

(10) ES (21) (22)	NUMERO 282.473	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 08 NOV. 1984	



ESPAÑA

**MODELO DE UTILIDAD**

1- AGO. 1985

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(81) CLASIFICACION INTERNACIONAL G07F 17/32
--------------------------	--

(64) TITULO DE LA INVENCION

**"PANEL DE CONTROL PARA VIDEO JUEGO"**

(71) SOLICITANTE (S)

**REBEN, S.A.**

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

**Larrainzar A bajo; BURLADA (Navarra)**

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE

**D. JOSE RAMON TRIGO PEREZ**

AMP.-

1           La presente Memoria descriptiva tiene como finalidad  
la declaración del objeto sobre el cual se solicita el Privi-  
legio de explotación industrial y comercial exclusiva en el  
territorio nacional, de un Modelo de Utilidad, de acuerdo con  
5 las normas que sobre el particular contiene el vigente Esta-  
tuto Propiedad Industrial. Este Modelo de Utilidad bajo tí-  
tulo "PANEL DE CONTROL PARA VIDEO JUEGO" viene a perfeccio-  
nar las técnicas conocidas, plasmándolo en soluciones que --  
aventajan las convencionales, tal y como enumeraremos a lo -  
10 largo de esta Memoria. ....

El panel de la invención presenta la innovación de su  
extraordinaria versatilidad para ser acoplado y utilizado --  
con el volante que incorpora a una máquina de video juego;  
incluyendo un mecanismo seguro, fiable y sencillo para la --  
15 transmisión de los diferentes movimientos al interior de la  
máquina.

Este panel presenta, como decíamos, un volante con --  
dos asideros que parten de una porción central y de esta por-  
ción central se proyecta hacia el interior un eje que se re-  
20 laciona con el mecanismo. Cada uno de los dos asideros está  
dotado de un gatillo y un pulsador que a través del interior  
de dichos asideros están conectados con la porción central a  
través del cableado correspondiente y de ahí a las zonas con-  
25 cretas de la máquina para las actuaciones de las secuencias  
del juego de que se trate. La porción central asimismo, es-  
tá dotada de un pulsador frontal en idénticas circunstancias  
que los de los asideros, en comunicación con los mecanismos  
de la máquina.

El panel comporta una serie de motivos y leyendas en  
30 su cara exterior, y puede estar dotado asimismo de una - -

1 palanca actuable desde el exterior que promoverá la alteración de movimientos del vehículo que aparece en la pantalla de juego del aparato.

5 Los asideros o manerales del volante son anatómicos, y unos de los pulsadores de cada uno de ellos están establecidos en una posición próxima a la del dedo pulgar de la mano del usuario, de manera que con un ligerísimo movimiento de dicho dedo se alcanza perfectamente a los mismos. Los gatillos, se encuentran dispuestos en el frente trasero de los citados asideros y al alcance del dedo pulgar, por ejemplo. Consecuentemente, las acciones sobre los gatillos y pulsadores se aseguran con suma facilidad.

10 La porción central del volante, está relacionada con un eje que atraviesa la superficie del panel y sobresale hacia el interior. En la cara interna del panel se disponen lateralmente unas orejetas o pequeños paneles entre los que sobresale el eje en cuestión debidamente guiado en el interior de un cuerpo de cierta longitud. Al finalizar este cuerpo, el eje está conectado a una placa transversal fijada a él y relacionada por medio de sendos muelles que a su vez están conectados a las orejetas laterales.

20 Por delante de la citada placa el eje está dotado de dos salientes en ángulo, salientes que se sitúan en prolongación radial con respecto al centro del eje, y que están rematados por sendos topes flexibles. Los salientes están separados entre sí con un ángulo de entre  $125^{\circ}$  y  $130^{\circ}$ , y en los movimientos de giro del eje, que son promovidos por la actuación de los asideros exteriores, limitan el ángulo de giro del conjunto al ángulo citado de  $125^{\circ}$  a  $130^{\circ}$ .

30 Los topes de los salientes referidos, contactan con

1 una base que relaciona las orejetas internas del panel, limi  
tando de esa manera el grado de giro. Para la recuperación  
de la posición correcta del volante, los muelles dispuestos  
en la placa transversal, que son obligados y forzados cuando  
5 se produce el giro, hacen que una vez que se interrumpa la  
presión ejercida, el eje vuelve a su posición normal y conse  
cuentemente el volante pasa a ocupar la posición inicial.

