

Int. Cl.: A 63 D

199505



SEGA. S A , firma de nacionalidad española, con domicilio en la ciudad de Parla, ( Madrid ) carretera de Toledo Kilometro 22.900, solicita autorizacion para el registro de un Modelo de Utilidad por " H O C K E Y ".-

MEMORIA

La presente memoria y adjunto plano del Modelo de Utilidad que se solicita servirá para indicar los puntos que constituyen novedad, que por veinte años se solicita en España a favor de la firma SEGA. SA, por " H O C K E Y ".-

5

Una vez mas salta a la palestra la firma SEGA. SA, creadora en su especialidad de maquinas recreativas, con un nuevo modelo , que por sus características, sus elementos componentes y finalidad es unico en su especie y que consiste en la presentacion de un desarrollo de juego de hockey, que por su ambientacion es de gran amenidad y entretenimiento.-

10

Consiste el Modelo de Utilidad que se solicita en una nueva maquina recreativa que representa el desarrollo con intervencion de cuatro jugadores de un juego de hockey y que esta constituido por un mueble de tipo rectangular que pudieramos dividir en dos partesl , la superior y la inferior.- En la parte superior va colocada una pantalla de tipo televisiva en la que aparece enmarcada un campo de hockey, con sus limites y señalizacion de porterias, situadas a cada extremo de la pantalla , y en la parte superior de la misma a derecha e izquierda van colocados unos tanteadores , que a medida que se producen los goles o fallos que

15

20

.../...

199505

HOJA Nº 2  
=====



dan reseñados en los mismos.-

25

Al ponerse en marcha la maquina, en la pantalla video, aparecen unas señales luminosas que representan respectivamente, la de las porterías unas raquetas defensivas, las situadas en el centro del campo, unas raquetas ofensivas, y por último otro tercer punto luminoso situado en el centro del campo que representa la pelota que sirve de objeto de impulsión.-

30

En la parte baja del mueble y en un saliente de tipo horizontal del mismo van situados unos mandos que permiten a los jugadores controlar perfectamente las raquetas impulsivas es decir las que lanzan la pelota al respectivo campo contrario, para conseguir introducirle en la portería opuesta, que a su vez esta igualmente controlada y dispuesta a rechazarla con la raqueta situada en la misma portería.-

35

40

Todo el juego se desarrolla, desde un punto de vista totalmente visual, recibiendo en la pantalla la señal de video de un tablero de circuito impreso, al que van acoplados una serie de circuitos integrados lógicos que dan las correspondientes instrucciones electrónicas en video.- Al iniciarse el juego e iluminarse la pantalla aparece en el campo de juego una señal luminosa que representa la pelota, la cual se mueve en el mencionado campo de forma irregular, lo mismo de arriba hacia abajo que en sentido horizontal.- Por medio de los controladores situados en la parte externa de la maquina los jugadores mueven las raquetas, para lograr hacerla coincidir y hacer contacto con la señal luminosa -pelota, y en ese momento es rechazada y lanzada al campo contrario y así va la pelota de un campo al otro, consiguiendo un tanto a su

45

50

.../...

199505



HOJA Nº 3

=====

favor el que logre meterla en la portería contraria.- En ese momento en el tanteador queda reflejado el gol producido.-

55 Aunque el dispositivo del juego esta programado para cuatro jugadores, pueden en algunos casos ser solamente dos, y entonces las dos señales luminosas que representan a las raquetas no utilizadas, quedan en su movimiento libres e incontroladas y precisamente son las mas alejadas de las porterías.-

60 La maquina puede ser ajustada por tanteo, llegando al cual, se termina la competicion, o tambien por tiempo limitado, y como en el caso anterior finaliza el juego.-Igualmente puede hacerse el fin del partido, con las dos alternativas, tanteo y tiempo, todo ello da lugar a un interes e incentivo al desarrollo del juego.-

