



ESPAÑA

10	ES	11	NUMERO	256 531	10	Y
		21				
		22	FECHA DE PRESENTACION	28-2-81		

MODELO DE UTILIDAD

17 JUN. 1982

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO				

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
		Int. C. 1	A63F 9/22

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
	"MAQUINA RECREATIVA DE JUEGO ELECTRONICO DE VIDEO".-

71	SOLICITANTE (S)
	I R E C S A

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	Princesa, nº.5 semisotano (MADRID)

72	INVENTOR (ES)
	I R E C S A

73	TITULAR (ES)
	el mismo

74	REPRESENTANTE
	Juan de Rafael Minguell

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a una máquina recreativa de juego electrónico del tipo que, previa
5 la introducción de una monedas de diferentes valores, aparecen en una pantalla visualizadora de un tubo de rayos catódicos unas determinadas y concretas figuras que realizan
unas de ellas movimientos y comportamientos programados electrónicamente y otras responden a la actuación de los
10 jugadores obteniendose resultados igualmente programados electrónicamente.

En estos juegos la novedad y utilidad reside precisamente en la configuración distinta de las figuras que aparecen en la pantalla visualizadora en estrecha relación
15 con el conjunto de todas ellas y sus movimientos programados electrónicamente por lo que en esta memoria y dibujos
unidos describiremos este modelo de juego electrónico reflejando sus características propias diferenciales y esenciales
20 nuevas y originales no conocidas anteriormente en España solicitando su propiedad exclusiva de acuerdo con la legislación en vigor y con arreglo a las esencialidades recogidas en las reivindicaciones finales.

25 Así en posición de espera de jugadores y como anuncio

e información del propio juego en la pantalla de video aparecen sucesivamente dos conjuntos de figuras inéditas, --- siendo estático el primer conjunto de imágenes y dinámico o en movimiento del segundo, que vamos a describir por referencia a las figuras unidas correspondientes a una realización escogida entre las innumerables posibles y teniendo en cuenta que debido a su formación electrónica mediante la traducción visual sobre la pantalla visualizadora de un tubo de rayos catódicos, los cuales inciden en la pantalla según el programa introducido en el elemento electrónico de control, estas figuras pueden tener variaciones en la forma o dimensiones que no alterarán la esencialidad de este modelo de juego electrónico, como se desprenderá del texto de la presente memoria y las esencialidades recogidas en las notas reivindicativas correspondientes.

La primera composición de imágenes está representada en la figura 1, unida en la que a la izquierda representamos los que podemos llamar personajes nuevos y originales que irán apareciendo a lo largo del juego cuyas formas y diseños constituyen una de las esencialidades protegibles y siendo otra muy importante la propia secuencia inédita y distinta a cualquier otra conocida y practicada hasta ahora en que van siendo reproducidos en la pantalla visualizadora generados electrónicamente según un programa ----

preestablecido y su frecuencia de tiempos igualmente generada electrónicamente. A la derecha aparecen unos símbolos numéricos que expresan el tanteo que se consigue respecto de cada figura y por encima unas menciones o rótulos y en el borde superior tres zonas de acumulación de tanteos obtenidos en la que la central da en forma permanente el tan más alto conseguido por cualquier jugador. Esta imagen está acompañada de unos sonidos musicales suaves y agradables generados también electrónicamente y que son traducidos acústicamente por un altavoz dispuesto para esta finalidad.

Automáticamente cada cierto tiempo estas figuras son sustituidas por otras que representan el conjunto del primer escenario de juego que es la figura 2 y en la que varias de las figuras aparecen en movimiento como una especie de resumen y simulación de una parte del juego que, como veremos más adelante, es más complejo y variado. En esta imagen ya se aprecia que se trata de una invasión que las figuras fantásticas que vimos anteriormente hacen contra una representación como de un paisaje terrestre que es defendido por una sola nave estelar terrestre, paisaje que se sitúa en la parte baja de la pantalla y la parte alta ocupando algo más de la mitad de la imagen representa el espacio interestelar apareciendo hacia su parte derecha una nube de puntos brillantes como una nebulosa y hacia la par-

te izquierda la imagen de un planeta con anillo similar al de Saturno.

5 En la parte de la imagen que representa el paisaje terrestre aparece en la parte más baja y hacia el centro una figura como una diana que es el punto de despegue de una figura como una nave estelar terrestre cuyo movimiento es únicamente, en esta secuencia, horizontal a izquierda y derecha produciendo por su extremo superior unos destellos como disparos que cuando coinciden con las figuras atacantes las destruye la nave estelar terrestre tiene una figura cilindro alargado con dos alas laterales terminadas en otros dos cilindros verticales. Por encima del nivel que se desplaza lateralmente la figura como nave terrestre aparece a la izquierda un grupo de figuras en forma de edificios terrestres y a su derecha en línea oblicua dos figuras como grandes antenas parabólicas de radar o radiosondas con su base que cabecen automáticamente como esperando el espacio y algo más arriba y a la derecha aparece una fila de figuras como depósitos esféricos de combustible con sus vigas de apoyo. Hacia la parte izquierda aparece un grupo de figuras, a la altura de las figuras de edificios, que representan como instalaciones industriales y astilleros de naves especiales. Todas estas figuras sirven como de barrera a los trazos luminosos como proyectiles que produ-

10

15

20

25

cen las figuras atacantes por lo que la figura como nave -
terrestre puede protegerse por debajo mientras no sean des-
truídos por los trazos como disparos atacantes. Sin embar-
go los trazos como disparos de la nave terrestre pasan a -
5 través hacia las figuras atacantes.

