

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

10 ES	11 NUMERO	10 Y
	21	
	22 FECHA DE PRESENTACION	
		14 Mayo 1979

16 ENE. 1980

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		
47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL	
	G09B 9/00	
54 TITULO DE LA INVENCIÓN		
"Juego electrónico de habilidad, para sobremesa".		
71 SOLICITANTE (S)		
D. Enrique ZARCO FA		
DOMICILIO DEL SOLICITANTE		
BARCELONA- c/. Rosal, 60		
72 INVENTOR (ES)		
73 TITULAR (ES)		
74 REPRESENTANTE	D. Pedro SUGRAÑES MOLINE. Agte. Of. Prop. Ind.	
	BARCELONA-Provenza, 304	

MEMORIA DESCRIPTIVA

Han adquirido gran popularidad, en los últimos años, los juegos electrónicos en todas sus modalidades por la peculiar manera de determinar la actividad lúdica de los partícipes, capaz de desarrollar fantasías, combinaciones y modalidades de entretenimiento absolutamente irrealizables con los medios mecánicos o eléctricos clásicos.

El presente Modelo de Utilidad tiene por objeto un juego de habilidad basado en una estructura de funcionamiento electrónica, especialmente concebido para ser utilizado como juego de sobremesa; o sea, se trata de un instrumento de entretenimiento familiar, idóneo para el adiestramiento de los reflejos y la memoria de chicos y mayores.

Caracteriza esencialmente al juego electrónico de habilidad, para sobremesa, de referencia, el hecho de estar constituido por un cuerpo compuesto de base y tapa, en cuyo interior se halla alojado un dispositivo electrónico que provisto de una unidad central de funcionamiento determina el desarrollo del juego, viniendo montados en la tapa cuatro pulsadores de juego provistos de señalizadores audiovisuales, así como un interruptor de funcionamiento, un conector de puesta en marcha, dos conectores de repetición de jugada, un conmutador de modo de juego, un conmutador de extensión de juego, y medios auditivos y/o visuales de señalización del fin de jugada que distintamente indican si

ha culminado sin error o se ha cometido error.

Asimismo es característico del juego, el hecho de que su unidad central de funcionamiento produce, por memorización de secuencias precedentes y/o por preprogramación, la activación de los señalizadores audiovisuales de los pulsadores de juego, dando lugar, como mínimo, a una primera secuencia que deja el juego preparado para la intervención continuada o alternada, según el modo de juego elegido, del jugador o jugadores hasta la finalización de la jugada, constituyendo una nueva secuencia la ejecución de una serie de activaciones efectuada por el jugador o, automáticamente por el propio dispositivo electrónico.

Destaca también como característico el hecho de que la unidad central de funcionamiento del juego hace finalizar la jugada por comisión de un error, cuando estando preparado el juego para la intervención de un jugador transcurre un predeterminado lapso de tiempo, o cuando un jugador interviene activando los pulsadores en orden y/o número distinto a las activaciones producidas en la secuencia inmediatamente anterior.

Se señala asimismo que el conmutador de modo de juego tiene tres posiciones, de manera que hallándose el conmutador de modo en la primera posición, el dispositivo electrónico produce automáticamente después de la intervención sin error de un jugador, la repetición exacta de la secuencia anterior inmediata añadiendo la activación al azar de un pulsador más, determinándose también la finalización de una jugada, por culminación de la misma sin error, cuando

se han completado correctamente un predeterminado número de secuencias seleccionable por medio del conmutador de extensión de juego, estando prevista preferentemente esta posición para la participación de un solo jugador.

5 Distintamente al desarrollo de juego para la primera posición, cuando el conmutador de modo se encuentra en la segunda posición, el dispositivo electrónico produce automáticamente la primera secuencia, a partir de la cual finaliza también la jugada si el jugador omite añadir a la
10 obligada repetición una pulsación más cualquiera destinada a dejar preparado el juego para una nueva intervención de un jugador, y así sucesivamente, estando previsto preferentemente esta posición para la participación de dos o más jugadores.

15 Y, finalmente, al estar el conmutador de modo en la tercera posición, el dispositivo electrónico produce automáticamente después de la intervención sin error de un jugador, la repetición exacta de la secuencia anterior inmediata añadiendo la activación al azar de un pulsador más,
20 hasta la comisión de un error, estando previsto preferentemente esta posición para la participación de dos equipos de jugadores.

Se puede revisar el desarrollo de lo actuado mediante la activación selectiva de uno de los conectores de repetición de jugada, con lo cual se produce la repetición automática de la jugada precedente inmediata, errónea o correcta, respectivamente. O sea, cada conector será utilizado selectivamente, según la última jugada haya terminado con o sin error.