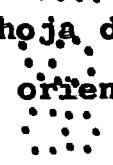
El extremo libre del eje, está relacionado con un pi  
ñón montado sobre dicho extremo, y en la base que relaciona  
10 las orejetas, se dispone un saliente vertical que lleva mon  
tado un potenciómetro, por ejemplo, el cual comporta otro --  
disco que engrana con el antedicho del eje.

Las actuaciones sobre el volante determinarán el giro  
del eje y el movimiento de los piñones, con las consiguien--  
15 tes variaciones en el potenciómetro, según se desprenderá.  
En lugar de potenciómetro, y ésto no afecta en absoluto al -  
mecanismo de la invención, se puede incorporar una célula fo  
toeléctrica para lo cual, el piñón inferior puede presentar  
20 ventanas u orificaciones que interrumpen la alineación de la  
célula en cuestión, con los consiguientes resultados en el -  
juego.

La palanca de cambio, que se acciona en sentido verti  
cal, de arriba hacia abajo y viceversa, tiene como función,  
25 cuando es dispuesta y utilizada, la de actuar a un microrrup  
tor, a efectos de conseguir dos velocidades diferentes de un  
vehículo, de los señalados en el juego que aparecen en la --  
pantalla, por ejemplo.

La conjunción del giro del eje al maniobrar sobre los  
30 asideros, con las pulsaciones sobre el botón central y sobre  
los de los asideros, confieren al conjunto con una gama -

1 amplísima de posibilidades de llevar a cabo diferentes maniobras  
con los elementos de la pantalla, por complicadas que -  
éstas puedan ser. La fácil maniobra del volante con su sen-  
cillo mecanismo, y su inmediata recuperación hasta su posi-  
5 ción normal, en combinación con la entrada de la palanca --  
auxiliar de maniobra, hace del conjunto una unidad de total  
aprovechamiento y utilidad en este tipo de máquinas, que me-  
jora en sencillez, costo y posibilidades a las de las máqui-  
nas convencionales.

10 Todo ello se observa con mayor detalle en la hoja de  
planos que se acompaña, en la que a título meramente orientati  
tivo, se representa lo siguiente, a saber: 

La Figura 1ª, es una vista frontal, desde el exterior,  
del panel y volante.

15 La Figura 2ª, corresponde a una vista desde la izquierda  
de la anterior.

La Figura 3ª es la vista frontal, desde el interior.

20 La Figura 4ª, finalmente, muestra un detalle de la rel  
lación entre el piñón extremo dispuesto en el final interno  
del eje y el piñón del potenciómetro.

25 En la figura 1ª, se observa el panel (1) con las le-  
yendas o dibujos del tipo de juego que se establecerá para  
la máquina en cuestión. El volante está constituido por una  
porción central (9) de la que sobresalen sendos mandos (2) y  
(3). La porción central (9) está dotada de un botón o pul-  
sador (4), según se advierte, y los mandos, que muestran una  
forma anatómica, presentan los pulsadores (6) y (5) en las  
posiciones próximas a la posición de los dedos pulgares de  
las manos del usuario. Asimismo, se destaca la posición de  
30 la palanca (7), de accionamiento hacia arriba y hacia abajo.

1 En la figura 2ª, se advierte la posición de uno de los  
gatillos (8), del mando (3), así como la prolongación de la  
porción central (9) hacia el panel (1), el cual atraviesa.  
5 En la cara interna del panel (1), se destacan los cuerpos  
(10) a modo de orejetas, los que enmarcan la salida del eje  
de la porción central (9), hacia la parte interna. El eje  
que va alojado en el correspondiente cuerpo cilíndrico, no -  
numerado, sobresale del mismo y se relaciona con la placa  
10 (12) de la fig. 3ª, montado transversalmente según se des-  
prende.

La placa (12) recibe los extremos libres de los mae-  
lles (11), cuyos otros extremos se aseguran a las piezas  
(10) correspondiendo la posición de la fig. 3ª, a la de re-  
15 poso de la fig. 1ª. Por delante de la placa (12), el eje re-  
cibe unos brazos radiales (13), en cuyos extremos libres se  
disponen topes (14), los cuales están separados entre sí un  
ángulo de entre 125 y 130 grados, contactando dichos topes  
con la base (10') (fig. 4ª) dispuesta entre los laterales  
20 (10).