Por encima de estos grupos de figuras terrestres apa-
rece a todo lo ancho de la imagen una figura continua que
representa como un horizonte terrestre con pequeñas altura
10 y edificios que delimita la zona terrestre contra la que -
en ocasiones se estrellan y destruyen algunos atacantes.

Por la parte superior izquierda aparecen unas figu-
ras fantásticas poco definidas contra el fondo oscuro de -
15 forma sensiblemente como exágonos con dos puntos brillan-
tes en su interior que se desplazan erráticamente hacia --
abajo en dirección del paisaje terrestre saliendo de su --
parte inferior como un chorro de llamas y trazos brillan-
tes como disparos. A Estas figuras cuando llean a la figu-
20 ra del horizonte terrestre les aparecen unos apéndices que
cuando atraviesa ese horizonte van formando una barrera de
figuras como pequeños exágonos, al mismo tiempo que surgen
trazos brillantes como disparos, barrera que detiene, des-
truyendose, los trazos como disparos de la nave estelar --
25 terrestre de figuras como exagonos de doble contorno que -

que descienden hacia la zona terrestre con movimientos -- erráticos que sí coinciden con la imagen de la nave estelar terrestre la destruyen.

5 Finalmente en esta secuencia, es destruida la figura de la nave terrestre, volviendo automáticamente la imagen a representar la secuencia fija de las figuras participantes reanudándose el ciclo automáticamente. Simultáneamente a la oposición de las figuras y siguiendo la secuencia se
10 producen electrónicamente una serie de sonidos musicales y otros como ruidos de explosiones.

.....
Cuando se introducen monedas para iniciar un juego - aparece la escena descrita como segunda secuencia pero con
15 la particularidad de que los movimientos laterales defensivos de la figura como nave estelar terrestre son gobernados u ordenados por el jugador así como la oposición de los trazos como disparos que hacen desaparecer de la pantalla las figuras de los atacantes al mismo tiempo que se producen
20 tanteos que se van acumulando en los contadores de la parte superior de la imagen.

.....
Cuando la actuación de la figura como nave terrestre elimina de la pantalla las figuras como atacantes procedentes del espacio se produce el efecto de que la nave estelar
25

terrestre despegando hacia el espacio estar, figura 3 y 4 y para lograr este efecto las figuras de esta secuencia, excepto la figura de la nave estelar terrestre se desplaza hacia abajo desapareciendo de la imagen y quedando dominada la pantalla por un fondo negro en cuyo momento aparecen formaciones de figuras fantásticas como los platillos volantes que se desplazan erráticamente hacia abajo con la particularidad de que cuando se acercan a la figura de la nave estelar terrestre se agrandan y salen de su centro inferior trazos brillantes como disparos que debe eludir con desplazamiento horizontales la figura de nave estelar terrestre al mismo tiempo que a voluntad del jugador se producen saliendo de su punto unos trazos brillantes como disparos que tienen el doble efecto de que si coinciden con la figura atacante en su conformación de la parte de ala en esta aparece la imagen de un incendio y toda la figura reduce su movimiento simulando estar averiada lo que facilita que algún trazo brillante como disparos de la figura de nave estelar terrestre coincida con el centro en cuyo caso desaparece en una como explosión.

Sí estas figuras descendentes no son eliminadas porque coincida con su centro un trazo brillante como disparo de la figura de nave estelar terrestre al llegar al borde inferior, aunque lleguen al mismo con la representación de

estar incendiada un ala, pasan automáticamente a aparecer por el borde superior con el mismo tamaño que hubieran adquirido, debiendo indicarse que la figura como nave estelar terrestre es eliminada de la pantalla simulando su destrucción cuando coincida su figura con la de una de los atacantes simulando un choque destructivo.

Cuando en esta secuencia son eliminadas las figuras atacantes, aparece figura 5, en el centro de la imagen sobre un fondo oscuro estelar una nueva figura que representa una como especie de gran nave nodriza cuya parte inferior se abran pequeñas zonas como partezuelas de la que salen unas pequeñas figuras como naves que descienden con movimientos erráticos saliendo de ellas unos trazos brillantes como disparos. Esta aparición de figurillas puede ser cohibida por repetidos trazos brillantes como disparos que sa- ga de la nave estelar terrestre pero para dificultarlo aparecen por los bordes de la imagen formaciones de figuras como naves atacantes con movimientos erráticos hacia abajo y la figura como nave estelar terrestre que debe desplazarse para evitar los trazos o que coincida una figura con la figura de la nave estelar terrestre lo cual significa la aparición de la imagen de su destrucción.

Cuando en la secuencia es eliminada la figura de la

gran nave nodriza aparece una nueva imagen figura 6, constituida por una serie de trazos brillantes rectos convergentes hacia arriba en cuya convergencia aparece como unos trazos que componen como una diana circular, trazos rectos que están cortados por otros igualmente rectos delimitando como 5 unas cuadrículas en las que aparecen unas figuras fijas como naves estelares posadas en un campo de aterrizaje al mismo tiempo que se produce un sonido electrónico como de urgencia de que la figura como nave estelar terrestre aterriza para lo cual la imagen de la figura de nave estelar terrestre se desplaza hasta la parte inferior y más amplia de la figura de campo de aterrizaje e iniciando un desplazamiento hacia la parte superior donde aparece la figura de la diana o punto de aterrizaje para lo cual el jugador con 10 los movimientos laterales combinados con el desplazamiento lento hacia arriba ha de procurar que la figura de nave estelar terrestre no coincida con las figuras de las naves posadas pues aparecería la imagen de la destrucción de ambas. Por el contrario debe procurar coincidir con la imagen 15 de como unos consiguen puntuación.

