

M. U

Nº 185.593



SECCION TECNICA
CLASIFICACION I.P.C.
CLASE A 63
MOLINO F

SEGA. S.A., firma de nacionalidad española, residente en Madrid, Adela de Balboa nº 3, solicita autorizacion para el registro de un Modelo de Utilidad por COMBATE NAVAL.-

M E M O R I A

La presente memoria de modelo de Utilidad y adjunto plano servira para describir el Modelo que se solicita, a favor de la firma SEGA. S.A., por COMBATE NAVAL.-

La firma SEGA. S.A., especializada desde hace mucho tiempo en la fabricacion de maquinas recreativas, una vez mas ha saltado al mercado ,con un nuevo modelo que por sus caracteristicas, sus elementos componentes, su aplicacion y finalidad, viene a llenar un vacio grande en esta especialidad y que ademas por las novedades que aporta y sus innovaciones lo hace diferente a los que actualmente hay, el modelo COMBATE NAVAL, es de un gran entretenimiento y presta un gran interes al usuario del mismo.-

Esta constituido el modelo que se solicita, por un mueble de forma paralepipedica, de caras rectangulares planas en toda su proyeccion, menos en la frontal que en su parte media superior, sufre un entrante formando un angulo recto con el resto de esta superficie cara frontal, en la cual y en su parte superior entrante va colocada una pantalla de vision transparente, por cuyo fondo se hace pasar motivos marineros, buques, navios, sumergibles, conmoboyes que en su continuo desfilar por la pantalla dan una sensacion de estar en movimiento.-

El efecto anteriormente mencionado se lleva a cabo, porque estos motivos marineros, se han plasmado en una cinta rotativa sinfin, que merced a un motor electrico adosado al dispositi -

5
10
15
20



25

vo las hace girar continuamente pasando lo figurado en las mismas por la pantalla vision y ser vista por el espectador.-

30

Al ponerse en marcha todo el dispositivo, queda conectado el giro de las cintas con un pulsador de disparo situado en la parte media inferior externa de la cara frontal, quedando controlado por el usuario a su vista, todo el pase de las imagenes, para cuando lo estime y elija el blanco pulse el boton disparador y este se produzca.-

35

Toda la accion que se desarrolla desde que se pone en marcha el dispositivo, va acompaña de ruidos consecuente a la vision de los distintos y acciones, ruidos de disparos, trayectoria del proyectil, el impacto, el hundimiento, todo ello se lleva a cabo por medio de un sistema de grabacion previa, que va conectado con un sistema electro-mecanico-auditivo, para que por rele, se conjunten accion y sonido.-

40

En la parte superior frontal va adosado un tanteador de puntos, para ir marcando los positivos por los disparos acertados y negativos para los fallos, que al final de la accion quedan compensados con el verdadero resultado.-

45

Los dibujos que se acompañan en el plano adjunto, aclaran los anteriormente expresado y asi en la Fig. 1ª se ha representado una perspectiva del conjunto de la maquina, y en la Fig. 2ª, representacion simbolica de la cinta sin fin en la cual estan representados motivos marineros, buques, navios, sumergibles, comboyes ect, señalandose con el nº 1 conjunto de la maquina o mueble, con el Nº 2 pantalla de vision transparente, donde aparecen los motivos marineros, 3 motivos marineros impresionados en la cinta sin fin, buques navios sumergibles, 4 cinta sin fin, 5 mando que utiliz-

50



55

za el jugador para dirigir el lanzamiento del torpedo contra blanco movibles, 6 pulsador de disparo de torpedos, 7 estela luminosa que deja el torpedo al ser lanzado contra el blanco, 8 impactos luminosos cuando hace blanco el torpedo contra algunos de los blancos citados, 9 altavoz de salida de sonidos de disparos, impactos ect, grabados en una cinta magnetofonica interior y 10 marcador de impactos y de puntos negativos cuando no se acierta contra los blancos.-

60

R E I V I N D I C A C I O N E S

65

Los puntos nuevos que son objetos de reivindicacion en la presente memoria de Modelo de Utilidad por COMBATE NAVAL, que por veinte años se solicita a favor de la firma SEGA. S.A., son los siguientes:

