

111 12 183 175

40574

183175

AC9D



SEGA. S.A., firma de nacionalidad española, residente en Madrid, calle de Adela de Balboa nº 3, solicita autorización para el registro de un Modelo de Utilidad por PRUEBA DE PUNTERIA.-

M E M O R I A

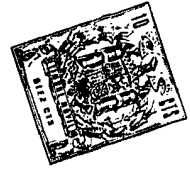
La presente memoria de Modelo de Utilidad y adjunto plano tiene por objeto la descripción de lo que se solicita un Modelo de Utilidad, a favor de la firma SEGA. S.A., por PRUEBA DE PUNTERIA.-

5  
10  
15  
Constituye uno de los motivos mas importantes en la fabricación de las llamadas maquinas recreativas, en que las mismas cumplan ademas de la finalidad del entretenimiento y pasar el rato, el darle a las mismas un interes, despertar un mejoramiento por parte de los usuarios en una palabra establecer competencias, y premiar al mejor, en este sentido una vez mas la firma SEGA. S.A., lanza al mercado una nueva maquina recreativa, PRUEBA DE PUNTERIA, que por sus características, sus elementos componentes y su finalidad la distingue de sus similares en el mercado.-

15  
20  
Consiste el Modelo de Utilidad que se solicita y esta caracterizado por estar constituido, por una pantalla, que puede estar formada por uno o varios paneles, la cual puede ser adosada a la pared o colocada en caballete o soporte, en la cual por medio de una iluminacion adaptada a la misma, queda reflejado el escenario que quiera ser presentado a la vista y motivo del objeto de la prueba de punteria, pudiendo ser un jugador de tenis, de glof, tirador de dardo, tirar -

44574

183175



HOJA Nº 2

25

dor de rifle, pistola, escopeta, sin que esta enumeracion tenga caracter limitativo y solo enunciativo, todo ello resaltado con dibujos multicolores caracteristicos y mostrando los blancos.-

30

Por medio de un sistema electronico, en el tablero esta montado un circuito electronico, integrado y transistorizado, adaptado segun el tablero y la accion que se desarrolla por el jugador y el objeto o proyectil que ha de ser guiado en su trayectoria.- El sistema es controlado por el jugador, por medio de un control remoto sin hilos, que puede ser tambien por cable y desde otro punto distante relativamente del tablero segun se precise y de acuerdo con las caracteristicas de su instalacion.-

35

Una vez puesto en marcha el dispositivo, se activa la iluminacion de los tableros o pantallas en donde queda reflejado el escenario que sera la accion del juego.- El jugador por medio del control, remoto y personificando el personaje representado en la escena, actua como tal, ejecutando las mas variadas jugadas y acciones segun los motivos representados hasta el logro de la finalidad de la accion, pudiendo variar ajustar, controlar la trayectoria del objeto, proyectil, pelota, flecha o dardo u otro objeto.-

40

45

Ademas las trayectorias representadas en la pantalla, pueden ser preseleccionadas de antemano, para que salten en la misma en un orden determinado, como la existencia dentro del dispositivo de un mezclador que hacen que varien las trayectorias constantemente, dando con ello una modificacion al motivo -

183175

HOJA Nº 3



presentado.-

La maquina lleva un marcador electronico incorporado y situado en el tablero que va reflejando los puntos obtenidos por sus aciertos.-

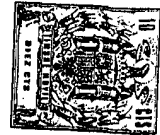
Los dibujos que se reseñan en el plano adjunto aclarar lo anteriormente expuesto y asi, en la Fig. 1ª se ha representado el conjunto de la maquina con la posibilidad de estar constituida por dos paneles ( o uno) colgados de la pared o colocados en caballete o soportes, con control remoto o por cable.-

En la Fig. Nº 2 se ha representado simbolicamente los distintos escenarios posibles, en la Fig. nº 3 el control remoto y en la Fig. nº 4 control cercano, señalandose con el Nº 1 panel derecho, con el Nº 2 panel izquierdo ( puede ser un solo panel) con el nº 2, caballete o soporte de paneles, con el nº 3 escenario, 4 distintos escenarios posibles y sus respectivos lanzadores ( representaciones simbolicas) 5 blanco, distintos segun los lanzadores, 6 trayectoria luminosa discontinua que el jugador controlara, 7 controlador remoto de trayectoria usado por el jugador, 8 contralor por cable, ( segunda posibilidad) y 9 marcador electronico.-

