

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 217 557**

21 Número de solicitud: 201831040

51 Int. Cl.:

G07F 17/32 (2006.01)

G07F 17/34 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

04.07.2018

43 Fecha de publicación de la solicitud:

19.09.2018

71 Solicitantes:

**ROMERO MESURADO, David (50.0%)
C/ ALBINYANA, 31, 3º 3
08223 TERRASSA (Barcelona) ES y
CIRUELOS ROMERA, Albert (50.0%)**

72 Inventor/es:

**ROMERO MESURADO, David y
CIRUELOS ROMERA, Albert**

74 Agente/Representante:

ALCAYDE DÍAZ, Manuel

54 Título: **Máquina recreativa en mueble plegable para uso doméstico**

ES 1 217 557 U

DESCRIPCIÓN

Máquina recreativa en mueble plegable para uso doméstico.

OBJETO DE LA INVENCION

5 La presente memoria descriptiva se refiere a una solicitud de Modelo de Utilidad relativo a una máquina recreativa para uso doméstico con posibilidades de plegado, al objeto de integrarse mejor en las estancias de una vivienda mejorando su estética cuando la misma no está siendo utilizada.

10 Esta invención tiene su aplicación dentro del sector de fabricación de máquinas recreativas de videojuegos orientadas a un uso doméstico.

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

15 A modo de introducción, "arcade" es el término genérico de las máquinas recreativas de videojuegos disponibles en lugares públicos de diversión, centros comerciales, restaurantes, bares, o salones recreativos especializados. Son similares a los pinballs y a las tragamonedas de los casinos, pero debido a que no son juegos de azar ni de apuestas —ya que se basan en la destreza del jugador— por lo general no tienen las limitaciones legales de estas.

20 El término proviene del inglés "arcade", palabra con la que se designan a las galerías o soportales en los cuales las primeras máquinas recreativas solían colocarse. Posteriormente, el término se empleó para nombrar a los salones dedicados a las máquinas recreativas y con el tiempo, a éstas últimas y a los juegos en sí mismos.

25 Las máquinas son muebles con algunos controles como una palanca y botones o una pistola o un volante con freno y acelerador o una plataforma de baile o un pádel o una trackball, dependiendo del juego. Para poder jugar una partida hay que introducir unas monedas de curso legal con el importe necesario o fichas del propio local, hay otras que funcionan con tarjeta magnética o con un chip externo o interno prepagada de la cual se
30 descuenta el precio correspondiente. Estas máquinas son muy utilizadas para diversión y juego. Otras características son que estas máquinas funcionan en su gran mayoría con una placa o board la cual contiene un solo juego. Poco tiempo después surgieron sistemas de cartuchos como lo fue el Neo-Geo que permitía cambiar el juego sin tener

que invertir en otra placa. Otro aspecto del juego en estas máquinas es que no se puede detener la acción, cosa que sí sucede en las consolas, ya que el botón start en las máquinas arcade solo se usa para iniciar el juego, en cambio en las consolas el juego sí puede ser pausado varias veces.

5
La característica común, es la escasa duración de las partidas llamadas "créditos" (credit en inglés) que en el argot de este mundo significa las continuaciones posibles de seguir jugando por tiempo o por perder todas las vidas, la poca duración asegura que el jugador vaya introduciendo sus monedas o tarjetas. También se evita la complejidad para enganchar a cualquier persona. Los primeros videojuegos salieron en arcade y
10 computadoras antes que en las consolas, así que son parte esencial de la historia del videojuego. También, al momento de perder el juego, o al momento de prender la máquina, en el centro de la pantalla aparece la frase "insertar moneda" (insert coin en inglés).

15
En las décadas de 1980 y 1990, los arcades eran considerados la "prueba de fuego" para mostrar todo el potencial gráfico de videojuegos o innovaciones, que eran limitadas por los controles de consolas y ordenador o simplemente para que mostrara una sensación más real y envolvente que la que se podría vivir manejando un teclado, en especial las cabinas
20 hidráulicas de algunos simuladores aéreos, dos o más pantallas y cualquier otro accesorio difícil de implementar en el sector doméstico.

