

①9



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



①1 Número de publicación: **1 070 432**

②1 Número de solicitud: U 200900967

⑤1 Int. Cl.:
A63F 13/06 (2006.01)

⑫

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

②2 Fecha de presentación: **08.06.2009**

③0 Prioridad: **25.06.2008 FR 08 03584**

④3 Fecha de publicación de la solicitud: **18.08.2009**

⑦1 Solicitante/s: **BIGBEN INTERACTIVE S.A.**
rue de la Voyette C.R.T. 2
59818 Lesquin, FR

⑦2 Inventor/es: **Falc, Alain y**
Allaert, Yannick

⑦4 Agente: **Curell Suñol, Marcelino**

⑤4 Título: **Accesorio inmersivo para juegos de vídeo.**

ES 1 070 432 U

DESCRIPCIÓN

Accesorio inmersivo para juegos de vídeo.

Campo de la invención

La presente invención se refiere de manera general a un periférico o accesorio inmersivo para consola portátil de juegos de vídeo. Más particularmente, la invención se refiere a un accesorio inmersivo en forma de arma de fuego en el cual están integrados dos controladores de juego.

El campo de los juegos de vídeo está en constante evolución y resulta necesario hacer que los juegos sean todavía más inmersivos para seducir a los usuarios y proporcionarles unas sensaciones de juego que simulan todavía más las condiciones reales que podrían encontrar. A este fin, se han desarrollado un cierto número de accesorios inmersivos que integran unos controladores de juego tradicional.

Estado de la técnica

Se podrá citar un primer concepto existente de un accesorio en forma general de fusil con pistolete, tal como el representado en la figura 1. Este accesorio en forma de arma de fuego está constituido por una culata 1 que sirve de empuñadura en la que está previsto un primer alojamiento apropiado para recibir un primer controlador 2 de juego y un cañón 3 en el que está previsto un segundo alojamiento apropiado para recibir un segundo controlador de juego 4. Un accesorio de este tipo es sostenido por el usuario más o menos a la manera de un fusil de caza tradicional. Con el fin de hacer que el conjunto resulte más inmersivo, el cañón está montado móvil con respecto a la culata alrededor de un brazo mecánico 5 que une las dos partes del accesorio.

Sin embargo, un accesorio de este tipo en forma de fusil adolece de varios inconvenientes, entre los cuales el sistema de conexiones entre los dos controladores de juego 2 y 4 destinados a cooperar uno con el otro así como la jugabilidad del conjunto, en particular cuando tiene lugar una secuencia de juego que necesita hacer bascular el cañón 3 con respecto a la culata 1. En efecto, un fusil según este ejemplo, presenta, como es visible en la figura 1, un hilo de conexión 6 entre los dos controladores de juego externo al accesorio lo cual, tanto desde el punto de vista de inmersividad como de diseño del accesorio, no es claramente deseable. Además, el mecanismo de pivotamiento 7 del cañón con respecto a la culata a través del brazo mecánico ofrece, en posición basculada del cañón, una situación aún más crítica con respecto a la conexión en la medida en que el hilo de conexión 6 entre los dos controladores de juego debe permanecer conectado con cada uno de los dos controladores, así como una representación visual totalmente contraria al espíritu inmersivo del accesorio.

Otro concepto, representado en la figura 2, consiste en un accesorio que presenta una forma general que se parece vagamente a un fusil de asalto que comprende, por una parte, un cañón 11 en el que está previsto un alojamiento apropiado para recibir un primer controlador de juego 12 y a partir del cual se extiende una empuñadura delantera 13 en forma de cargador, y por otra parte, una empuñadura posterior 14 que puede ser asimilada a una culata en la que está previsto un alojamiento apropiado para recibir un segundo controlador de juego 15 y una abertura 16 a nivel de la zona de disparo 17 para permitir el acceso a unos órganos de mando 18 del segundo controlador de juego.

La culata 14 y el cañón 11 están unidos por medio de un brazo fijo 19 que se extiende desde el cañón hasta el extremo opuesto de la zona de disparo de la culata. Una barra de refuerzo 20 está prevista entre la culata y el brazo fijo, de manera que sirva de soporte para el dedo del jugador dispuesto frente a la abertura 16 en la culata a nivel de la zona de disparo 17. Esta previsto en este concepto enmascarar en una cierta medida el sistema de conexiones entre los dos controladores de juego. Para ello, está previsto utilizar un brazo mecánico 19 hueco en el que se desliza una parte del hilo de conexión a través de un registro 21 previsto a este fin, estando previsto otro registro amovible 22 sobre el cañón para permitir establecer la conexión con el primer controlador de juego 12.