Cuando la figura de la nave estelar terrestre coincide exactamente con la figura de diana del extremo superior de la figura que representa el campo de aterrizaje, en cuyos 25 lados laterales aparecen unas imágenes como iluminando la pis

ta para dar mayor realismo al conjunto de figuras, aparecen en la pantalla una especie de figuras en forma de destello de colores marcando la puntuación obtenida a esta secuencia. En este momento vuelven a aparecer en la pantalla visualizadora las figuras descritas en la primera secuencia representando un paisaje terrestre repitiéndose las secuencias descritas pero a mayor ritmo y dificultad.

Los mandos figura 7, de actuación de este modelo de máquina recreativas de juego electrónico a pesar de la complejidad y variedad no conocida de situaciones y configuraciones son extraordinariamente sencillos pues se reducen a una palanca de movimiento a izquierda y derecha y un botón pulsador para que surja el trazo brillante como disparos de la figura de nave estelar terrestre. Otro pulsador corresponde al juego de un solo jugador y otro pulsador cuando el juego se efectúa con dos jugadores. El bloque de mando se completa con el habitual dispositivo introductor de monedas. En la figura 8, representamos el diagrama de bloques electrónico con los periféricos correspondientes pantalla visualizadora -1- altavoz -2- pupitre de mandos -3- dispositivo aceptador de monedas -4- circuito lógico -5- monitor de televisión -6- y fuente de alimentación -7-.

Descrito con detalle, este modelo de utilidad en esta

memoria por la que han quedado resaltadas las novedades y
utilidad propia en cuanto juego recreativo con sus particu-
laridades que la distinguen de cualquier otro practicado y
conocido hasta ahora en España, recogemos las esencialida-
des protegibles en las siguientes notas reivindicativas.

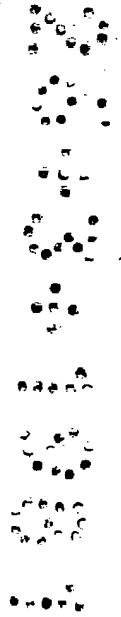
5

10

15

20

25



REIVINDICACIONES

1.- MAQUINA RECREATIVA DE JUEGO ELECTRONICO DE VIDEO, caracterizada porque los diversas señales de video que son suministradas a la pantalla visualizadora de un tubo de rayos catódicos, así como las señales de audio que acompañan a las anteriores, son producidas en una unidad electrónica programada, constituida básicamente por una fuente de alimentación, un circuito lógico que contiene la programación, un monitor de programación, un monitor de TV y los correspondientes dispositivos periféricos constituidos por la botonera de mandos del jugador, que incorpora un único mando de movimiento horizontal a izquierda y derecha del objeto generado por una señal de video controlada por el jugador, un botón de activación para la producción de supuestos disparos por parte de dicho objeto, pudiendo duplicarse estos botones en el caso de dos jugadores, y un altavoz que traduce auditivamente los impulsos generados electrónicamente, habiéndose previsto que el mencionado circuito lógico que contiene la programación suministre a la pantalla visualizadora, además del ya mencionado objeto controlable por el jugador, una pluralidad de grafismos móviles contrarios a este último e inaccesibles a su mando de control.

2.- MAQUINA RECREATIVA DE JUEGO ELECTRONICO DE VIDEO; según reivindicación primera, caracterizada porque el objeto representado en pantalla a través de las correspondientes señales de vídeo controladas por el jugador consiste en una especie de gran nave galáctica, mientras que las señales de vídeo ajenas al control del jugador motivan la aparición en pantalla de figuras móviles contrarias a la citada nave y que aparecen en pantalla por su borde superior, así como motivos paisajísticos que ocupan la zona inferior de la pantalla determinantes de obstáculos que asimismo deben ser salvados por el objeto controlado por el jugador.

5

10

15

20

3.- MAQUINA RECREATIVA DE JUEGO ELECTRONICO DE VIDEO; según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque en situación de fuera de juego todos los grafismos correspondientes a las respectivas señales de vídeo aparecen en pantalla en situación estática, pasando dichos grafismos a una situación dinámica en el momento en que se activa el circuito de programación mediante la introducción de la correspondiente moneda.

25

4.- MAQUINA RECREATIVA DE JUEGO ELECTRONICO DE VIDEO; según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque el ciclo de programación se interrumpe cuando

el grafismo controlado por el jugador consigue destruir todos los grafismos oponentes, o cuando por el contrario dicho grafismo accionado por el jugador es destruido por aquéllos o por impacto sobre los grafismos paisajísticos, continuándose el programa con una secuencia distinta en la que los grafismos oponentes al del jugador están dotados de una mayor velocidad y en la que aumentan los obstáculos paisajísticos, existiendo un número predeterminado de secuencias establecido en la programación del correspondiente circuito.

5
10

5.- MAQUINA RECREATIVA DE JUEGO ELECTRONICO DE VIDEO, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque los grafismos contrarios al controlado por el jugador, es decir los grafismos atacantes, dotados de movimientos erráticos, desaparecen de la pantalla cuando reciben un impacto en su centro, mientras que si el impacto les afecta lateralmente se produce una fragmentación de los mismos manteniéndose dichos fragmentos en pantalla con una menor velocidad.

15
20

6.- MAQUINA RECREATIVA DE JUEGO ELECTRONICO DE VIDEO; según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque las diversas secuencias programadas en la máquina para una sola partida, van acompañadas de señales de

25

de audio diferentes.

5 7.- MAQUINA RECREATIVA DE JUEGO ELECTRONICO DE
VIDEO, según reivindicaciones anteriores, caracterizada
porque en los ángulos superiores de la pantalla visuali-
zadora aparecen los correspondientes contadores de las
puntuaciones obtenidas y, por debajo, un señalizador de
la reserva de secuencias o ciclos de juego de que dispone
cada jugador, habiéndose previsto asimismo la existencia
10 de un contador asistido por la correspondiente memoria
en la que se almacena la puntuación más alta obtenida
por los jugadores.