Una característica buscada entre los creadores y usuarios de estas máquinas, es el tener un gran valor de "rejugabilidad". Así, aun cuando el jugador ha terminado el juego satisfactoriamente, hay un deseo de comenzar de nuevo inmediatamente o en una
25 ocasión próxima. Con este objetivo, gran parte de las máquinas de arcade poseen sistemas de puntuación (tablas con las mejores 5, 10 o 20 mejores puntuaciones/tiempos/porcentajes) que miden los logros del jugador, existiendo la opción de jugar por terminar el juego y/o por competir contra otros jugadores.

30
El solicitante conoce, en particular, la existencia de diversos modelos destinados a uso doméstico.

US4519610A SIMULATED BASEBALL GAME
WO2014207261A1 El lanzador de la bola de la suerte iv

5 En general, el estado de la técnica en la materia aporta los modelos convencionales de máquinas recreativas tipo arcade y los de sobremesa. Así, los modelos convencionales tienen la desventaja evidentemente, de su tamaño al ocupar el espacio de una nevera, ya que originalmente no están pensados para uso doméstico.

10 Para un aficionado a jugar en máquinas arcade o recreativas, puede ser un problema el querer disponer de un modelo convencional en su vivienda, ya sea por su gran tamaño, o por ser un elemento nada discreto.

15 Respecto a los modelos de sobremesa, tampoco son prácticos a la hora de guardar en un armario o quedarse ocupando espacio en un escritorio de forma permanente.

 El estado de la técnica, también incluye modelos “micro” del tamaño de un balón de fútbol, lo cual supone jugar en una pantalla muy reducida habitualmente para un único jugador.

20 En concreto, el “Máquina recreativa en mueble plegable para uso doméstico”, aporta respecto al estado de la técnica, un tamaño más reducido, con una estética discreta y como principal novedad de permitir abrir y cerrar las tres partes principales para los usuarios (pantalla, panel de mandos y asientos), solventa en gran medida los problemas que los modelos convencionales tienen en un uso doméstico. Es decir, una vez cerrado, su apariencia de mueble doméstico facilita su integración como mobiliario en cualquier estancia de la vivienda.

EXPLICACIÓN DE LA INVENCION

30 A modo de explicación de la invención, la “Máquina recreativa en mueble plegable para uso doméstico”, se lleva a cabo según una configuración de mueble en forma de ortoedro que en posición de plegado completo dispone de una envolvente de paneles de madera o similar en todas sus caras, salvo la inferior, y se basa en la combinación de los siguientes elementos principales;

- 5
- A. Un módulo inferior provisto de tapa frontal en madera o similar, concebido para contener dos bancos, que se sacan manualmente hacia fuera cuando los jugadores se disponen a hacer uso del mueble para jugar, hasta la terminación del juego, en el que otra vez manualmente se introducen en su sitio y quedan, tras la tapa frontal hasta nuevo uso.
- 10
- B. Modulo superior giratorio a continuación del inferior, provisto de tapa frontal también en madera o similar que contiene en su interior el panel de mandos, dotado de dos posiciones extremas según finales de carrera a los que se accede manualmente, una de plegado completo con posición vertical de tapa frontal y panel de mandos contenido en el interior del mueble y otra alternativa en posición de juego en la que el panel de mandos presenta al jugador o jugadores la inclinación adecuada para que las manos puedan controlar cómodamente los mandos apoyando, incluso los brazos sobre el panel, en base a la configuración de un conjunto tapa frontal y panel de mandos en un único sólido, provisto de movimiento relativo angular en torno a un eje horizontal dispuesto en el referido módulo superior.
- 15
- C. Pantalla plana de visualización integrada en la cara interior de la tapa superior del mueble, que quedaría en posición vertical de juego, una vez se haga girar manualmente en la arista del fondo sobre su unión abisagrada con el resto del mueble.
- 20
- D. Bandeja fija superior dispuesta horizontalmente, justo por debajo de la pantalla de visualización cuando la misma está plegada, en la que se alojan los correspondientes altavoces de reproducción sonora.

25

Por último, módulo superior giratorio se configura de forma que el panel de mandos dispone en su arista horizontal posterior de una unión abisagrada, al objeto de que una vez que el conjunto se disponga en posición de juego o apertura total, se pueda levantar manualmente el panel de mandos para acceder a la fuente de alimentación y el ordenador en el que se han instalados los juegos alojados en su interior.

30

DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, de acuerdo con un ejemplo

preferente de realización práctica del mismo, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un juego de dibujos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

5 Figura 1.- Vista en perspectiva principal de “Máquina recreativa en mueble plegable para uso doméstico” completamente plegado.