Este segundo concepto, aunque presenta la ventaja de enmascarar en parte el sistema de conexiones entre los dos controladores de juego, adolece asimismo sin embargo de un cierto número de inconvenientes. En primer lugar, la utilización de un brazo fijo que une el cañón a la parte baja de la culata proporciona un diseño global muy poco semejante a un verdadero fusil y disminuye por lo tanto el carácter inmersivo del accesorio. Además, por razones evidentes de torsión máxima del hilo de conexión entre los dos controladores de juego, se deja abierta la parte baja de la culata para permitir que el hilo de conexión se repliegue 23 sin demasiado esfuerzo y a continuación se dirija hacia el interior del brazo. Siempre por cuestiones evidentes, esta vez de fiabilidad de la conexión, el hilo presenta una longitud superior a la estrictamente necesaria para conectar los dos controladores y necesita por ello un brazo de unión macizo que hace que la estética general resulte poco favorable. Se podrá observar asimismo, la casi imposibilidad de hacer que el cañón sea móvil con respecto a la culata por medio del brazo debido a la complejidad resultante para el mantenimiento de la conexión entre los controladores, por una parte, y la inevitable aparición del hilo de conexión que proporciona un efecto visual y una inmersividad poco deseable.

Sumario de la invención

El objetivo de la presente invención es responder a los diferentes inconvenientes mencionados anteriormente, y en particular, proporcionar un accesorio inmersivo en forma general de arma de fuego que permite enmascarar el sistema de conexiones entre los dos controladores de juego preservando al mismo tiempo un diseño tradicional realista de arma de fuego.

Para ello, un primer aspecto de la invención se refiere a un accesorio inmersivo para juegos de vídeo, que presenta una forma general de arma de fuego que comprende una culata y un cañón unidos uno al otro, comprendiendo la culata un guardamonte que delimita una zona para disparo, un primer alojamiento apropiado para recibir un primer controlador de juego y el cañón que comprende un segundo alojamiento apropiado para recibir un segundo controlador de juego, caracterizado porque un primer elemento de conexión eléctrica con el primer controlador de juego está previsto en la culata y un segundo elemento de conexión eléctrica con el segundo controlador de juego está previsto en el cañón, estando dichos primer y segundo elementos de conexión eléctrica conectados uno al otro por medio de una conexión filar en el interior del accesorio a través del guardamonte.

Un accesorio de este tipo permite, gracias a la uti-

lización de una conexión filar interna al accesorio a través de un guardamonte de forma hueca, enmascarar completamente el sistema de conexiones entre los dos controladores de juego imponiendo al mismo tiempo unos pequeños esfuerzos al hilo de conexión en la medida en que están previstos dos elementos de conexión, uno en la culata y el otro en el cañón para asegurar la conexión con el primero, respectivamente el segundo, controlador de juego. Además, la presencia de un guardamonte tradicional de un arma de fuego hace que el diseño general del accesorio resulte más realista protegiendo al mismo tiempo el acceso al disparador por descuido.

Según un modo de realización ventajoso, la culata y el cañón están montados móviles uno con respecto al otro, y la conexión filar comprende una porción elástica dispuesta entre el guardamonte y el segundo elemento de conexión situado por el lado del cañón. Preferentemente, la porción elástica se realiza por medio de una porción filar en forma de helicoide. Ventajosamente, el accesorio es un fusil de cañón basculante por medio de una charnela que asegura una unión móvil en rotación entre el cañón y la culata. Un accesorio de este tipo se beneficia de un carácter inmersivo incrementado, en la medida en que permite hacer bascular el cañón con respecto a la culata a la manera de un fusil de caza tradicional preservando al mismo tiempo la conexión entre los dos controladores de juego gracias a la porción elástica que pasa a distenderse cuando tiene lugar la apertura del fusil.

Según una variante ventajosa, el extremo proximal del cañón comprende un refuerzo en forma de emboCADURA de por lo menos un cañón que enmascara por lo menos parcialmente la porción elástica de la conexión filar. Ventajosamente, está prevista una llave de apertura para hacer bascular el cañón, estando la llave realizada en forma de un pestillo accionado por un botón dispuesto en el extremo proximal de la culata, pasando el pestillo a bloquearse en el refuerzo del cañón.

