

CONSOLA PORTATIL

Reivindicaciones:

- 5
- 10
- 15
- 20
- 25
- 30
- 35
- 1- Consola portátil para ejecución de videojuegos AAA con funciones 3g 4g o Wi-Fi CARACTERIZADA por una pantalla de 12 cm (5”) hasta 30 cm (11.1”) con un conjunto de controles de juegos de adherencia magnética, protuberancias y cavidades dispuestos sobre cada lado de la pantalla y con control externo inalámbrico con dos palancas análogas, un segundo conjunto de funciones de juegos AAA retransmitidos a través del hardware asociado en conjunto vía cable o inalámbricas “backpack” que están en el interior de una mochila o estuche para uno o varios jugadores; y una configuración de entradas y salidas específica con un procesador central de hasta 2.7 ghz quadcore acoplado a la memoria de acceso aleatorio (RAM) de 12000 mbytes con comunicación a una unidad de procesamiento gráfico de 2000 mgz y (VRAM) de 2.000 mbytes ddr3 y con acceso a la RAM de vídeo (VRAM).
- 2- Consola portátil de acuerdo con la reivindicación 1, CARACTERIZADA porque cada uno de los controles de juego tiene placas de adherencia magnética en su base de contacto, y los costados de la pantalla tienen también placas de adherencia magnética de polaridad invertida al control de juego acoplado.
- 3- Consola portátil de acuerdo con la reivindicación 1, CARACTERIZADA porque el costado derecho de la pantalla en su cara externa tiene polaridad positiva de acople magnético con la polaridad negativa de la cara externa de la placa del control derecho, mientras que el costado izquierdo de la pantalla en su cara externa tiene polaridad negativa para acople magnético con la polaridad positiva de la cara externa de la placa del control izquierdo.
- 4- Consola portátil de acuerdo con la reivindicación 1, CARACTERIZADA porque los controles tienen adherencia magnética entre sí, ya que la polaridad negativa de la cara externa de la placa del control derecho se adhiere con la polaridad positiva de la cara externa de la placa del control izquierdo.
- 5- Consola portátil de acuerdo con la reivindicación 1, CARACTERIZADA porque cada uno de los controles de juego tiene una protuberancia y una cavidad su base de contacto, y los costados de la pantalla tienen también una protuberancia y una cavidad en su base de contacto con ubicación invertida a la cara de contacto de cada control de juego que se acopla.
- 6- Consola portátil de acuerdo con la reivindicación 1, CARACTERIZADA porque el costado derecho de la pantalla en su cara externa tiene una protuberancia superior que encaja en la cavidad superior del control derecho; el costado izquierdo de la pantalla en su cara externa tiene una protuberancia inferior que encaja en la cavidad inferior del control izquierdo; mientras que el costado derecho de la pantalla en su cara

externa tiene una cavidad inferior que encaja en la protuberancia superior del control derecho; y el costado izquierdo de la pantalla en su cara externa tiene una cavidad inferior que encaja en la protuberancia inferior del control izquierdo.

- 5 7- Consola portátil de acuerdo con la reivindicación 1, CARACTERIZADA porque el puente de entradas y salidas recibe la entrada de los controles físicos tales como botones y joysticks a través de una lógica de control de entrada que comunica con un bus sobre el que pueden estar enlazados varios dispositivos periféricos, incluyendo una o más unidades de comunicación inalámbrica, como por ejemplo WiFi y / o Bluetooth.
- 10 8- Consola portátil de acuerdo con la reivindicación 1, CARACTERIZADA porque el hardware completario "backpack" con diagrama de ejecución y mochila de conexiones y almacenamiento es un dispositivo de almacenamiento transporte de la pantalla y los dispositivos controladores que se cargar en las espaldas del usuario o se coloca como base para aumentar la potencia de la consola o para realizar las conexiones de otros
- 15 jugadores en el mismo juego con diferentes consolas portátiles.
- 9- Consola portátil de acuerdo con la reivindicación 1, CARACTERIZADA porque comprende líneas de distribución de energía a diversos componentes y una o más fuentes de energía, como una toma de entrada o carga con una o más baterías; un micrófono y uno o más componentes adicionales, que incluyen, pero no se limitan a lo
- 20 siguiente:
- a) Un lector de tarjetas de la lectura y la escritura y tarjetas de memoria, integrados a la tarjeta principal o con conexión al bus a través de una conexión USB.
- b) Un disco multimedia u otro lector de disco óptico como DVD o Blu-Ray, por los medios de comunicación con el acceso y / o el contenido del juego almacenado en el
- 25 mismo o digitalmente en un servidor desmontable o con conexión al bus por una conexión USB o propietaria.
- c) Una conexión de tercera o cuarta generación (4G) u otro módulo de telefonía móvil
- d) Una tarjeta de video de resolución 4k EGPU PORT u 8k independiente que está dentro de una base y con comunicación con el bus a 1x o 16x que proyecta los
- 30 videojuegos mediante HDMI u otro puerto de designación.