Figura 2.- Vista en sección principal de “Máquina recreativa en mueble plegable para uso doméstico” completamente plegado.

10 Figura 3.- Vista en sección principal de “Máquina recreativa en mueble plegable para uso doméstico” en posición de juego.

Figura 4.- Vista en sección principal de “Máquina recreativa en mueble plegable para uso doméstico” en posición de juego con panel de mandos levantado para poder acceder a su interior.

15 En las citadas figuras se pueden destacar los siguientes elementos constituyentes;

1. Envolvente fija del conjunto.

2. Puerta frontal abisagrada.

3. Bancos de uso durante el juego.

4. Tapa frontal.

20 5. Panel de mandos

6. Eje horizontal de giro conjunto tapa frontal y panel de mandos.

7. Tope de posición apertura conjunto tapa frontal y panel de mandos.

8. Pantalla plana de visualización

9. Bisagras de unión tapa superior-envolvente fija del conjunto.

25 10. Bisagras en panel de mandos para acceder al interior del conjunto tapa frontal y panel de mandos.

11. Ordenador.

12. Bandeja fija superior.

13. Altavoz.

30

EJEMPLO DE REALIZACIÓN PREFERENTE

A modo de realización preferente, el “Máquina recreativa en mueble plegable para uso doméstico” que, en posición de plegado completo, dispone de una envolvente en todas

sus caras, salvo la inferior, en paneles de madera en forma de ortoedro según figura 1, a partir de una envolvente fija 1, que contienen los siguientes elementos tal y como se muestra en las figuras 1-3;

- 5 ✓ Un módulo inferior provisto de puerta frontal abisagrada 2 en dos hojas según ejes de giro vertical, concebido para contener dos bancos 3 que se sacan, tras la apertura de la puerta 2, manualmente hacia fuera cuando los jugadores se disponen a hacer uso del mueble para jugar, hasta la terminación del juego, en el que otra vez manualmente se introducen en su sitio y quedan, finalmente tras la puerta frontal 2 hasta nuevo uso.
- 10 ✓ Modulo superior giratorio a continuación del inferior, provisto de tapa frontal 4 también en madera o similar que contiene en su interior el panel de mandos 5, según dos posiciones extremas a las que se accede manualmente, una de plegado completo con posición vertical de tapa frontal 4 y panel de mandos 5 contenido en el interior del mueble y otra alternativa en posición de juego en la que el panel de mandos 5, presenta al jugador o jugadores la inclinación adecuada para que las manos puedan controlar cómodamente los mandos apoyando, incluso los brazos sobre el panel 5. A tal fin, el conjunto tapa frontal 4 y panel de mandos 5 se ha conformado según un único sólido, provisto de movimiento angular respecto a la envolvente fija 1, en torno a un eje horizontal 6 dispuesto en el referido módulo superior, en la que su posición de juego es aquella en la que el panel de mandos 5, está en contacto con el tope de posición apertura 7.
- 15
- 20
- ✓ Pantalla plana de visualización 8 integrada en la cara interior de la tapa superior del mueble, que quedaría en posición de juego, una vez se haga girar manualmente en la arista del fondo sobre su unión abisagrada 9 con la envolvente fija 1 del mueble.
- 25
- ✓ Bandeja fija superior 12, en la que se ubican sendos altavoces 13 para la reproducción del sonido durante el juego.
- 30
- Por último, el referido modulo superior giratorio tal y como se aprecia en la figura 4, dispone de apertura a su interior según unión abisagrada 10 de panel de mandos en su arista horizontal posterior con el resto del módulo, al objeto de acceder al interior

del conjunto tapa frontal 4 y panel de mandos 5 en la que se ubica el ordenador 11 y demás elementos que garantizan el correcto funcionamiento de los juegos.

5 No se considera necesario, hacer más extensa esta descripción para que cualquier experto en la materia comprenda el alcance de la invención y las ventajas que de la misma se derivan, el material empleado para la fabricación del mueble, formas, tamaños, sus posibles combinaciones en puerta recoge bancos en una sola hoja o dos en diferentes combinación posibles de instalación de los bancos, la dotación del sistema informático necesario para el funcionamiento de los juegos, serán susceptibles de variación siempre y
10 cuando ello no suponga una alteración en la esencialidad del invento. Los términos en los que se ha descrito la memoria han de entenderse en sentido amplio y no limitativo.