En las proximidades del extremo libre del eje, éste  
incorpora un piñón (15), y en la base (10') se monta un sa-  
25 liente (18) que incluye un potenciómetro (16) con un piñón  
(17) que engrana con el piñón (15).

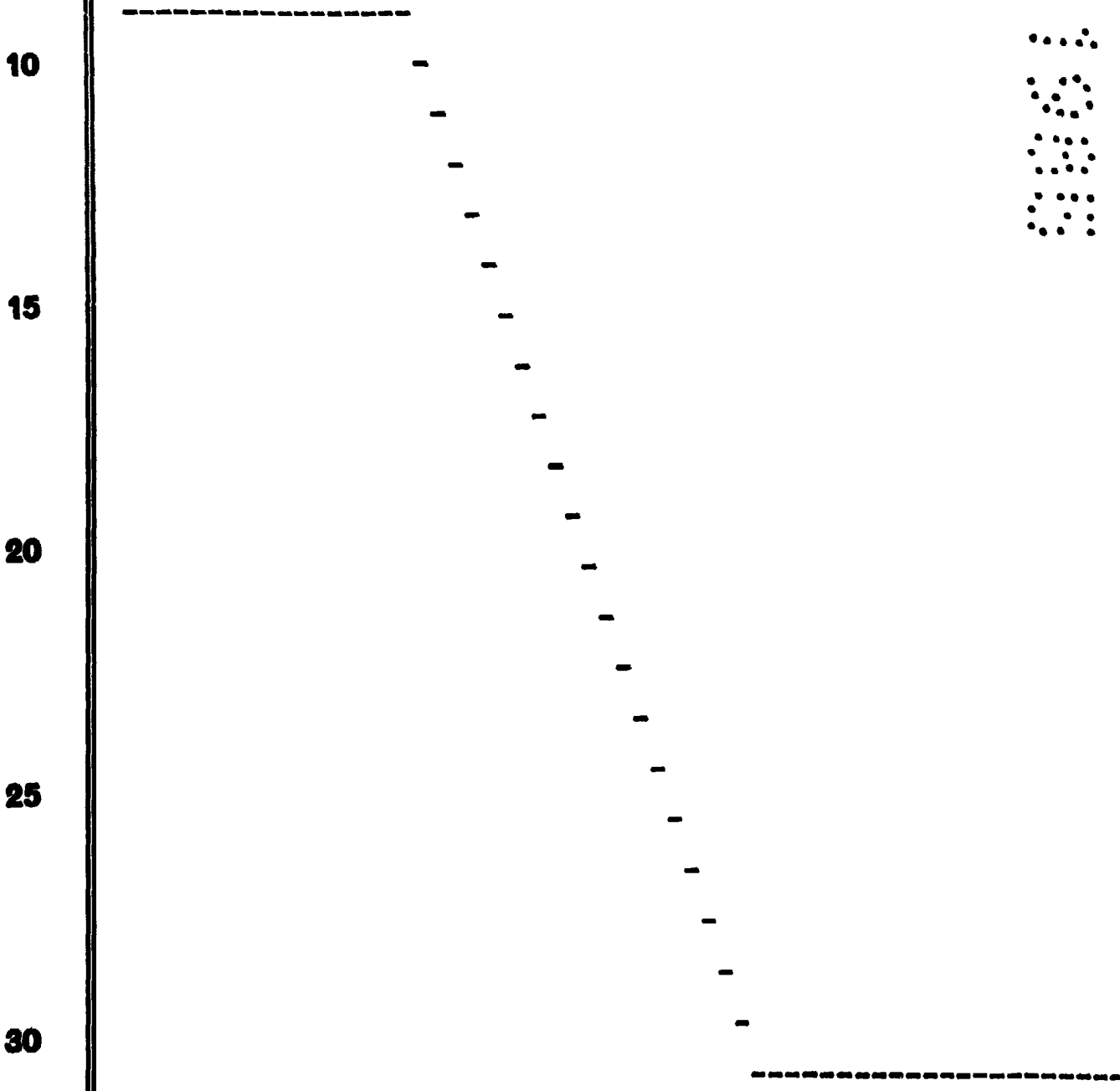
Conviene resaltar, una vez descritas la naturaleza y  
25 ventajas de este invento, el carácter no limitativo del mis-  
mo, por cuanto los cambios en la forma, materia o dimensiones  
de sus partes constitutivas, no alterarán en modo alguno su  
esencialidad, en tanto no supongan una sustancial variación  
en el conjunto.

