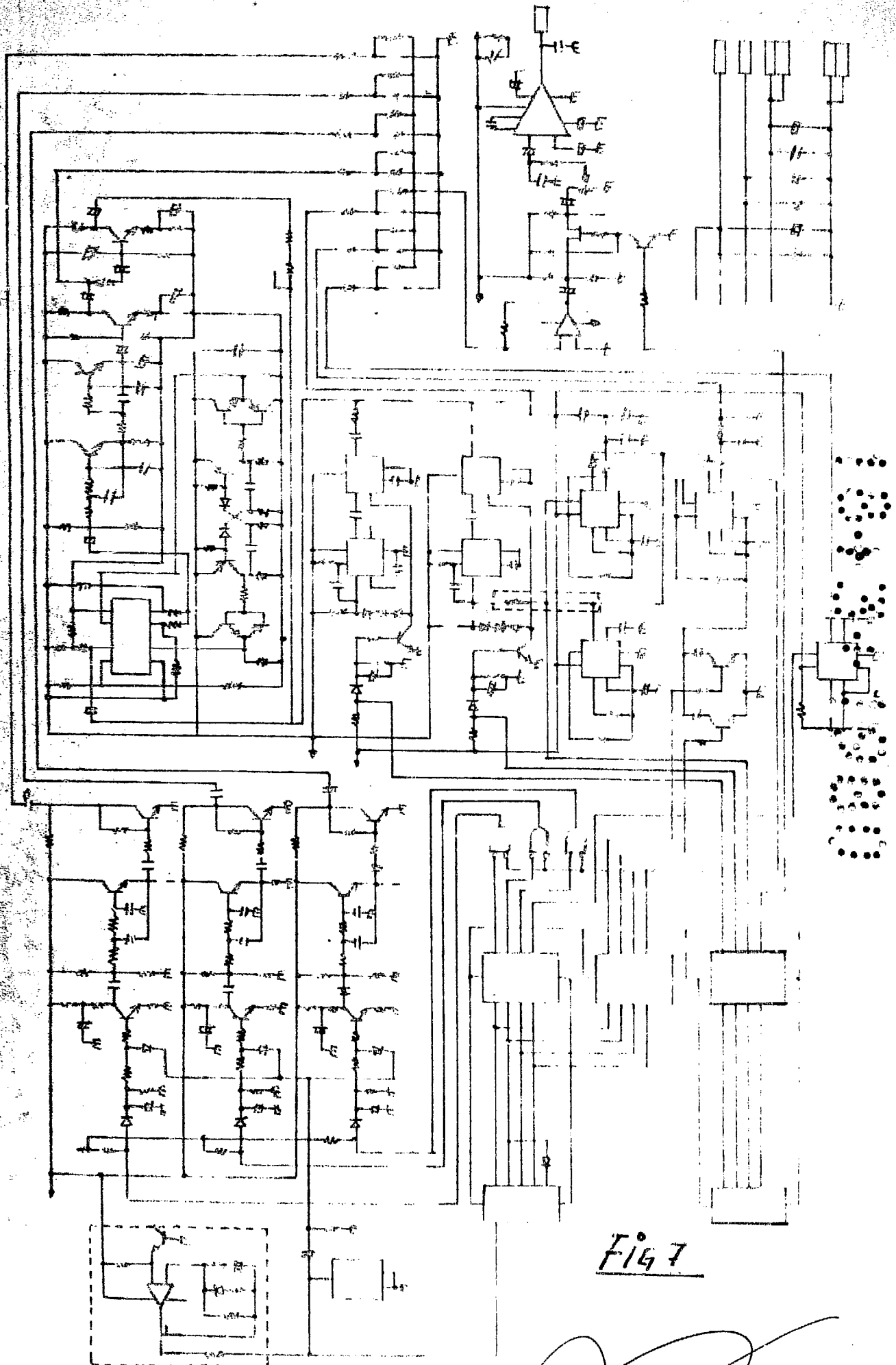


Fig 7

ESCALA VARIABLE

MADRID 18 MARZO 1980