15 8.- MAQUINA RECREATIVA DE JUEGO ELECTRONICO DE
VIDEO;

20

25

FIG. 1

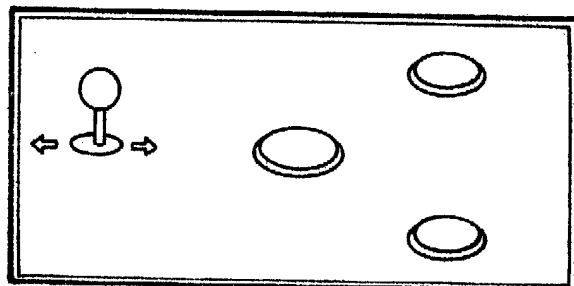
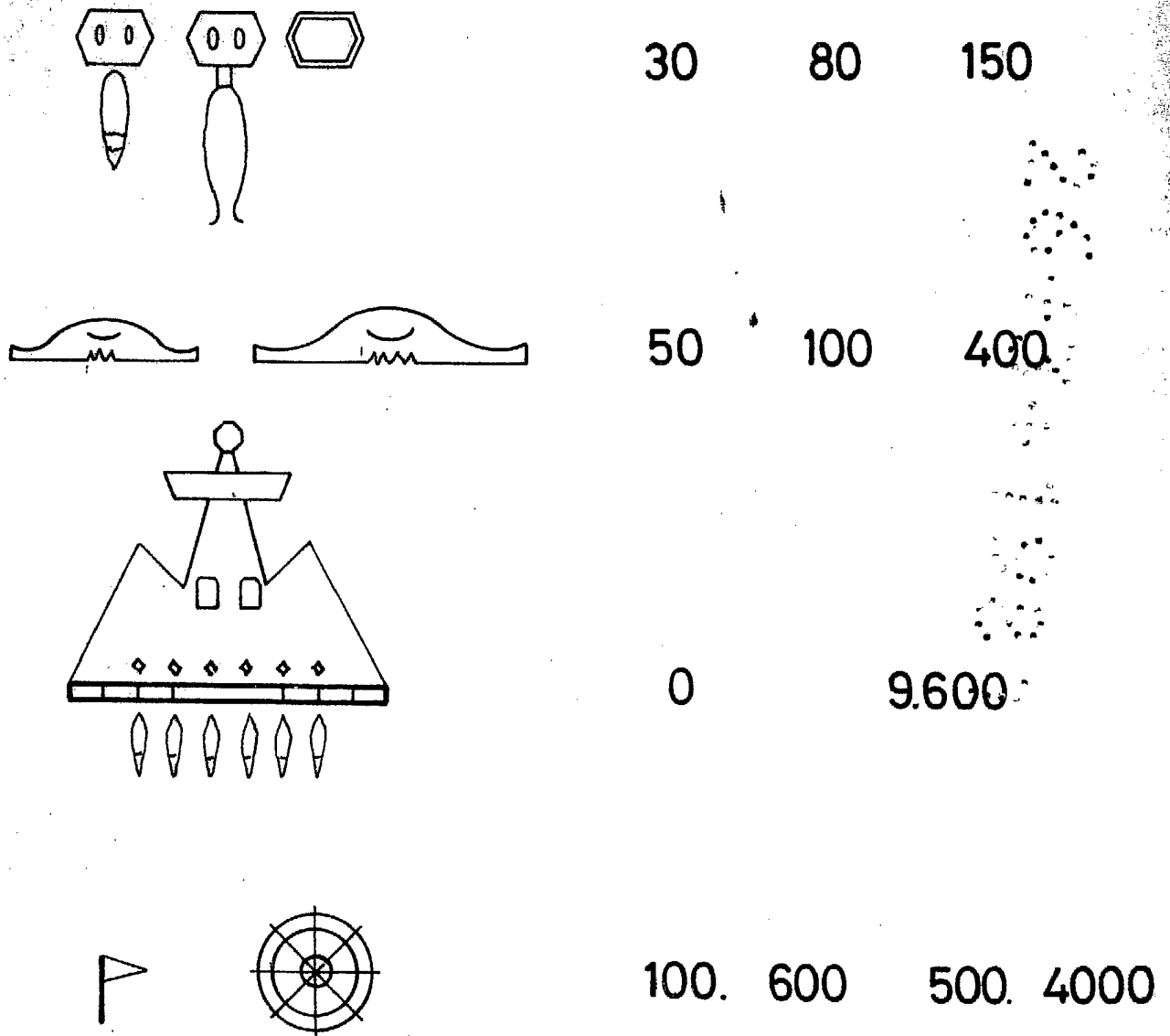
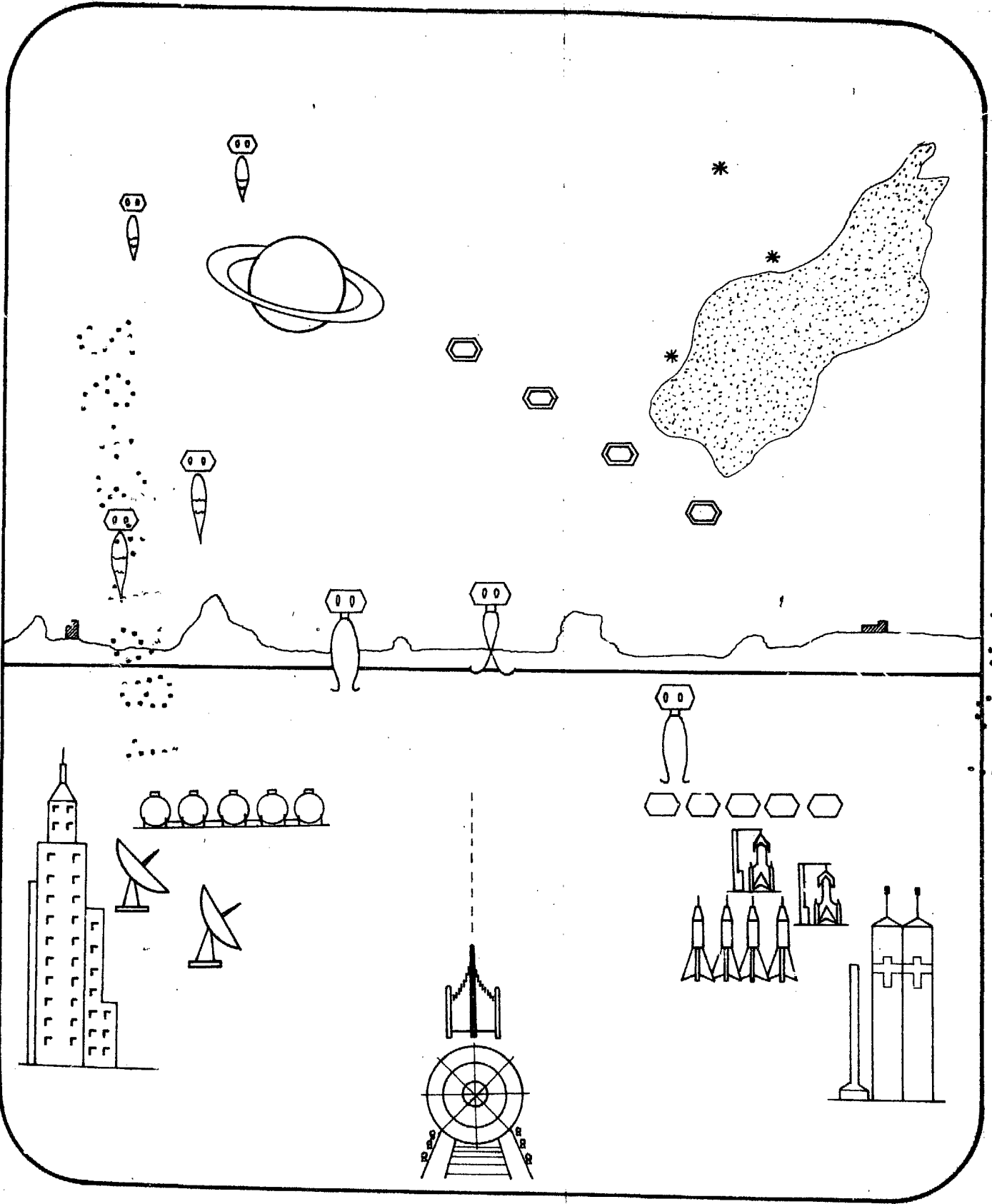


