



ESPAÑA

10	ES	11	NUMERO	16	Y
		2	255001		
		22	FORMA DE PRESENTACION		
			4 febrero 1981		

MODELO DE UTILIDAD

1 JUN. 1981

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
	31	NUMERO			

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
		Int. Cl. 3	G 07 F 17132; A 63 F 9100

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

UNA NUEVA MAQUINA DE JUEGOS DE SALON, PERFECCIONADA.

71 SOLICITANTE (S)

FABRICA DE MAQUINAS RECREATIVAS S.A. "FAMARESA" de nacionalidad española

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

c/ Hierro 19 - 21 Polígono Industrial de TORREJON DE ARDOZ, Madrid

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

La propia entidad solicitante.

74 REPRESENTANTE

DA MARIA ANTONIA NARANJO MARCOS, P. de la Habana 200 MADRID.

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención recae sobre una nueva máquina de juegos de salón, perfeccionada, y hace, en concreto, referencia a una máquina recreativa de las del tipo de video, que se destina a una modalidad de juego que resulta de gran interés y emoción para los jugadores, lo que unido a las características generales de realización del aparato lo sitúan por encima de otros dispositivos de carácter convencional que puedan existir en el mercado.

En general, la máquina según la invención consta de los siguientes elementos:

- a - Un mueble soporte de los elementos de la máquina.
- 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, entre otras, 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 al monitor de televisión.
- e - Un panel de control de juego formado por pulsadores.
- f - Un selector de monedas.
- g - Instalación de alumbrado en general.

Para mejor comprensión de la presente memoria se acompañan los dibujos adjuntos que muestran un ejemplo de realización, no limitativo, de los varios que caben en el cuadro general de la invención sin que la misma se altere. En tales dibujos:

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

La fig. 2 muestra esquemáticamente una vista de la pantalla.

Las restantes figuras muestran los elementos-tipo que surgen en la pantalla durante el juego.

De conformidad con la inención referida a los dibujos ad-
 juntos, la máquina consta de un mueble (M) decorado, en cuyo inte-
 35 rior se alojan los elementos antes relacionados, y que va dotada
 de una pantalla (P) que corresponde a un monitor de TV. en color
 en el que se desenvuelve la acción del juego, y bajo el cual hay
 un panel (X) de control de juego, provisto de pulsadores; se dis-
 pone asimismo de un selector de monedas (no referenciado por ser
 40 convencional). El juego se inicia al introducir las monedas o fi-
 chas en la ranura del selector, indicándose entonces en la pantalla
 (P) de la máquina que la próxima operación estriba en pulsar
 la selección de uno o dos jugadores en el panel (X) de control ya
 citado.

Al seleccionar el número de jugadores comienza la acción del
 45 juego que se desarrolla en varias fases. El operador controla una
 nave espacial (1) representada en la parte inferior de la pantalla
 (P), disponiendo de algunas más en reserva (1'); dicha nave
 (1) surge representada en la parte inferior de la pantalla (P) y
 50 a través de los pulsadores que la gobiernan es desplazable a volun-
 tad en sentido horizontal a la izquierda o a la derecha, mediante
 dos pulsadores del panel (X), disponiéndose, asimismo, de un ter-
 cer pulsador de disparo que efectúa esta nave (1) lanzando pro-
 yectiles hacia arriba. Se dispone, asimismo, de un cuarto pulsa-
 55 dor que activa la aparición eventual de un escudo (E) protector
 de la citada nave (1).

En la pantalla (P) irán apareciendo diversidad de figuras
 con características cambiantes (2, 2', 2'', 3, 3', y 4) en la for-
 ma en que ya se describirá y que corresponden a las diversas fa-
 60 ses del juego.

En la iniciación del juego aparece en la pantalla un fondo
 espacial que se desliza verticalmente hacia abajo, mientras suena
 una música de fondo convenientemente escogida.