### REIVINDICACIONES

Los puntos nuevos que se reivindican en la presente memoria de Modelo de Utilidad y adjunto plano que por veinte años se solicita en España a favor de la firma SEGA. S.A., por PRUEBA DE PUNTERIA, son los siguientes.-

1ª.- PRUEBA DE PUNTERIA, que se caracteriza, por estar constituido por una pantalla, que puede estar formada por



80

uno o varios paneles, la cual puede ser adosada a la pared, colocada en caballete o soporte, en la cual por medio de una iluminacion adaptada a la misma queda reflejado el escenario que quiera ser presentado a la vista y motivo del objeto de la prueba de punteria, pudiendo ser un jugador de baloncesto, un tirador de rifle, pistola, escopeta, jugador de tenis, golf, tirador de dardos, sin que esta enumeracion tenga caracter limitativo y solo enunciativo, todo ello resaltado con dibujos multicolores caracteristicos y mostrando los blancos.

85

2ª.- PRUEBA DE PUNTERIA, que ademas de la reivindicacion anterior se caracteriza, porque por medio de un sistema electronico, en el tablero esta montado un circuito electronico integrado y transistorizado, adaptado segun el tablero y a la accion que se desarrolla por el jugador y el objeto o proyectil que ha de ser seguido en su trayectoria.- El sistema es controlado por el jugador por medio de un control remoto sin hilos, que puede tambien ser por cable y desde otro punto distante relativamente del tablero segun se precise y de acuerdo con las características de su instalacion.-

90

95

3ª.- PRUEBA DE PUNTERIA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque una vez puesto en marcha el dispositivo se activa la iluminacion de los tableros o pantallas en donde queda reflejado el escenario que sera la accion del juego.- El jugador por medio del control remoto y personificando el personaje representado en la escena actua como tal, ejecutando las mas variadas jugadas y acciones segun los motivos representado, hasta el logro de la finalidad de la accion, pudiendo variar, ajustar, controlar la

100

105

183175

44574



HOJA Nº 5

trayectoria del objeto, proyectil, pelota flecha, dardo u otro objeto.-

110

4ª.- PRUEBA DE PUNTERIA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque las trayectorias representadas en la pantalla pueden ser preseleccionadas de ante mano, para que salten en la misma en un orden determinado, como la existencia dentro del dispositivo de un mezclador que hacen que varien las trayectorias constantemente, dando con ello una modificacion al motivo presentado.-

115

5ª.- PRUEBA DE PUNTERIA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, por llevar un marcador electronico incorporado y situado en el tablero, que va reflejando los puntos obtenidos por sus aciertos.-