Según otro modo de realización ventajoso, el primer elemento de conexión eléctrica está dispuesto en la parte distal de la culata, comprendiendo la culata, en esta parte distal, un registro de acceso al primer elemento de conexión. Dicha disposición permite reducir los esfuerzos sobre los elementos de conexión, y en particular sobre los hilos.

Según una variante ventajosa, el registro de acceso está constituido por la placa posterior de la culata que sirve para apoyar el accesorio sobre el hombro. Dicha variante es muy estética en la medida en que permite disimular el registro por un elemento existente, la placa posterior de la culata.

Según otro modo de realización, la forma general de arma de fuego es una forma de fusil, comprendiendo la culata una parte distal que sirve de punto de apoyo al tirador y una parte central que sirve de empuñadura en la cual está previsto el primer alojamiento.

Según otro modo de realización, en el que el cañón está compuesto por una parte proximal por el lado de la culata y por una parte distal por el lado de la boca del cañón, la parte distal es desmontable de la parte proximal del cañón, estando el segundo alojamiento apropiado para recibir el segundo controlador de juego dispuesto en esta parte distal del cañón.

Según otro modo de realización, está previsto un mecanismo de desmontaje por rotación de la parte distal del cañón. Dicha solución resulta muy ventajosa para acondicionar o guardar el accesorio en un espacio reducido. En efecto, dicho mecanismo permite reducir aproximadamente a la mitad el tamaño del accesorio, que de otra manera es relativamente largo.

Según una variante ventajosa, el segundo elemento de conexión eléctrica está dispuesto a nivel del mecanismo de desmontaje para asegurar la conexión eléctrica entre las partes proximales y distales del cañón cuando tiene lugar el montaje en rotación de la parte distal sobre la parte proximal del cañón. Dicha solución asegura un montaje y una conexión fácil de los controladores de juego entre sí.

Según otro modo de realización, una abertura está dispuesta a nivel de la zona para el disparador de manera que deje un acceso a por lo menos un órgano de mando del primer controlador de juego.

Según un segundo aspecto, la presente invención se refiere a un controlador de juego inmersivo que comprende un accesorio inmersivo según el primer aspecto, equipado con unos primer y segundo controladores de juego en los primer y segundo alojamientos previstos a este fin.

Según una variante, uno de los órganos de mando del primer controlador de juego accesible a través de la abertura practicada a nivel de la zona de disparo es utilizado como disparador. Dicha programación del juego que utiliza dicho control proporciona al jugador una inmersividad completa en la medida en que puede utilizar como disparador un órgano de mando situado a nivel del disparador de un arma de fuego clásica, es decir en el arco formado por el guardamonte.

Breve descripción de los dibujos

Otras características y ventajas de la presente invención se pondrán más claramente de manifiesto a partir de la lectura de la descripción detallada siguiente de modos de realización de la invención dados a título de ejemplos en modo alguno limitativos e ilustrados por los planos adjuntos, en los que:

- la figura 1, ya descrita, representa un accesorio en forma de arma de fuego según la técnica anterior;
- la figura 2 ya descrita, representa otro accesorio en forma de arma de fuego según la técnica anterior;
- la figura 3 representa una vista en perspectiva de un accesorio inmersivo en forma de arma de fuego según un modo de realización de la presente invención;
- la figura 4 representa una vista en perspectiva parcialmente en sección de un accesorio inmersivo en forma de arma de fuego;
- la figura 5 representa una vista en perspectiva de un accesorio inmersivo en forma de arma de fuego con báscula en su posición abierta;
- la figura 6 representa una vista en perspectiva de un accesorio inmersivo en forma de arma de fuego con el cañón desmontado.

Descripción detallada de unas formas de realización de la invención

La invención se describirá a continuación únicamente a título de ejemplo no limitativo en relación con las figuras 3 a 6, habiendo sido las figuras 1 y 2 ya descritas en conexión con la técnica anterior.