30 Asimismo, el solicitante adhiriéndose a los Convenios

1 Internacionales sobre Propiedad Industrial, hace constar su  
derecho a la extensión de esta solicitud a los Países ex-  
tranjeros, reivindicando la prioridad de la misma.

N O T A

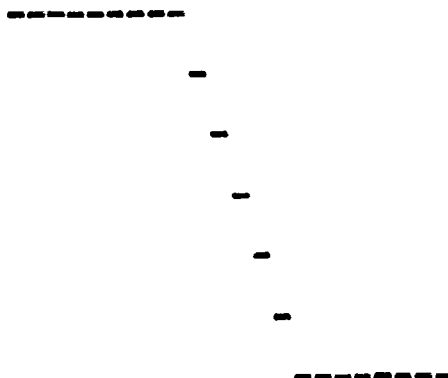
5 Los puntos de invención, nuevos en España, que se  
presentan para que sean objeto de Modelo de Utilidad, debe-  
rán recaer sobre "PANEL DE CONTROL PARA VIDEO JUEGO",  
de acuerdo con las siguientes:



REIVINDICACIONES

1 1ª.- "PANEL DE CONTROL PARA VIDEO JUEGO", esencial-  
mente caracterizado porque se disponen sendos mandos a modo  
de manerales, relacionados con una porción central, en que  
5 cada mando incluye un gatillo y un pulsador para actuación  
de los mecanismos internos del video-juego, disponiendo así  
mismo la dicha porción central otro botón de mando y situán-  
dose sobre el panel una palanca para los cambios de sentido  
de los vehículos que aparecen en el juego, estando relacio-  
10 nada la porción central de los mandos con un eje que traspasa  
el panel hasta el interior, en cuyo interior se disponen  
dos pequeñas orejetas de sustentación de los mecanismos de  
transmisión, en que una porción del eje está relacionada con  
una placa transversal montada en el mismo, disponiéndose en  
15 tre la placa y las orejetas unos muelles para recuperación  
de la posición del eje en sus movimientos a derecha e iz-  
quierda, y por delante de tal placa unos salientes con re-  
saltes extremos a modo de topes limitadores del giro de di-  
cho eje los que contactan con una base que relaciona las ore-  
20 jetas, disponiendo además el extremo libre del eje de un pi-  
ñón que engrana con otro piñón relacionado con un potenció-  
metro o con una célula fotoeléctrica.

2ª.- "PANEL DE CONTROL PARA VIDEO JUEGO".



25

30

1            Todo, tal y como queda descrito en la presente Memo-  
ria, que consta de nueve hojas mecanografiadas por una sola  
cara, acompañada de los dibujos correspondientes.

Madrid;