REIVINDICACIONES

- 5
1. Máquina recreativa en mueble plegable para uso doméstico, caracterizada por llevarse a cabo según una configuración de mueble en forma de ortoedro que en posición de plegado completo dispone de una envolvente de paneles de madera o similar en todas sus caras, salvo la inferior, y se basa en la combinación de los siguientes elementos principales;
- 10
- A. Un módulo inferior provisto de tapa frontal, concebido para contener dos bancos a utilizar por los usuarios.
- B. Modulo superior giratorio a continuación del inferior, provisto de tapa frontal también en madera o similar que contiene en su interior el panel de mandos, dotado de dos posiciones extremas según finales de carrera a los que se accede manualmente, una de plegado completo con posición vertical de tapa frontal y panel de mandos contenido en el interior del mueble y otra alternativa en posición de juego, en base a la configuración de un conjunto tapa frontal y panel de mandos en un único sólido, provisto de movimiento angular respecto al conjunto del mueble, en torno a un eje horizontal dispuesto en el referido módulo superior.
- 15
- C. Pantalla plana de visualización integrada en la cara interior de la tapa superior del mueble, que quedaría en posición vertical de juego, al hacerla girar manualmente en torno a su unión abisagrada con el resto del mueble, dispuesta en su arista horizontal posterior.
- 20
- D. Bandeja fija superior dispuesta horizontalmente, justo por debajo de la pantalla de visualización cuando la misma está plegada, en la que se alojan los correspondientes altavoces de reproducción sonora.
- 25
2. Máquina recreativa en mueble plegable para uso doméstico, según reivindicación 1, caracterizada por la configuración de su módulo superior giratorio, dotada de apertura de acceso a su interior mediante unión abisagrada en arista horizontal posterior del panel de mandos.