La figura 3 representa una vista en perspectiva de un accesorio inmersivo en forma de arma de fuego, y más particularmente en este ejemplo en forma de fusil. El fusil presenta ventajosamente un diseño muy realista que le permite incrementar el carácter inmersivo para el jugador. El fusil está constituido por una culata 30 que comprende una parte distal 301 que sirve para apoyar el fusil sobre el hombro y una par-

te central 302 que sirve de empuñadura y una parte proximal 303 que asegura la unión con el cañón 31. Un alojamiento 32 está dispuesto en la culata, preferentemente en la parte central. Este alojamiento está dimensionado para recibir un primer controlador de juego de vídeo 33. Sobre la parte inferior de la parte central de la culata está prevista una abertura situada a nivel de la zona de disparo 34, abertura a través de la cual es accesible por lo menos un órgano de mando 35 del primer controlador de juego. La zona de disparo está delimitada por un guardamonte 36 que proporciona una apariencia inmersiva incrementada. En un arma de fuego tradicional, el guardamonte tiene por objetivo rodear el disparador a fin de evitar que éste sea accionado por accidente. Presenta generalmente una forma de arco. El cañón 31 comprende una, parte proximal 311 que asegura la unión con la parte proximal de la culata y una parte distal 312 que termina por la boca 313 del cañón. Un alojamiento 37 está previsto en el cañón, preferentemente en su parte distal. Este alojamiento está dimensionado para recibir un segundo controlador de juego de vídeo 38. El accesorio, cuando está así provisto de los dos controladores de juego 33 y 38, forma entonces un controlador de juego inmersivo. Ventajosamente, uno de los órganos de mando 35 del primer controlador de juego, accesible a través de la abertura dispuesta a nivel de la zona de disparo es utilizado como disparador por medio de la programación del juego utilizado.

Uno de los envites de este tipo de accesorio que incorpora dos controladores de juego reside en su interactividad entre ellos y con el juego de vídeo que gira sobre un ordenador portátil o un consola de juegos de vídeo. Para ello, es necesario que los dos controladores estén conectados uno al otro. Todo el problema reside por lo tanto en la incorporación de un sistema de conexiones filares entre estos dos controladores sin degradar el aspecto general del accesorio y sin tener hilos exteriores.

La figura 4 representa una vista en perspectiva parcialmente en sección del fusil de la figura 3, en el cual ha sido cuidadosamente superado el obstáculo citado. Así para conectar juntos los dos controladores de juego 33 y 38, está previsto, en la culata, un primer elemento de conexión eléctrica 40 con el primer controlador de juego y, en el cañón, un segundo elemento de conexión eléctrica 41 con el segundo controlador de juego, estando estos dos elementos de conexión 40 y 41 conectados uno al otro por medio de una conexión filar 42 dispuesta en el interior del accesorio y que pasa a través del guardamonte 36.

Se observará que ventajosamente, el primer elemento de conexión 40 está dispuesto en la parte distal 301 de manera que evite esfuerzos mecánicos demasiado fuertes sobre el hilo de conexión 43 del primer controlador 33. A fin de poder conectar este hilo de conexión al primer elemento de conexión, está previsto un registro de acceso 44, que es preferentemente la placa posterior de la culata. Así el registro 44 se integra idealmente en el diseño general del fusil.

Por el otro lado, el segundo elemento de conexión puede estar dispuesto o bien directamente en contacto con el segundo controlador de juego, en la proximidad de la parte distal 312 del cañón por medio de una clavija de contacto 45 que pasa a establecer la conexión cuando tiene lugar la introducción del controlador en su alojamiento, o bien de forma desplazada, en el interior del cañón por medio de un elemento de conexión

41. En este último caso, la parte distal 312 es desmontable de la parte proximal 311 del cañón, como está representado en la figura 6, de manera que se pueda conectar el hilo 42 con el elemento de conexión 41. A este fin, está previsto preferentemente un mecanismo de desmontaje por rotación de la parte distal del cañón. Este mecanismo comprende un primer aro 461 interior solidario de la parte proximal 311 alrededor del cual pasa a roscarse por rotación una tuerca 462 solidaria de la parte distal 312 del cañón. Así, para permitir la conexión eléctrica entre las partes proximales y distales del cañón, el segundo elemento de conexión eléctrica 41 está dispuesto a nivel del mecanismo de desmontaje. La conexión con el segundo controlador de juego podrá estar asegurada por medio de clavijas de contacto 47 y 45.

Teniendo siempre el cuidado de hacer el fusil más inmersivo tanto en su diseño como en su jugabilidad, está ventajosamente previsto poder hacer bascular el cañón del fusil como es posible para un fusil de caza con charnela, también denominado fusil de báscula o con cañón basculante. Así, el fusil está provisto de un mecanismo de charnela (481, 482), accionado por una palanca 49, que hace pivotar el cañón o los cañones hacia abajo, permitiendo así simular una carga o una descarga rápidas. El fusil de charnela presenta un carácter inmersivo incrementado asimismo debido a que es considerado como muy seguro, puesto que es posible verificar si el cañón (o los cañones) contiene cartuchos cuando el mecanismo está abierto. El accionamiento de la palanca 49 es mandado por presión sobre el botón 50.