27 FEB. 1951



15

20

25

30

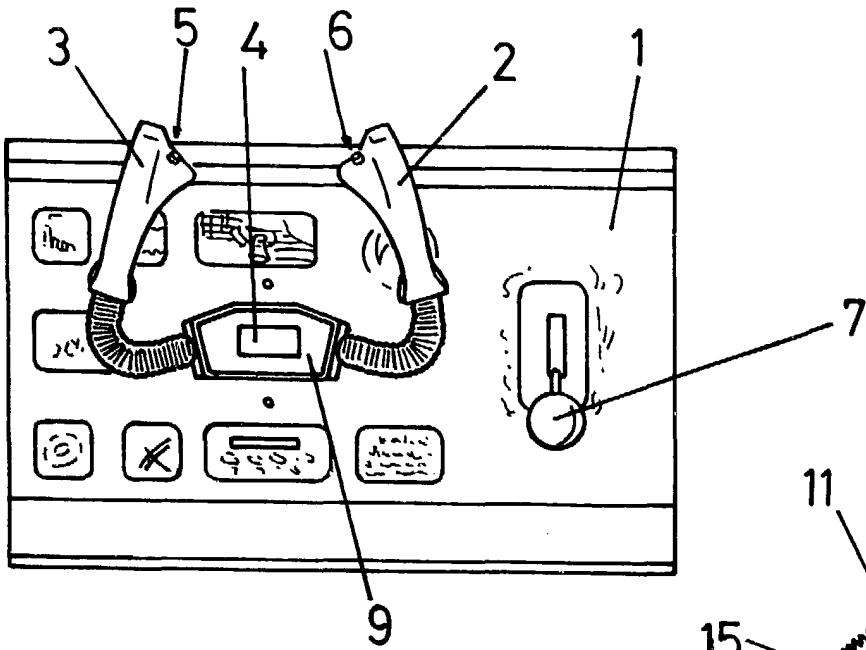


FIG: 1

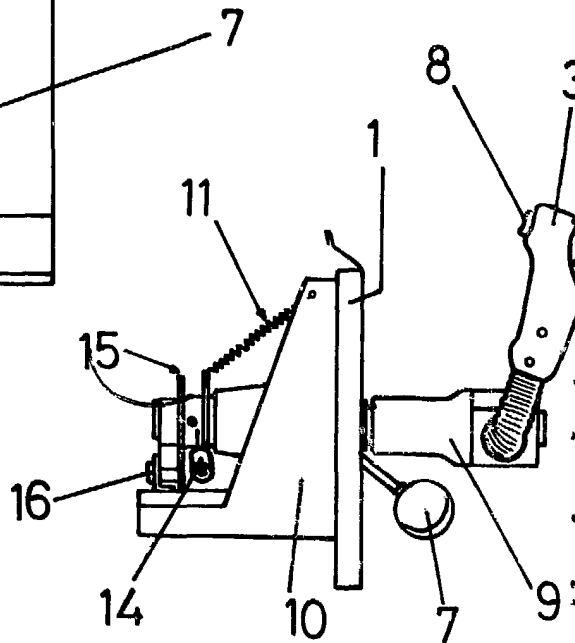


FIG: 2

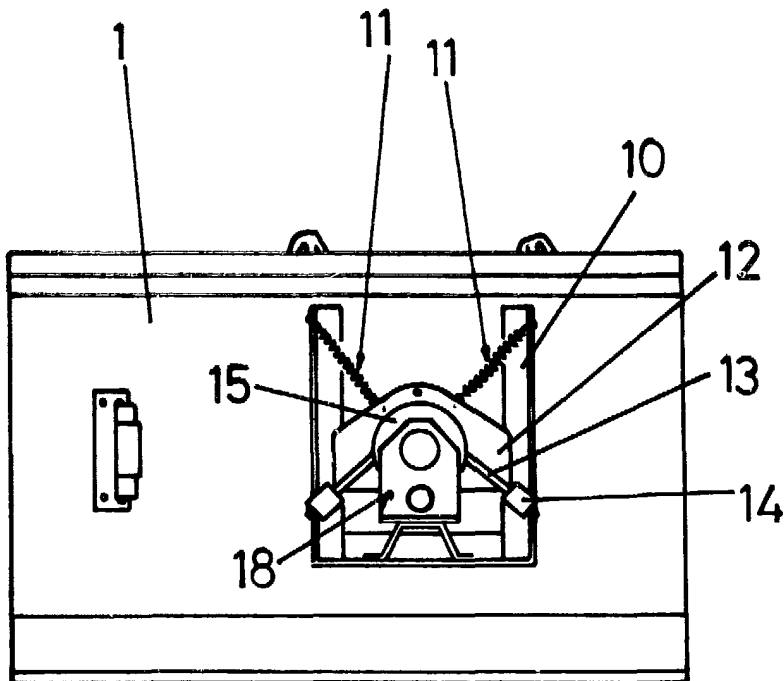


FIG: 3

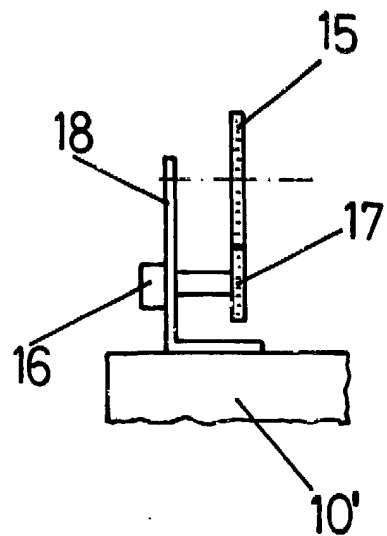


FIG: 4

7 FEB. 1935