En la hoja de dibujos se ilustra un ejemplo de realización práctica preferente, del juego electrónico de habilidad para sobremesa, que nos ocupa.

La Figura 1, es una vista de lado.

5 Y, la Figura 2, es una vista en planta.

Tal como ponen claramente de manifiesto las ilustraciones indicadas, el juego está constituido por un cuerpo C compuesto de base 1 y tapa 2. En el interior de este cuerpo C se encuentra alojado el dispositivo electrónico provisto de una unidad central de funcionamiento para la determinación del desarrollo del juego.

En la tapa 2 se encuentran montados cuatro pulsadores de juego 3, 4, 5 y 6 provistos de señalizadores audiovisuales 7, 8, 9 y 10. En los dibujos se ha destacado con distinto rayado esta señalización crómica.

También se dispone de un interruptor de funcionamiento 11, un conector de puesta en marcha 12, dos conectores de repetición de jugada 13 y 14, un conmutador de modo de juego 15, y un conmutador de extensión de juego 16.

20 Los pulsadores 3, 4, 5 y 6 son los que deben accionar los jugadores al intervenir. Entonces, se activará la correspondiente luz 7, 8, 9 ó 10, así como una señal sonora respectiva. Esta activación de luces y señales correspondientes, se produce igualmente cuando es el dispositivo el que procede automáticamente a efectuar una secuencia de juego.

25 Se señala que el hecho de disponer de una señal sonora diferenciada para cada pulsador permite que una persona

privada de la vista pueda también, guiándose por las señales sonoras, participar en este juego.

El interruptor 11 desconecta los circuitos del juego de la fuente de alimentación eléctrica.

5 Para iniciar una partida o jugada, y una vez llevado el interruptor 11 a la posición de conexión, debe accionarse el conector 12 de puesta en marcha. Es entonces cuando la máquina produce automáticamente la primera secuencia de juego al azar; o sea, activa color y sonido de uno cualquiera de los pulsadores 3, 4, 5 ó 6. A continuación debe participar ya el jugador, o jugadores, según queda establecido.

10 Una vez finalizada una partida con error, se puede conocer su desarrollo exacto accionando el conector de repetición de jugada 13. Y si la partida a culminado con éxito, se puede igualmente reproducir en su integridad accionando el conector de repetición de jugada 14.

Resta tan sólo describir la función de los conmutadores 15 y 16. En efecto, el conmutador 15 permite elegir el modo de juego deseado entre los tres posibles:

- 20 a) un jugador compite contra el dispositivo de juego.
 b) dos jugadores compiten entre sí.
 c) dos equipos de jugadores compiten entre sí.

Ya se ha explicado precedentemente el comportamiento automático distinto del dispositivo de juego en cada uno de dichos modos, así como los requisitos que deben observar los jugadores para participar en el juego sin cometer error.

Y el conmutador 16 permite elegir la extensión del

juego en el modo primero, o sea cuando se ha escogido la posición en que un jugador solo compite contra el dispositivo de juego. La elección de la extensión de juego se efectúa predeterminando el número de secuencias correctas que debe cumplir el jugador para culminar la partida sin error. Según una realización práctica que se cita tan sólo a manera de ejemplo, la elección podría hacerse entre una duración de 8, 14, 20 ó 31 secuencias.

La culminación de una jugada sin error produce la activación de una señal sonora característica y peculiar, y también se conoce la comisión de un error por medio de otra señal sonora distinta.

En la ejecución práctica del objeto del presente Modelo de Utilidad podrán variar todos cuantos detalles no afecten, cambiándola o modificándola, a su propia esencialidad.

REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto del presente Modelo de Utilidad:

1º.- Juego electrónico de habilidad, para sobre-
 5 mesa, que se caracteriza por el hecho de estar constituido
 por un cuerpo compuesto de base y tapa, en cuyo interior
 se halla alojado un dispositivo electrónico que provisto
 de una unidad central de funcionamiento determina el de-
 sarrollo del juego, viniendo montados en la tapa cuatro
 10 pulsadores de juego provistos de señalizadores audiovisua-
 les, así como un interruptor de funcionamiento, un conector
 de puesta en marcha, dos conectores de repetición de juga-
 da, un conmutador de modo de juego, un conmutador de exten-
 sión de juego, y medios auditivos y/o visuales de señali-
 15 zación del fin de jugada que distintamente indican si ha
 culminado sin error o se ha cometido error.