FIG. 7

FIG 2



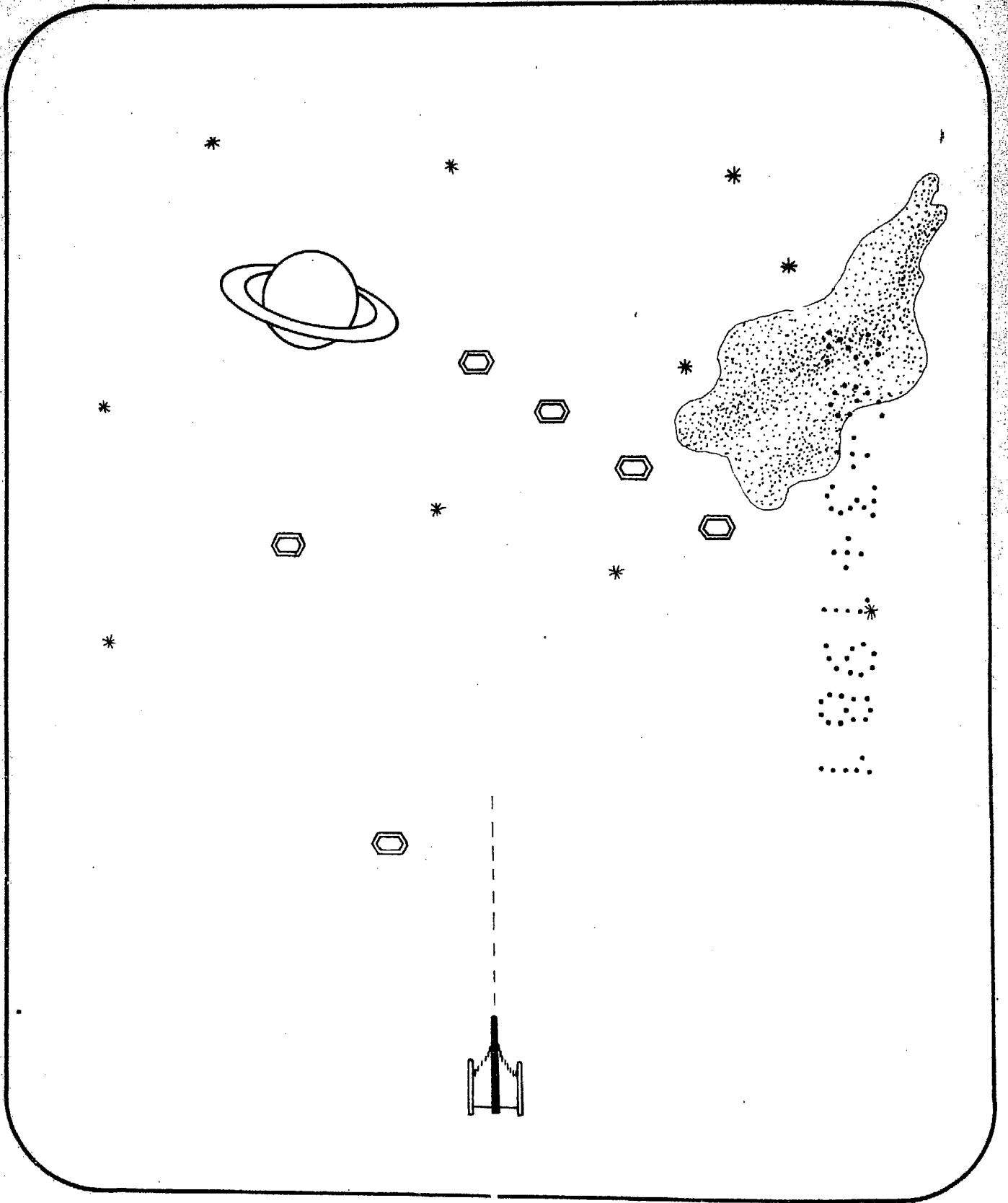


FIG. 3

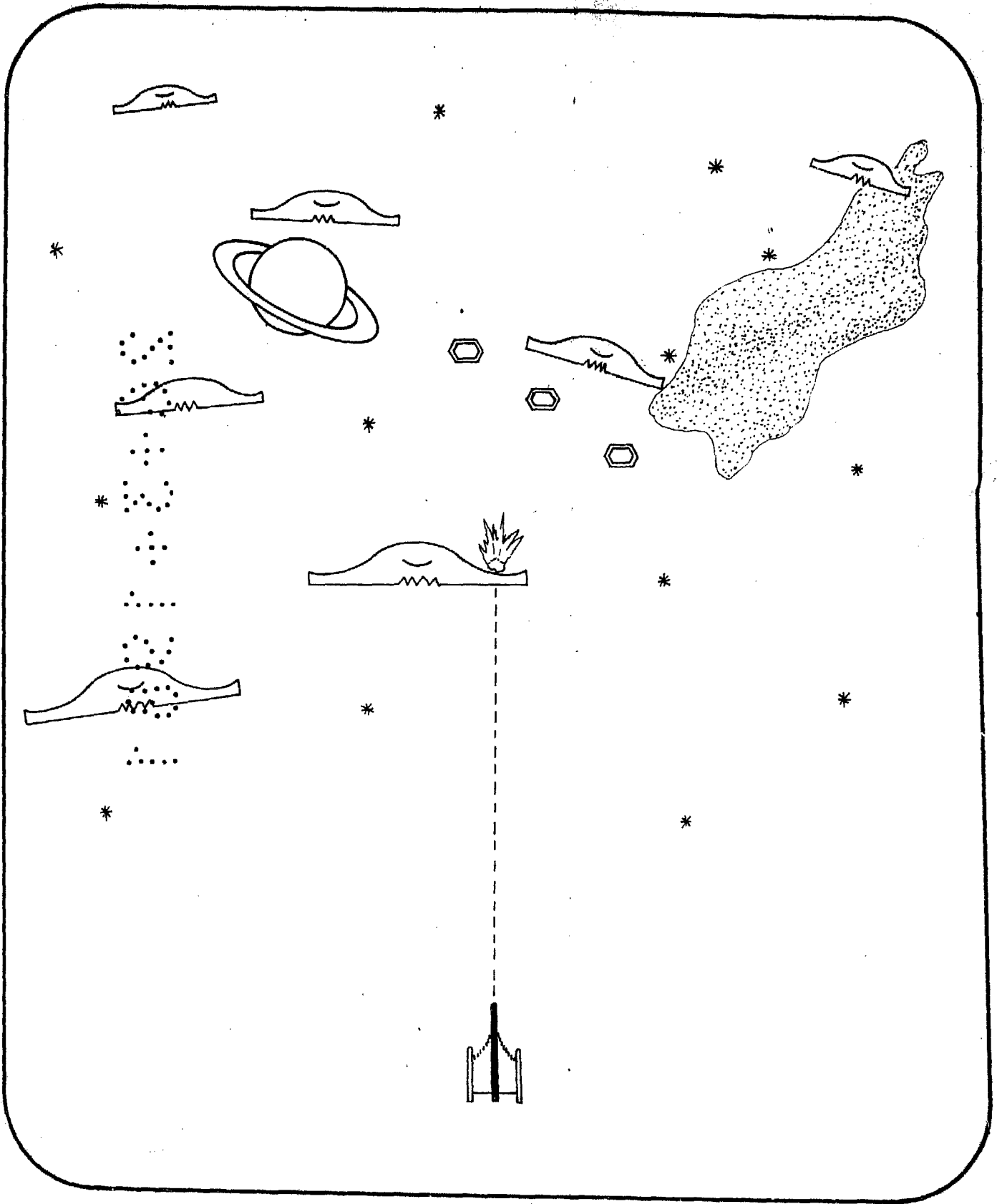