La acción del juego comienza apareciendo, a continuación de

65

dicho movimiento vertical del fondo, una oleada de naves espaciales en forma de aves (2) que tienen movimientos horizontales y movimiento de alas. Según bajan las figuras van variando en sus formas (2^a) tomando las apariencias de aves en distintas perspectivas.

70

Pueden jugar dos jugadores alternativamente disponiendo de una sola nave (1) en la pantalla (P) con la que disparan contra las aves (2); al hacer blanco en ellas, se desintegran en dos partes (2^a) en direcciones contrarias.

75

Esta primera fase del juego se termina mediante la destrucción de las citadas naves pájaros (2 - 2^a)

Finalizada esta primera fase del juego vuelve a aparecer en la pantalla (P) el fondo espacial y suena de nuevo la melodía descendiendo el fondo como en el primer caso.

80

La segunda fase o secuencia sigue inmediatamente apareciendo en la pantalla una nueva oleada de naves pájaros, pero con trayectorias distintas, las cuales pueden disparar contra la nave (1) de los jugadores; estas trayectorias de las nuevas naves pájaros, que son iguales a los (2) de la primera fase, son mucho más complejas que las de la primera oleada y pueden atacar y hasta golpear a la nave (1) del jugador a la que pudieran destruir tanto por disparo como por colisión; estas naves tienen color diferente a las de la primera oleada. Esta segunda fase termina con la destrucción de la totalidad de las naves atacantes.

85

Terminada esta segunda fase, se inicia la tercera, precedida del descenso del fondo espacial y la melodía y al iniciarse aparecen en la pantalla (P) unos óvalos (3^a) que se desplazan horizontalmente y se entrecruzan y que van aumentando de tamaño progresivamente.

90

Al llegar estos óvalos (3^a) a un cierto tamaño, esta especie de huecos se transforman en unos pájaros (3) azules.

95

Si un proyectil de la nave (1) de los jugadores alcanza a uno de estos pájaros (3) el proyectil rompe el punto de im--

100 pacto, por ejemplo, puede romperle un ala o parte de ésta, pero este pájaro sigue volando y sólo se destruye cuando se le dá con el proyectil en su centro, haciéndole explotar; estas figuras (3) tienen movimiento combinado vertical y horizontal, y al cabo de un cierto tiempo de estar en la pantalla (P) pueden volver de nuevo a estado de huevo para dificultar un impacto, y posteriormente recuperan su apariencia de ave.

105 Si el disparo de la nave (1) del jugador alcanza en el centro a una de estas aves (3) se dispersan destruidas por la mitad; estas naves pájaro (3) pueden disparar o bombardear a la nave (1).

110 Terminada esta fase con la destrucción de estas naves pájaro (3) viene la fase siguiente, tras la reaparición del telón espacial descendente y la música de fondo.

En esta nueva fase aparecen y descienden de nuevo los mismos huevos (3') de la fase anterior, pero los pájaros en los que se transforman (3) tienen movimientos muy diversos y aparecen en otro color, por ejemplo, en rojo.

115 Finalizada esta fase, aparece de nuevo el telón espacial y la melodía y seguidamente se entra en la 5ª fase en la que en la pantalla (P) aparece un platillo volante (4) con un monstruo (5) que lo gobierna; este platillo volante es una nave madre, nave nodriza y va escoltada por las mismas naves pájaros (2) de la primera fase del juego.

120 El platillo (4) desciende verticalmente y con lentitud; las aves (2) que lo escoltan tienen movimientos variables, y atacan a la nave (1) del jugador.

125 El objetivo de esta fase es el destruir al monstruo que gobierna el platillo (4); a este efecto, cada disparo de la nave del jugador (1) alcanza y destruye un trozo (6) del platillo (4) y deberá ir haciendo destrucciones parciales hasta destruir al jefe del mismo (5). Este platillo nodriza (4) no dispara, pero sí lo hacen las naves pájaros (2) que lo escoltan, y que son des

130

tructibles por los disparos de la nave (1) del jugador.

Toda esta acción se desarrolla por un tiempo limitado, hasta que el platillo volante (4) si no es destruido antes, llegue a tocar la nave (1) del jugador, que en tal caso queda destruida.

