

RZECZPOSPOLITA
POLSKA



Urząd Patentowy
Rzeczypospolitej Polskiej

(12)

OPIS OCHRONNY WZORU PRZEMYSŁOWEGO

(19) **PL** (11) **6263**

(51) Klasyfikacja:
21-03

(21) Numer zgłoszenia: **3948**

(22) Data zgłoszenia: **21.08.2003**

(54)

Obudowa automatu do gier

(45) O udzieleniu prawa z rejestracji ogłoszono:
30.11.2004 WUP 11/2004

(73) Uprawniony z rejestracji wzoru przemysłowego:

**GRAMTECH Andrzej Migoń,
Ząbkowice Śląskie, (PL)**

(72) Twórca(y) wzoru przemysłowego:

Migoń Andrzej, Ząbkowice Śląskie, (PL)

PL 6263

Nr Rp. 6263

Klasa 21-03

Obudowa automatu do gier

Przedmiotem wzoru przemysłowego jest obudowa automatu do gier komputerowych, która jednocześnie stanowi cokół, na którym automat ten jest osadzony.

Istotą wzoru jest nowa postać obudowy automatu do gier, przejawiająca się w jej oryginalnym układzie, który różni się od dotychczas znanych wzorów wózków:

- nietypowym, płaskim monitorem, a także tym, że
- poniżej monitora umieszczona została obwodowa półka.

Przedmiot wzoru przemysłowego przedstawiony został na rysunku fig.1 – przedstawiającym obudowę automatu do gier pokazaną w widoku perspektywicznym, a także na barwnych fotografiach fig. 1a, fig. 1b oraz fig. 1c – które pokazują obudowę automatu do gier odpowiednio w widoku perspektywicznym z boku, w widoku z przodu oraz w widoku z boku.

Obudowa automatu do gier komputerowych przedstawiona na rysunku – charakteryzuje się tym, że jej monitor stanowi płaski element, np. z wyświetlaczem ciekłokrystalicznym. Poniżej monitora umieszczona

została obwodowa półka, na której mogą zostać zainstalowane klawisze lub przyciski sterujące grą.

Cechę istotną wzoru przedstawionego na rysunku oraz na fotografiach stanowi to, że:

- jej monitor stanowi płaski element, np. z wyświetlaczem ciekłokrystalicznym, natomiast
- poniżej monitora umieszczona została obwodowa półka, na której mogą zostać zainstalowane klawisze lub przyciski sterujące grą.

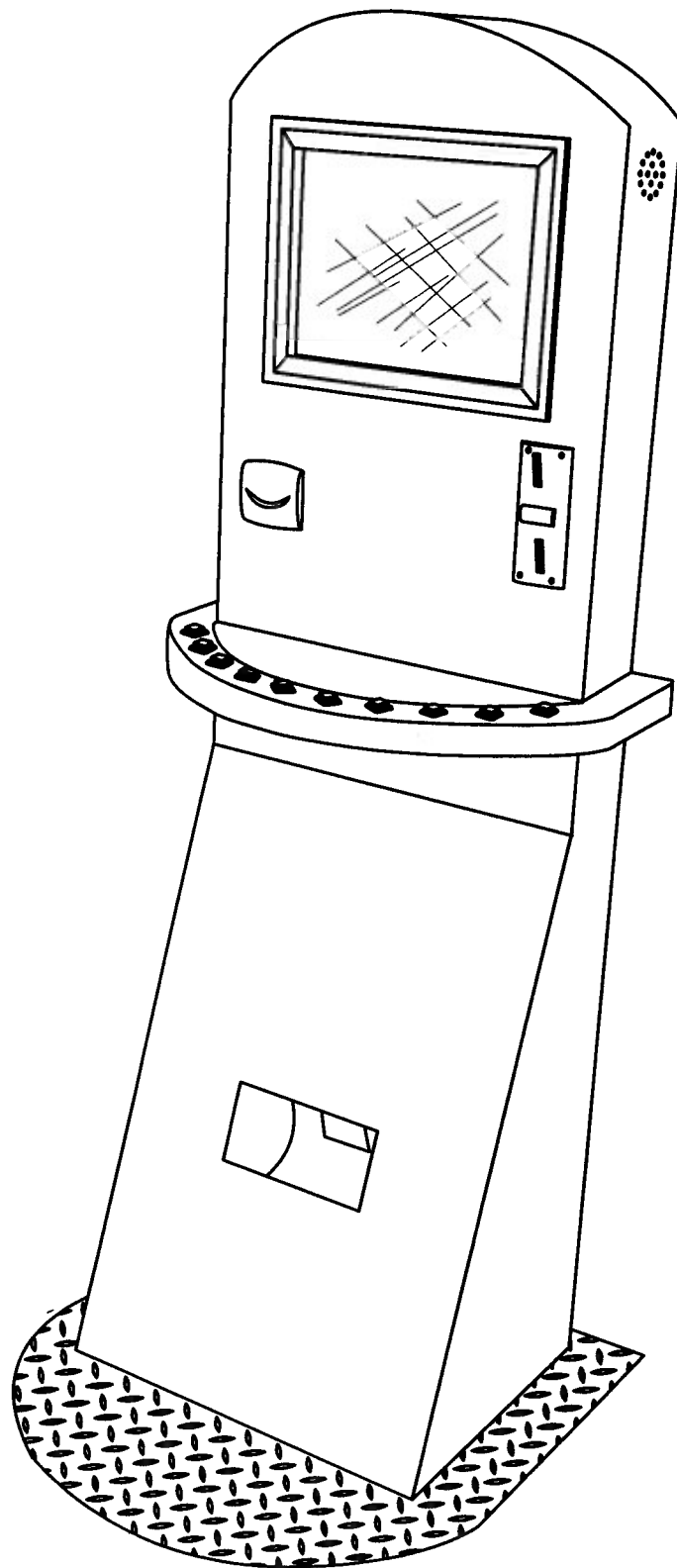


Fig.1



Fig.1a



Fig.1b



Fig.1c