FIG. 4

ESCALA VARIABLE

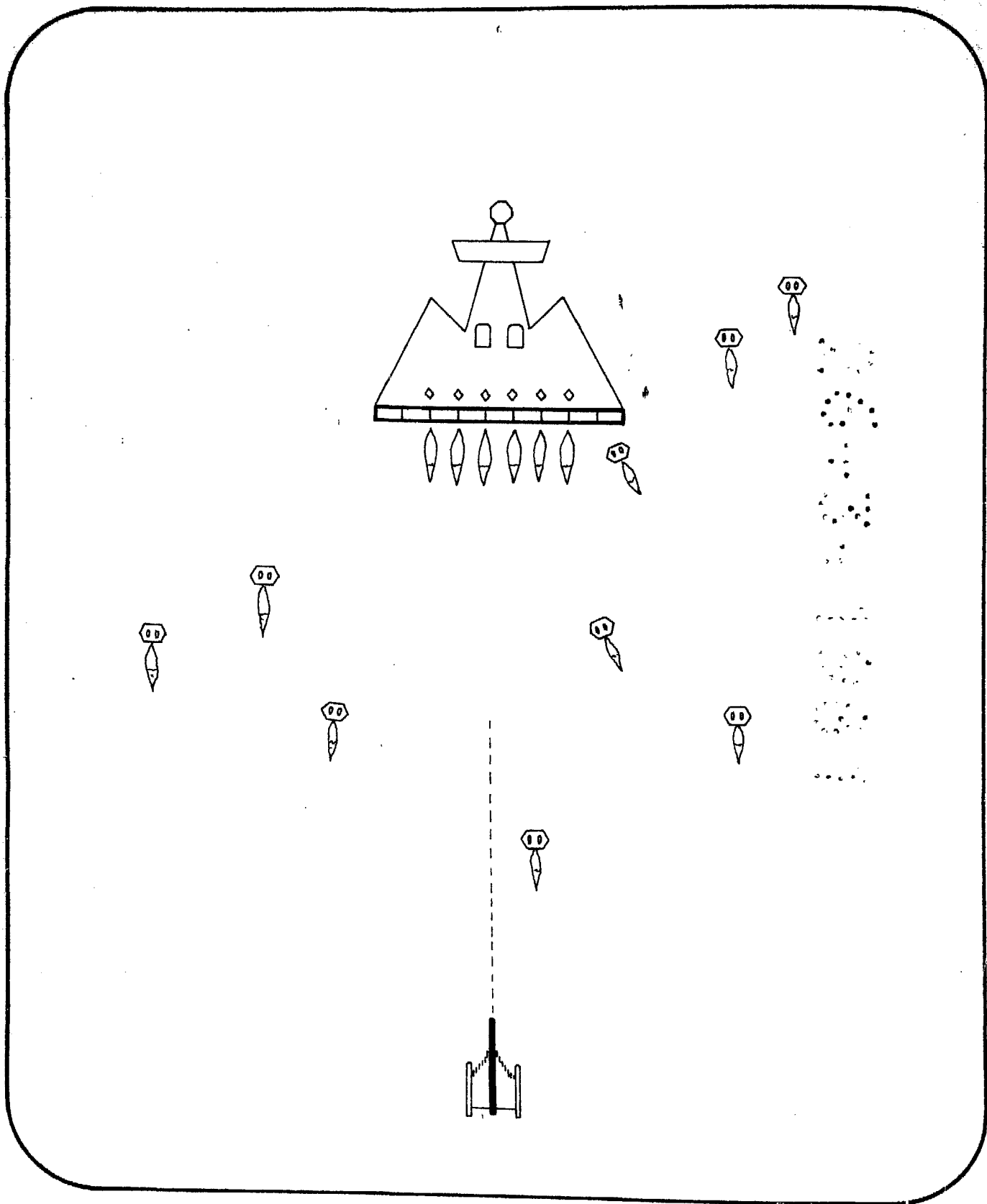


FIG. 5

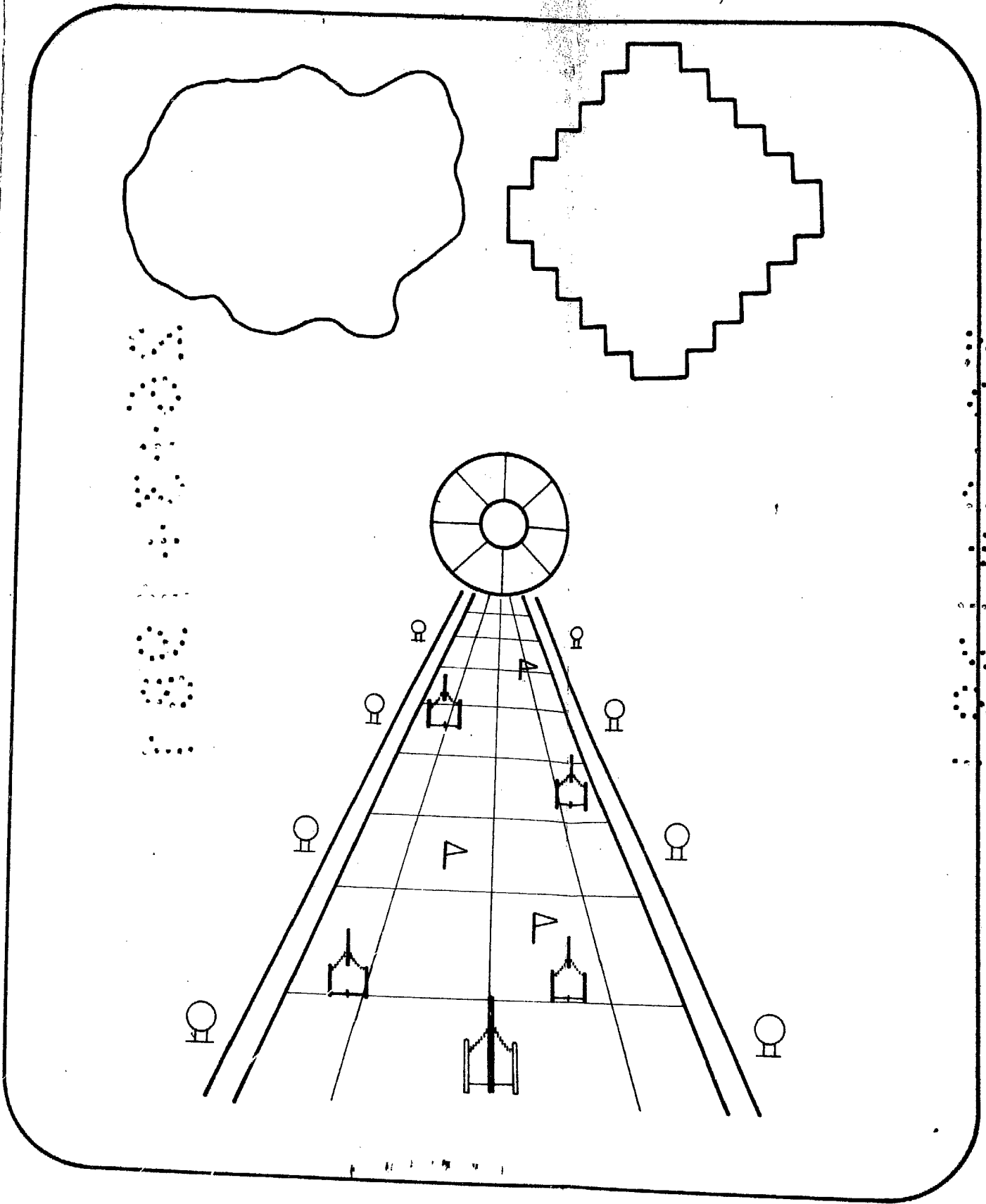