Uno de los problemas principales encontrados cuando la culata y el cañón están montados móviles uno con respecto al otro, es el mantenimiento de la conexión entre los dos controladores de juego. En efecto, nada es más desagradable para el jugador que tener que conectar de nuevo los diferentes elementos de conexión de su accesorio después de una secuencia de juego en la cual se ha requerido hacer bascular el cañón. El mantenimiento de la conexión es crítico en la medida en que el hilo 42 que conecta los dos controladores de juego entre sí y que está completamente integrado en el accesorio, pasa a nivel de la charnela. Esto tiene por efecto ejercer una tensión sobre el hilo 42. Con el fin de evitar que esta tensión desconecte uno u otro extremo del hilo, está ventajosamente previsto que este último comprenda una porción elástica 421, preferentemente en forma de helicoides, dispuesta entre el guardamonte 36 y el segundo elemento de conexión 41 situado por el lado del cañón. De esta manera, la porción helicoidal 421 del hilo se distiende cuando tiene lugar la basculación del cañón de manera que preserve la conexión entre los dos controladores. Esta porción elástica permite accesoriamente tirar ligeramente el conector 41 hacia el exterior de la parte proximal del cañón 311 para facilitar la conexión con la parte distal cuando tiene lugar el montaje de las dos partes juntas.

La figura 5 representa una vista en perspectiva del fusil de báscula en su posición abierta. La llave de apertura ha sido accionada por presión sobre el botón 50, que está en su posición introducida, de manera que el pestillo ha sido liberado dejando la parte proximal 311 del cañón libre para bascular con respecto a la parte proximal 303 de la culata alrededor de la charnela 48. Ventajosamente, el extremo proximal del cañón comprende un refuerzo 51 en forma de

embocadura de por lo menos un cañón que enmascara por lo menos parcialmente la porción elástica de la conexión filar. El pestillo (no visible en esta figura) pasa a bloquearse en el refuerzo del cañón en posición cerrada.

La figura 6 representa una vista en perspectiva del fusil con la parte distal 312 del cañón desmontada. En esta vista, se observa el mecanismo de desmontaje de las partes proximal y distal del cañón. A saber, el aro 461 alrededor del cual pasa a roscarse la tuerca 462. Como se ha mencionado anteriormente, el segundo elemento de conexión 41 está preferentemente situado en el extremo de la parte proximal del cañón de manera que salga con respecto al aro 461. De esta manera, es más fácil establecer la conexión con la parte distal.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

Se comprenderá que diversas modificaciones y/o mejoras evidentes para el experto en la materia pueden ser aportadas a los diferentes modos de realización de la invención descritos en la presente descripción sin apartarse por ello del marco de la invención definido por las reivindicaciones adjuntas.

La presente descripción hace referencia a un fusil de báscula y ha sido ilustrada en consecuencia, sin embargo resulta evidente que puede aplicarse a cualquier accesorio en forma de arma de fuego, por ejemplo una pistola o una carabina, que comprende una zona de disparo protegida por un guardamonte. En particular, se ha representado un fusil de báscula con dos cañones yuxtapuestos. Resulta evidente que la invención se refiere a unos fusiles de un solo cañón o de cañones superpuestos.

REIVINDICACIONES

1. Accesorio inmersivo para juegos de vídeo, que presenta una forma general de arma de fuego que comprende una culata (30) y un cañón (31) unidos uno al otro, comprendiendo la culata un guardamonte (36) que delimita una zona de disparo (34) y un primer alojamiento (32) apropiado para recibir un primer controlador de juego (33), comprendiendo el cañón un segundo alojamiento (37) apropiado para recibir un segundo controlador de juego (38), **caracterizado** porque un primer elemento de conexión eléctrica (40) con el primer controlador de juego está previsto en la culata y un segundo elemento de conexión eléctrica (41; 45) con el segundo controlador de juego está previsto en el cañón, estando dichos primer y segundo elementos de conexión eléctrica conectados uno al otro por medio de una conexión filar (42) en el interior del accesorio a través del guardamonte.