120

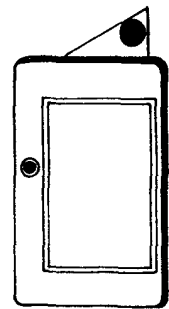
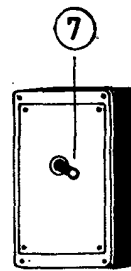
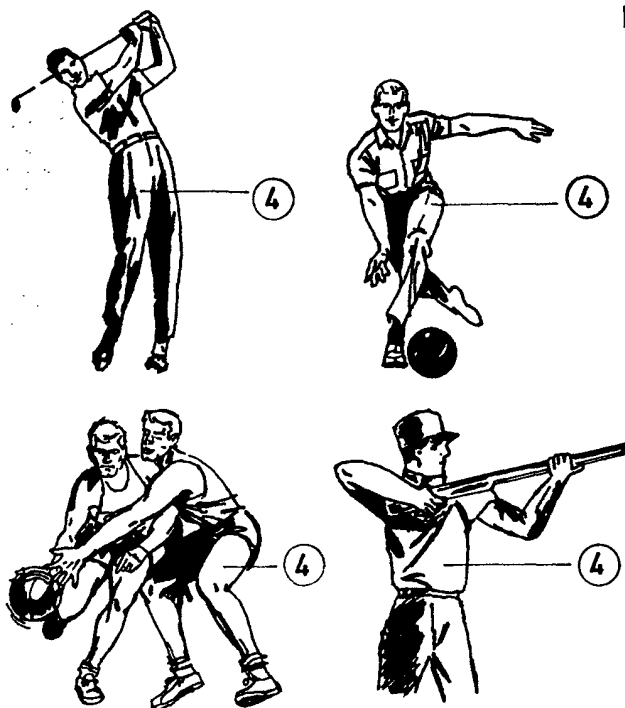
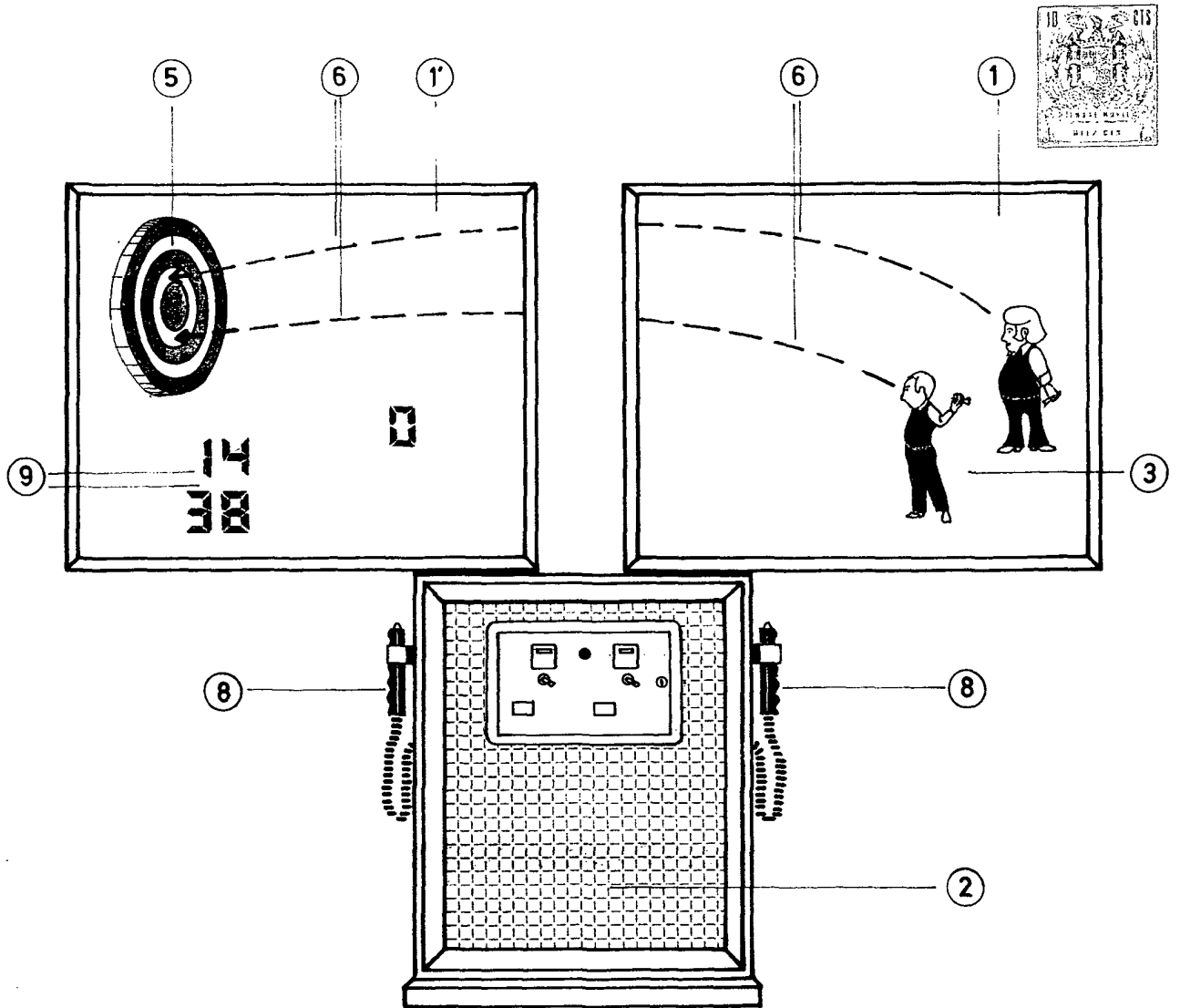
6ª.- PRUEBA DE PUNTERIA.-

La presente memoria de Modelo de Utilidad consta de cinco hojas mecanografiadas por un solo lado a dos espacios con un total de ciento veinte renglones y un plano.-

Madrid 20 de Septiembre de 1.972

El Agente Oficial

Firmado.- Miguel F. Loaysa Pinzon



ESCALA VARIABLE  
MADRID 21-9-72

EL AGENTE OFICIAL