135

Con la destrucción del platillo volante (4) termina el total de la partida, y el jugador tendrá derecho a otra nueva partida que constará de los mismos elementos y las mismas fases ya descritas, pero las naves atacantes bajarán con más movimientos y más combinaciones, que requerirán un mayor ejercicio defensivo del jugador.

140

Asimismo, el juego terminará si son destruidas todas las naves del jugador (1) que son preferente, pero no limitativamente, tres.

145

La nave del jugador (1) dispone de un escudo protector (E) contra toda clase de ataques, pero su protección se limita a un corto tiempo, en casos de emergencia, pero no es posible mantenerlo constantemente, sino por breves espacios.

150

Finalmente, tras lo descrito sólo resta señalar que en la presente invención cabrán cuantas variantes de realización como sean posibles, sin que se altere la esencia general de la misma, y podrá fabricarse en toda clase de materiales, formas y tamaños apropiados sin limitación.

- - - - -

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

155

REIVINDICACIONES

160

165

170

175

180

1 - Una nueva máquina de juegos de salón, perfeccionada, de las de tipo de vídeo, caracterizada por disponer de un mueble que soporta los elementos de la propia máquina; de un monitor de televisión en color, en cuya pantalla se desarrolla la acción del juego; de un conjunto de placas electrónicas que forman circuitos integrados, transistores, resistencias, y demás elementos que, en general, controlan el desarrollo del juego; disponiendo asimismo de 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; disponiendo también de un panel de control de mandos y de juego, formado por pulsadores; un selector de monedas y medios de alumbrado en general,

2 - Una nueva máquina, según reivindicación la caracterizada por disponer de una pantalla que corresponde al monitor de televisión en color, en la que se va desarrollando la acción del juego, y bajo la cual va dispuesto un panel de control del mismo constituido dicho panel por una diversidad de pulsadores.

3 - Una nueva máquina, según reivindicaciones 1 y 2 caracterizada por disponer de un selector de monedas y al introducirse en el mismo una moneda o ficha se pulsa la selección de uno o dos jugadores en el panel de control tras lo que se inicia un juego que se desarrolla en varias fases.

4 - Una nueva máquina, según reivindicaciones de 1 a 3 caracterizada porque, ya iniciado el juego, aparecen en la pantalla del monitor de televisión diversos objetos de formas y apariencias cambiantes y con diversas trayectorias, según la placa de

corcuito impreso a que correspondan, disponiendo los jugadores, en el panel de control, de mandos para, según las varias fases de las jugadas, y aparición de los citados objetos, para ir disparando y eliminando a los mismos, o eliminados por éstos o penalizados si no logran la totalidad de los objetivos previstos en el juego.

185

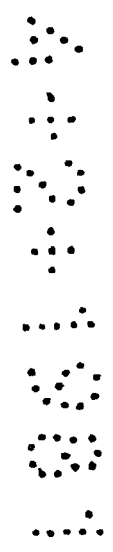
5 - UNA NUEVA MAQUINA DE JUEGOS DE SALON PERFECCIONADA.