2. Accesorio inmersivo según la reivindicación 1, en el que la culata (30) y el cañón (31) están montados móviles uno con respecto al otro, **caracterizado** porque la conexión filar comprende una porción elástica (421) dispuesta entre el guardamonte (36) y el segundo elemento de conexión (41; 45) situado por el lado del cañón.

3. Accesorio inmersivo según la reivindicación 2, **caracterizado** porque la porción elástica (421) está realizada por medio de una porción filar en forma de helicoide.

4. Accesorio inmersivo según la reivindicación 2 ó 3, **caracterizado** porque el accesorio es un fusil de cañón basculante por medio de una charnela (48, 481, 482) que asegura una unión móvil en rotación entre el cañón (31) y la culata (30).

5. Accesorio inmersivo según una de las reivindicaciones 2 a 4, en el que el cañón (31) comprende un extremo proximal (311) por el lado de la culata (30), **caracterizado** porque el extremo proximal del cañón comprende un refuerzo (51) en forma de embocadura de por lo menos un cañón que enmascara por lo menos parcialmente la porción elástica (421) de la conexión filar.

6. Accesorio inmersivo según la reivindicación 5, en el que la culata (30) comprende una parte proximal (303) por el lado del cañón (31), **caracterizado** porque está prevista una llave de apertura para hacer bascular el cañón, estando la llave realizada en forma de un pestillo (49) accionado por un botón (50) dispuesto sobre la parte proximal de la culata, pasando el pestillo a bloquearse en el refuerzo (51) del cañón.

7. Accesorio inmersivo según una de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque el primer elemento de conexión eléctrica (40) está dispuesto en

la parte distal (301) de la culata, comprendiendo la culata, en esta parte distal, un registro de acceso (44) al primer elemento de conexión.

8. Accesorio inmersivo según la reivindicación 7, **caracterizado** porque el registro de acceso (44) está constituido por la placa posterior de la culata que sirve para apoyar el accesorio sobre el hombro.

9. Accesorio inmersivo según una de las reivindicaciones anteriores **caracterizado** porque la forma general de arma de fuego es una forma de fusil, comprendiendo la culata (30) una parte distal (301) que sirve de punto de apoyo al tirador y una parte central (302) que sirve de empuñadura en la cual está previsto el primer alojamiento (32).

10. Accesorio inmersivo según una de las reivindicaciones anteriores, en el que el cañón (31) está compuesto por una parte proximal (311) por el lado de la culata (30) y por una parte distal (312) por el lado de la boca (313) del cañón, **caracterizado** porque la parte distal es desmontable de la parte proximal del cañón, estando el segundo alojamiento (37) apropiado para recibir el segundo controlador de juego (38) dispuesto en la parte distal del cañón.

11. Accesorio inmersivo según la reivindicación 10, **caracterizado** porque está previsto un mecanismo de desmontaje (461, 462) por rotación de la parte distal (312) del cañón.

12. Accesorio inmersivo según la reivindicación 11, **caracterizado** porque el segundo elemento de conexión eléctrica (41) está dispuesto a nivel del mecanismo de desmontaje (461, 462) para asegurar la conexión eléctrica entre las partes proximales (311) y distales (312) del cañón cuando tiene lugar el montaje en rotación de la parte distal sobre la parte proximal del cañón.

13. Accesorio inmersivo según una de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque una abertura está dispuesta a nivel de la zona de disparo (34) de manera que deje un acceso a por lo menos un órgano de mando (35) del primer controlador de juego (33).

14. Controlador de juego inmersivo que comprende un accesorio inmersivo según una de las reivindicaciones anteriores, equipado con los primer (33) y segundo (38) controladores de juego en los primer (32) y segundo (37) alojamientos previstos a este fin.

15. Controlador de juego inmersivo según la reivindicación 14, en el que una abertura está dispuesta a nivel de la zona de disparo (34) del accesorio de manera que deje un acceso a por lo menos un órgano de mando (35) del primer controlador de juego (33), **caracterizado** porque uno de los órganos de mando (35) del primer controlador de juego (33) accesible a través de la abertura dispuesta a nivel de la zona de disparo (34) es utilizado como disparador.