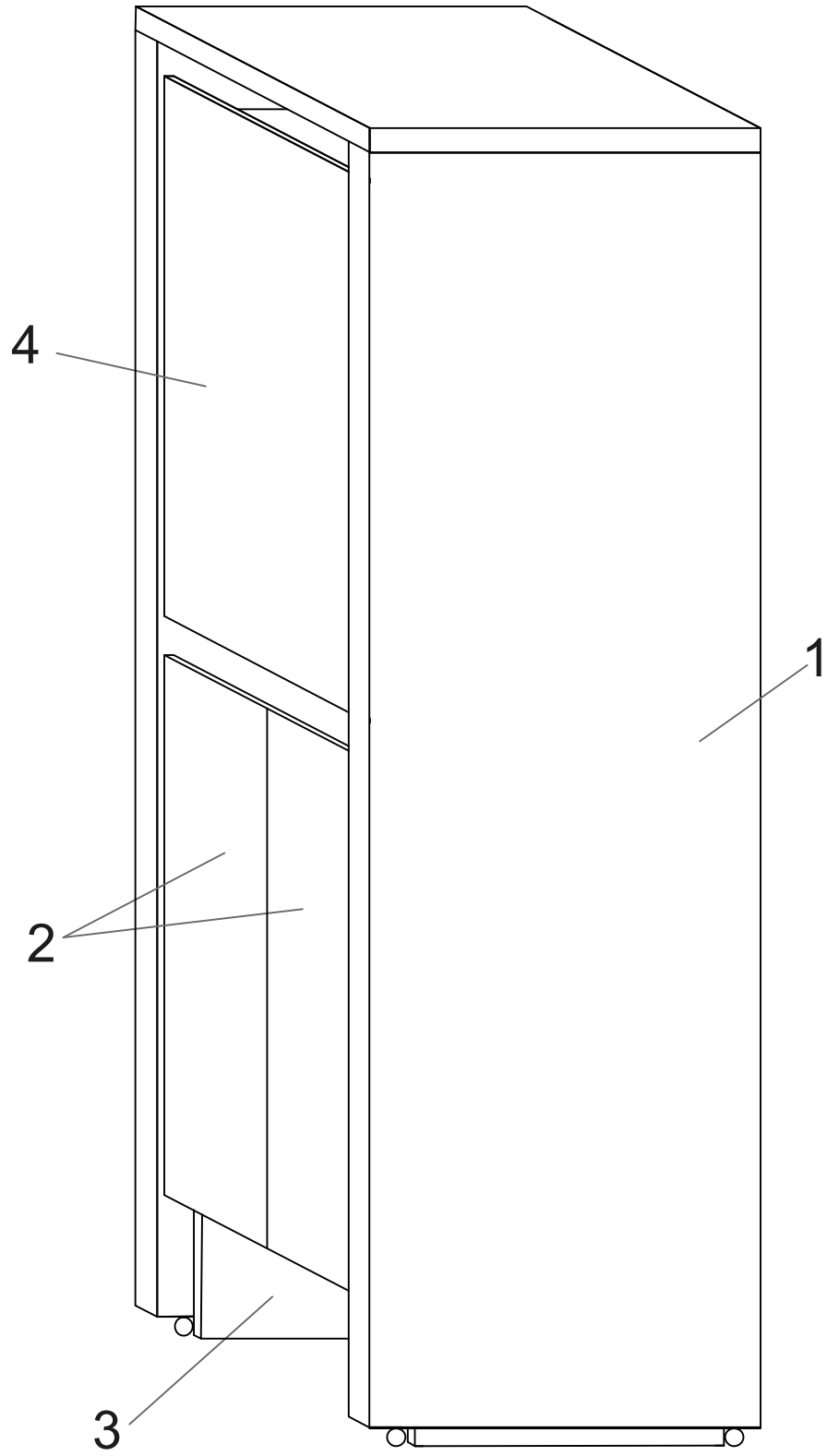


Figura 1

Figura 2

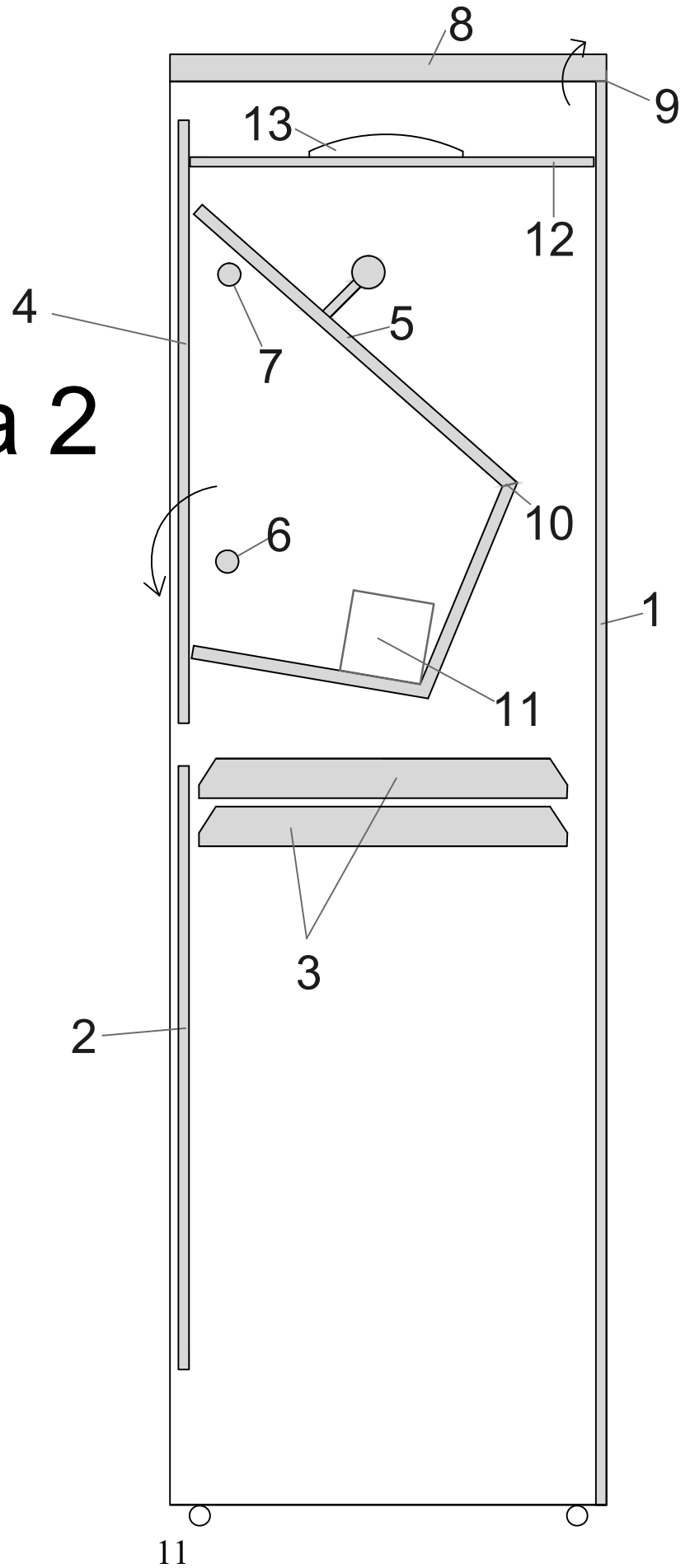