70

1ª.- COMBATE NAVAL, el cual se caracteriza por estar constituido por un mueble de forma paralelepipedica, de caras rectangulares planas en toda su proyeccion, menos en la frontal que en su parte media superior sufre un entrante formando angulo recto con el resto de esta superficie cara frontal en la cual y en su parte superior entrante va colocada una pantalla de vision transparente, por cuyo fondo se hace pasar motivos marineros, buques, navios, sumergibles, comboyes, que en su continuo desfilarse por la pantalla dan una sensacion de estar en movimiento.-

75

2ª.- COMBATE NAVAL, que ademas de la reivindicacion anterior se caracteriza, porque el efecto anteriormente reivindicado se lleva a cabo porque estos motivos marineros, se han plasmado en una cinta rotativa sin fin, que merced a un mo -

80



tor electrico adosado al dispositivo las hace girar continuamente pasando lo figurado en las mismas por la pantalla vision y ser vistapor el espectador.-

85

3ª.- COMBATE NAVAL, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque al ponerse en marcha todo el dispositivo, queda conectado al giro de las cintas, con un pulsador de disparo situado en la parte media inferior externa de la cara frontal, quedando controlado por el usuario a su vista todo el paso de las imagenes, para cuando lo estime y lo elija el blanco pulse el boten de disparo y este se produzca.-

90

4ª.- COMBATE NAVAL, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque toda la accion que se desarrolla desde que se pone en marcha el dispositivo va acompaña de ruidos consecuentes a la vision de los distintos y acciones, ruidos de disparos, trayectoria del proyectil, el impacto, el hundimiento, todo ello se lleva a cabo por medio de un sistema de grabacion previa que va conectado por un sistema electro- mecahico - auditivo para que por rele se conjunten accion y sonido.-

95

100

5ª.- COMBATE NAVAL, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque en la parte superior frontal lleva un tanteador de puntos, para ir marcando los positivos por los disparos acertados y negativos por los fallos, que al final de la accion quedan compensados con el verdadero resultado.-