2º.- Juego electrónico de habilidad, para sobre-
 mesa, según la reivindicación 1), que se caracteriza por
 el hecho de que su unidad central de funcionamiento produ-
 20 ce, por memorización de secuencias precedentes y/o por pre-
 programación, la activación de los señalizadores audiovi-
 suales de los pulsadores de juego, dando lugar, como míni-
 mo, a una primera secuencia que deja el juego preparado
 para la intervención continuada o alternada, según el modo
 25 de juego elegido, del jugador o jugadores hasta la finali-

zación de la jugada, constituyendo una nueva secuencia la ejecución de una serie de activaciones efectuada por el jugador o, automáticamente por el propio dispositivo electrónico.

5 3º.- Juego electrónico de habilidad, para sobremesa, según las reivindicaciones 1) y 2), que se caracterizan por el hecho de que su unidad central de funcionamiento hace finalizar la jugada por comisión de un error, cuando estando preparado el juego para la intervención de un jugador transurre un predeterminado lapso de tiempo, o cuando un jugador interviene activando los pulsadores en orden y/o número distinto a las activaciones producidas en la secuencia inmediatamente anterior.

15 4º.- Juego electrónico de habilidad, para sobremesa, según las reivindicaciones 1) a 3), que se caracteriza por el hecho de que su conmutador de modo de juego tiene tres posiciones.

20 5º.- Juego electrónico de habilidad, para sobremesa, según la reivindicación 4), que se caracteriza por el hecho de que hallándose el conmutador de modo en la primera posición, el dispositivo electrónico produce automáticamente después de la intervención sin error de un jugador, la repetición exacta de la secuencia anterior inmediata añadiendo la activación al azar de un pulsador más, determinándose también la finalización de una jugada, por culminación de la misma sin error, cuando se han completado correctamente un predeterminado número de secuencias seleccionada

ble por medio del conmutador de extensión de juego, estando prevista preferentemente esta posición para la participación de un solo jugador.

5 6º.- Juego electrónico de habilidad, para sobremesa, según la reivindicación 4), que se caracteriza por el hecho de que hallándose el conmutador de modo en la segunda posición, el dispositivo electrónico produce automáticamente la primera secuencia, a partir de la cual finaliza también la jugada si el jugador omite añadir a la
10 obligada repetición una pulsación más cualquiera destinada a dejar preparado el juego para una nueva intervención de un jugador, y así sucesivamente, estando previsto preferentemente esta posición para la participación de dos o más jugadores.

15 7º.- Juego electrónico de habilidad, para sobremesa, según la reivindicación 4), que se caracteriza por el hecho de que hallándose el conmutador de modo en la tercera posición, el dispositivo electrónico produce automáticamente después de la intervención sin error de un
20 jugador, la repetición exacta de la secuencia anterior inmediata añadiendo la activación al azar de un pulsador más, hasta la comisión de un error, estando previsto preferentemente esta posición para la participación de dos equipos de jugadores.

25 8º.- Juego electrónico de habilidad, para sobremesa, según las reivindicaciones 1) a 7), que se caracteriza por el hecho de que la activación selectiva de uno de los

conectores de repetición de jugada da lugar a la repetición automática de la jugada precedente inmediata, errónea o correcta, respectivamente.

5 9º.- "JUEGO ELECTRONICO DE HABILIDAD, PARA SOBRESA MESA".

Consta el presente Modelo de Utilidad de diez hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, acompañadas de una hoja de dibujos.

Madrid, 14 de Mayo de 1979

10

D. Enrique ZARCO FA

p.a.