Figura 3

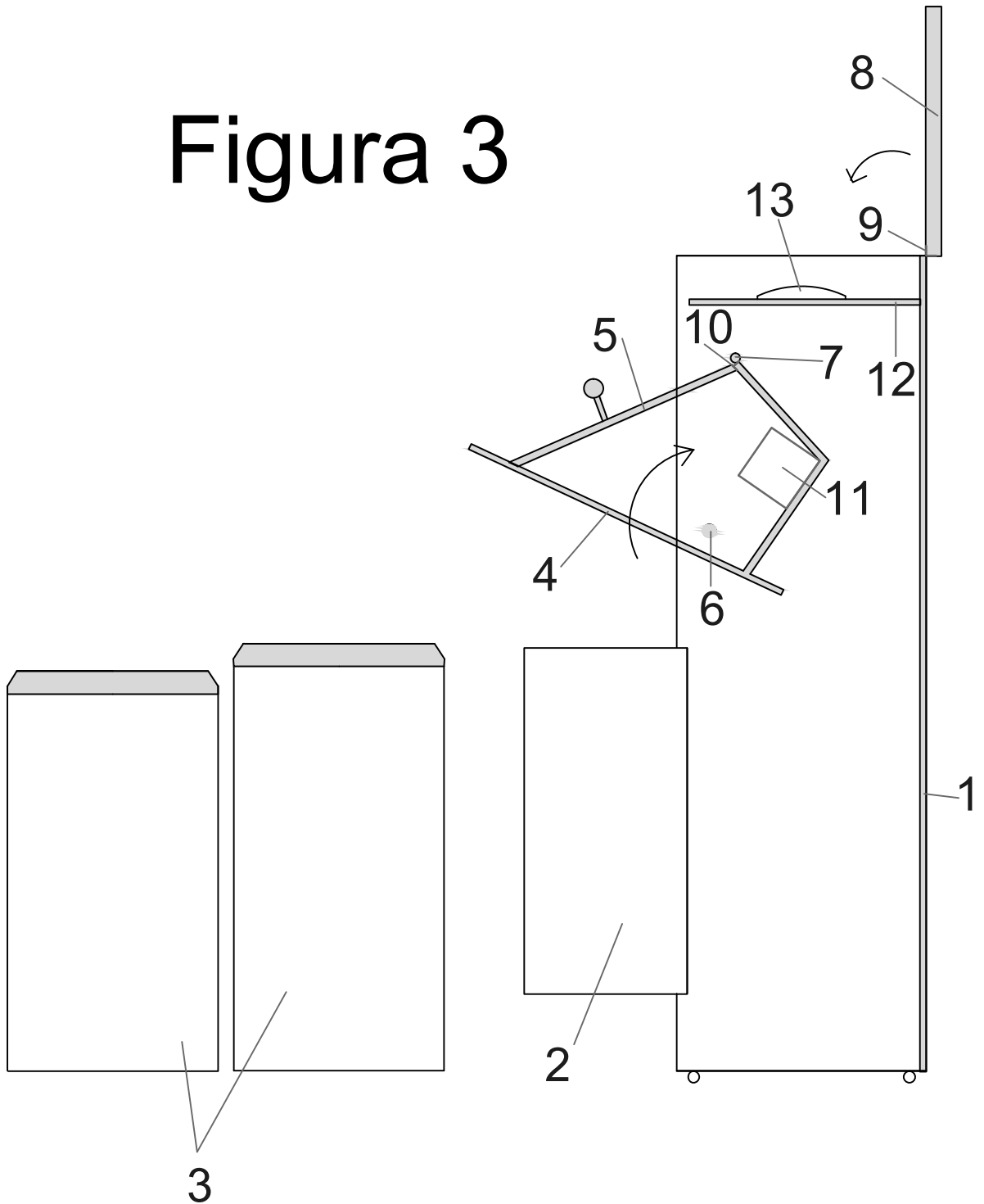


Figura 4