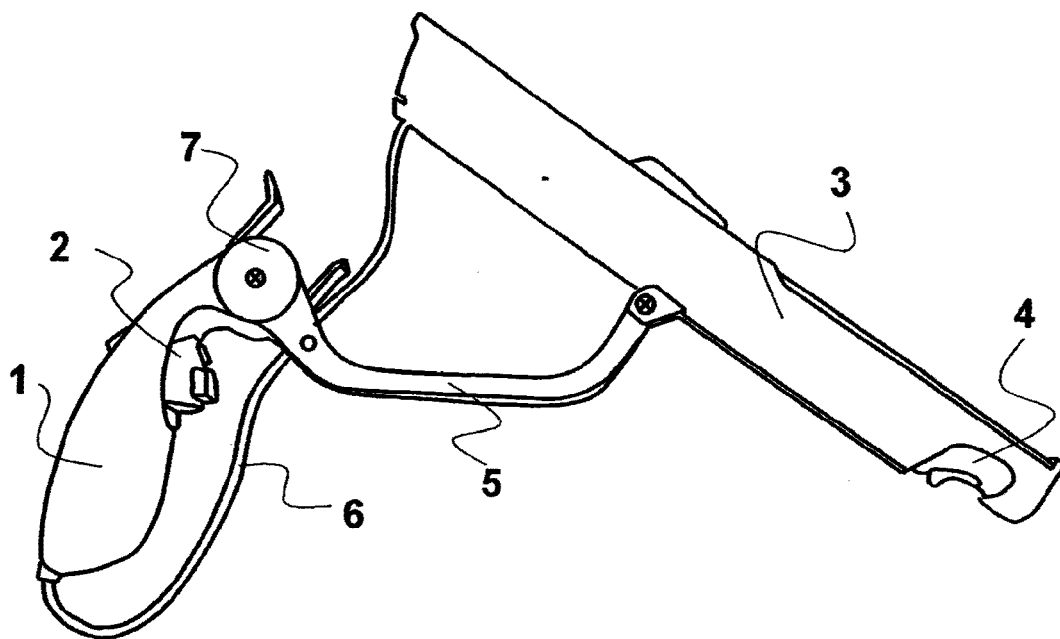


FIG. 1 (TECNICA ANTERIOR)

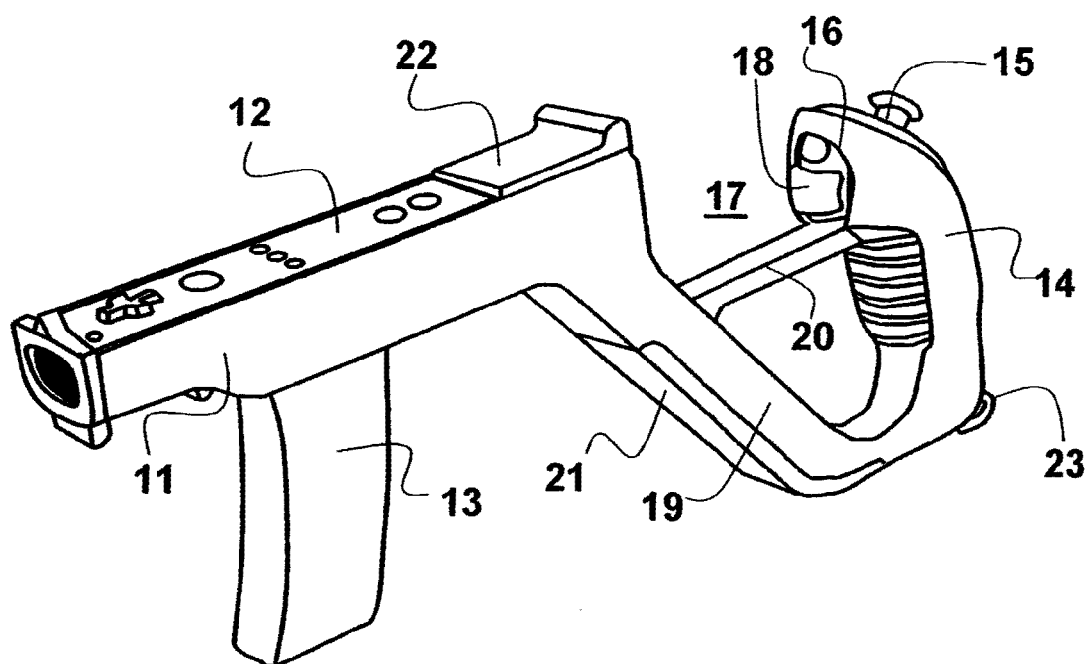


FIG. 2 (TECNICA ANTERIOR)