RECEIVED 1979 MAY 14

Enrique de Verdones
Enrique de Verdones

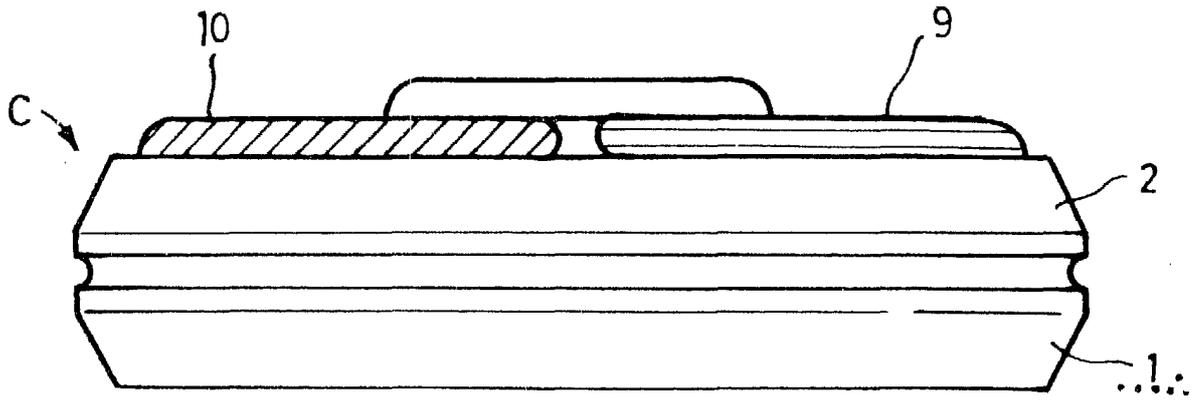


FIG. 1

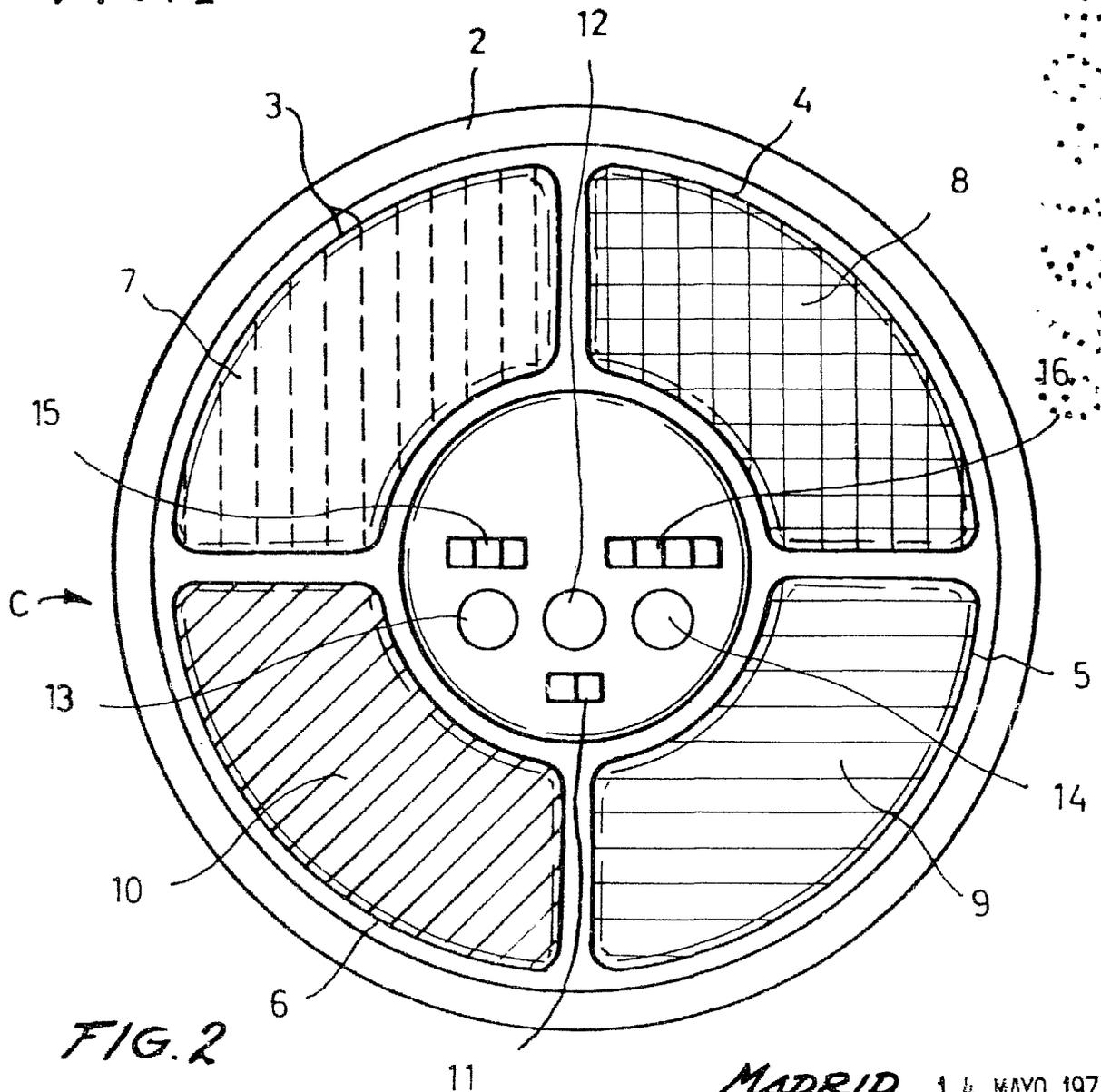


FIG. 2

MADRID. 14 MAYO 1979

p.a.

PEDRO SUZARRÉS MOLINE

P.P.

Fdo.: Enrique de Verdones

ESCALA VARIABLE