FIG. 6

ESCALA VARIABLE

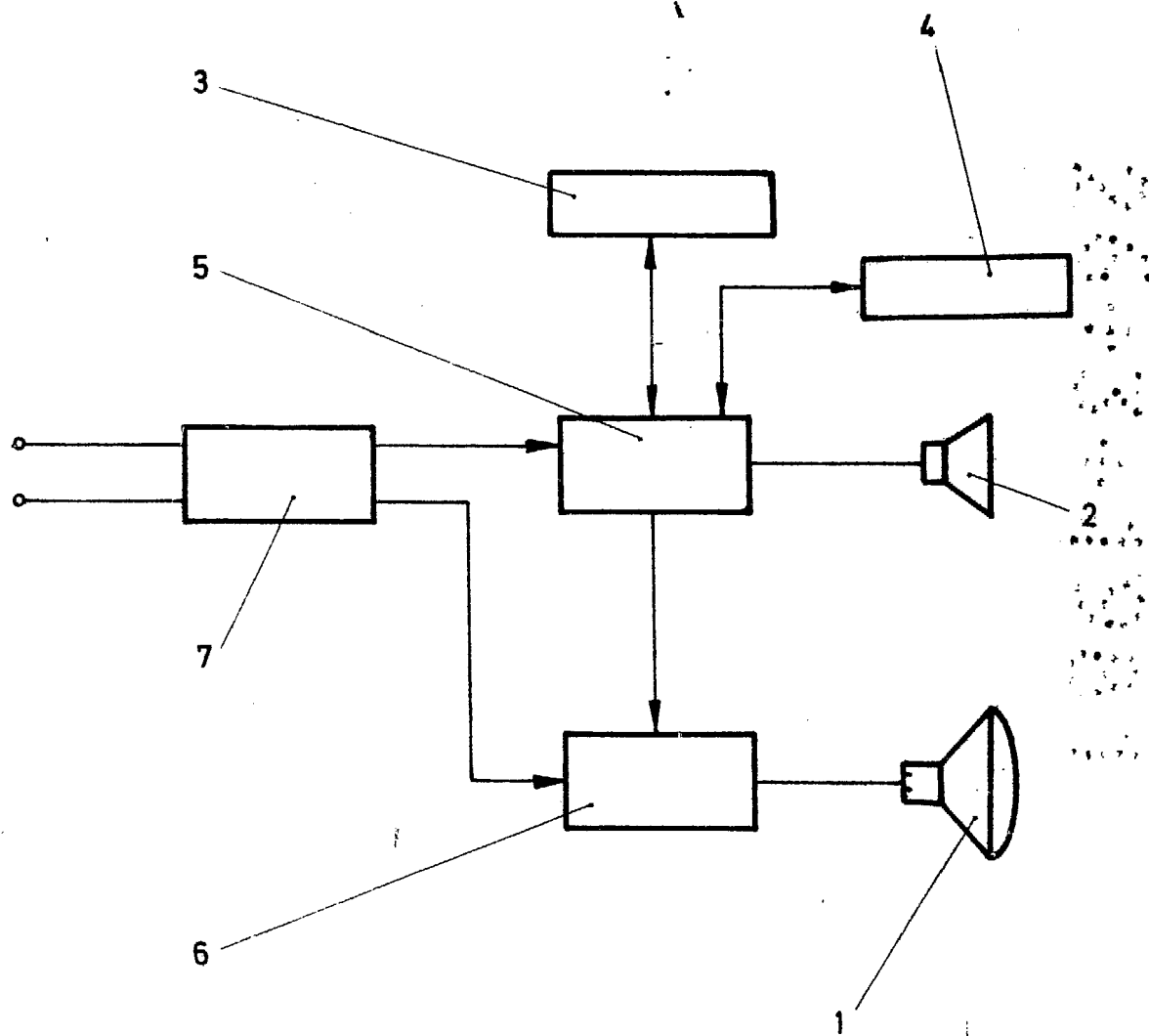


FIG. 8

ESCALA VARIABLE