105

6ª.- COMBATE NAVAL.-

La presente memoria de modelo de utilidad cons-

7-8-74

1-2-93

HOJA Nº 5



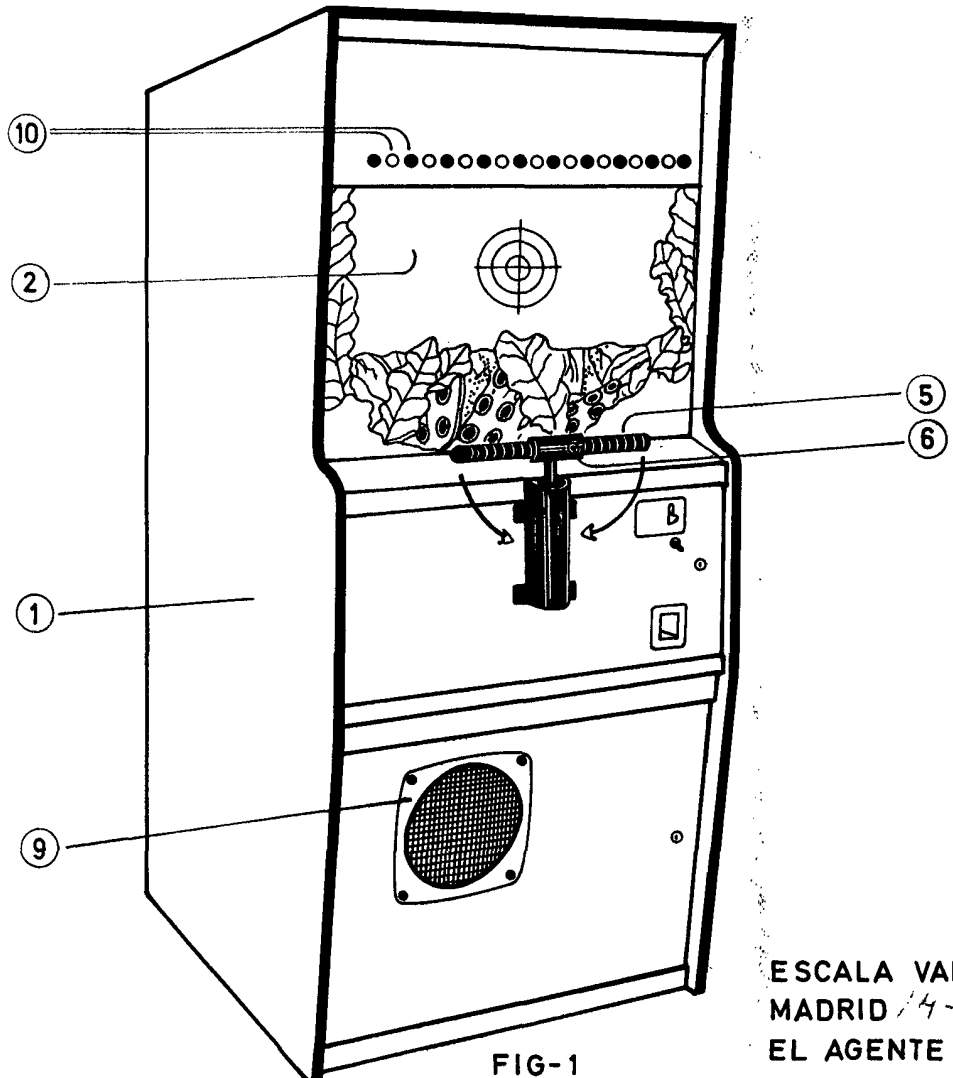
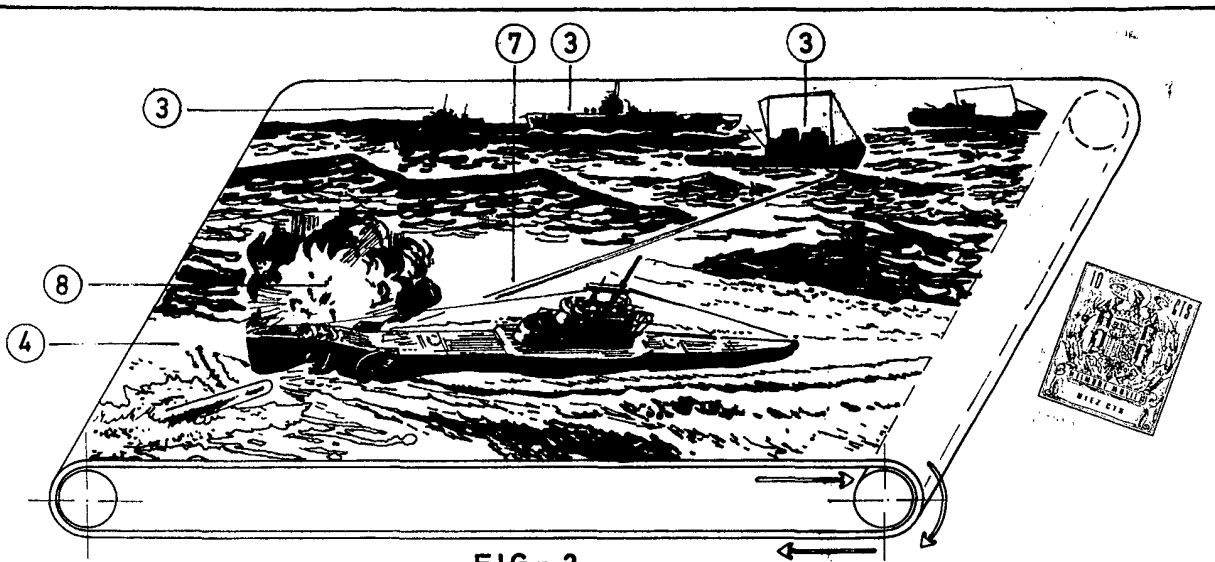
ta de cinco hojas mecanografiadas a dos espacios por una sola cara, con un total de ciento siete líneas y un plano.-

Madrid 14 de Septiembre de 1.972

El Agente Oficial

Firmado.- Miguel E-Loaysa Pinzon

02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12



ESCALA VARIABLE
MADRID 14-9-72
EL AGENTE OFICIAL

[Handwritten signature]
PINTADO EN MADRID