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

190

MADRID 4 febrero 1981

P.a.
M. A. NARANJO MARCOS



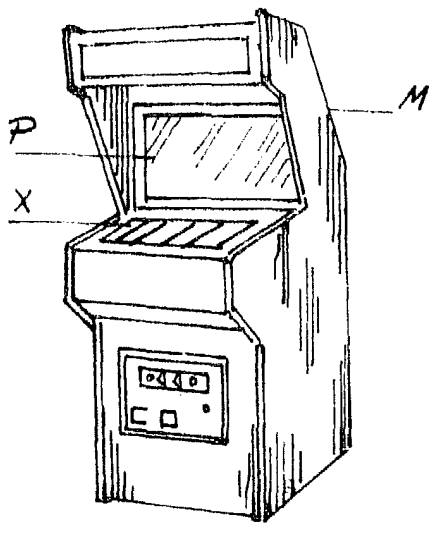


Fig. 1

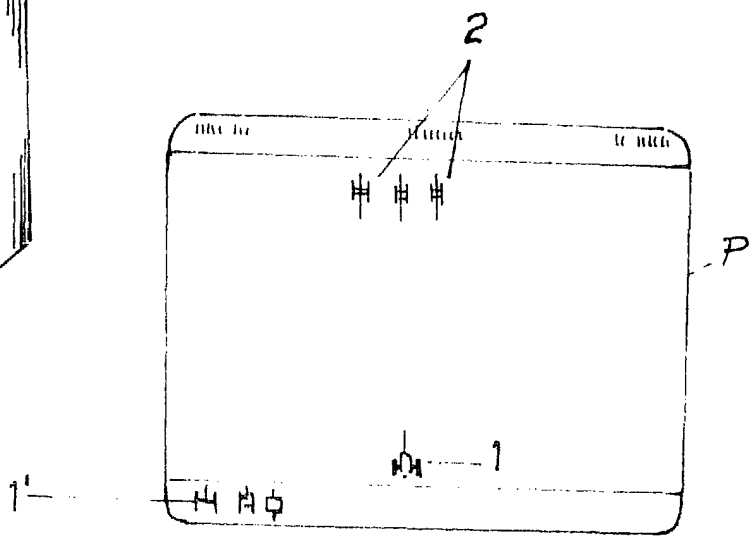


Fig. 2

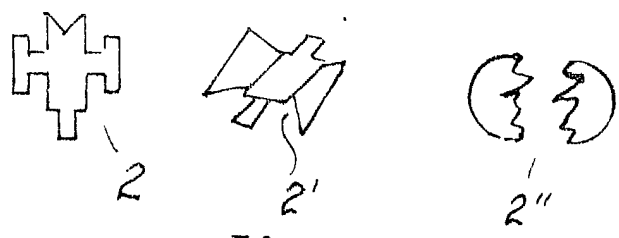


Fig. 3

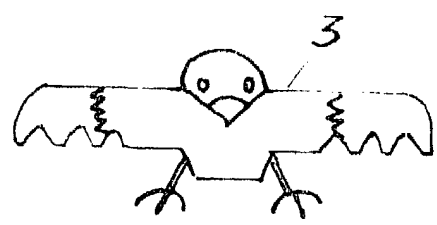


Fig. 4

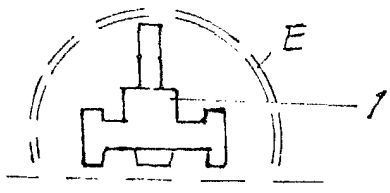


Fig. 5

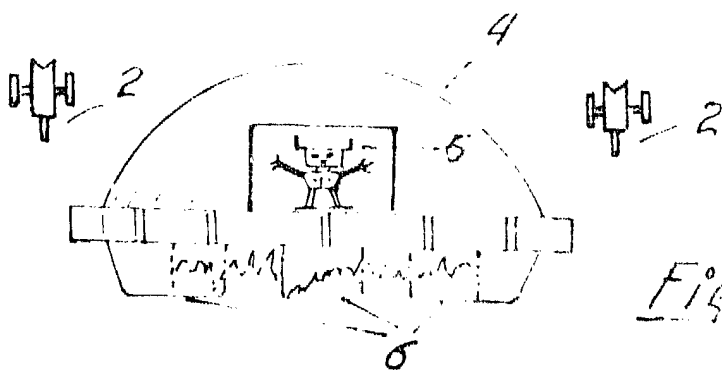
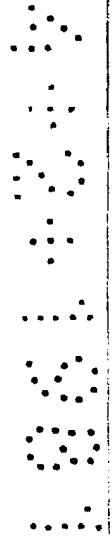


Fig. 6



ESCALA VARIABLE

MADRID 4 FEBRERO 1961
 N. A. NARANJO MARGOS
 OFICINA DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL
 ASÍ SINDO
 P. F. [Signature]
 La Habana, 200 - H. C. M. D. 11