65 Los dibujos que se representan en el plano adjunto aclaran lo anteriormente expuesto y asi en la Fig. 1ª se ha representado una perspectiva del conjunto de la maquina, y en la Fig. 2ª detalle de la pantalla o campo de juego, señalandose con el Nº 1, conjunto del mueble, 2, uno de los mandos, 3 otro de los mandos, 4, tercer mando, 5, cuarto mando, 6 pantalla luminosa o campo de juego, 7 porterías, 8 raqueta delantera atacante del Campo A, 9 raqueta defensora de la portería del campo A, 10, raqueta delantera atacante del campo B, 11, raqueta defensora de la portería B, 12 Marcadores, 13, 14 línea luminosa que forma el campo del juego y que representa la pelota en movimiento, y 14 mecanismo recaudacion de monedas, rechazo de las defectuosas, puesta en marcha.-

70

75

.../...

199505

HOJA Nº 4



REIVINDICACIONES

80

Los puntos nuevos que se reivindican en la presente memoria de Modelo de Utilidad y adjunto plano que por veinte años se solicita a favor de la firma SEGA.SA, por HOCKEY son los siguientes:

85

1ª.- HOCKEY, el cual se caracteriza por estar constituido por un mueble de tipo rectangular que pudieramos dividir en dos partes, la superior y la inferior.-En la parte superior va colocada una pantalla de tipo televisiva, en la que aparece enmarcado un campo de juego de hockey, con sus limites y señalizaciones de porterías, estas, situadas a cada extremo de la pantalla, y en la parte superior de la misma, a derecha e izquierda unos marcadores, que a medida que se producen los goles o fallos quedan reseñados en los mismos.-

90

2ª.- HOCKEY, que además de la reivindicación anterior, se caracteriza, porque al ponerse en marcha la máquina, en la pantalla video, aparecen unas señales luminosas que representan respectivamente, la de las porterías, unas raquetas defensivas, las situadas en el centro del campo, unas raquetas ofensivas y por último un tercer punto luminoso situado en el centro del campo que representa la pelota que sirve de objeto de impulsión.-

95

100

3ª.- HOCKEY, que además de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque en la parte baja del mueble y en un saliente de tipo horizontal del mismo, van situados unos mandos que permiten a los jugadores controlar perfec-

.../...

199505

HOJA Nº 5



105

tamente las raquetas impulsivas, es decir las que lanzan la pelota al respectivo campo contrario, para conseguir introducir la en la portería opuesta, que a su vez está igualmente controlada y dispuesta a rechazarla con la raqueta situada en la misma portería.-

110

4ª.- HOCKEY, que además de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque el juego se desarrolla desde un punto de vista totalmente visual, recibiendo en la pantalla la señal de video de un tablero de circuito impreso,

115

al que van acoplados una serie de circuitos integrados lógicos que dan las correspondientes instrucciones electrónicas al video.- Al iniciarse el juego e iluminarse la pantalla, aparece en el campo de juego, una señal luminosa que representa la pelota, la cual se mueve en el mencionado campo de una forma irregular, lo mismo en sentido vertical que

120

horizontal.- Por medio de los controladores situados en la parte externa de la máquina los jugadores mueven las raquetas, para lograr hacerla coincidir y hacer contacto con la señal luminosa-pelota, y en ese momento es rechazada y lanzada al campo contrario y así va la señal-pelota de un campo a otro, consiguiendo un tanto a su favor el que logre introducir la en la portería contraria.- En ese momento en el marcador queda reflejado el gol.-

125

5ª.- HOCKEY, que además de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque el dispositivo del juego, aunque está programado para cuatro jugadores, pueden en algunos casos ser solamente dos, y entonces las dos señales lumino-

130

.../...

199505

HOJA Nº 6



sas que representan a las raquetas no utilizadas, quedan en su movimiento, libres e incontroladas y son las mas alejadas de las porterías.-

135

6ª.- HOCKEY, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque el juego, puede ser ajustado por tanteo, llegando al cual se termina la competicion, o tambien por tiempo limitado y como en el caso anterior finalizado este se termina el juego, igualmente puede finalizar-

140

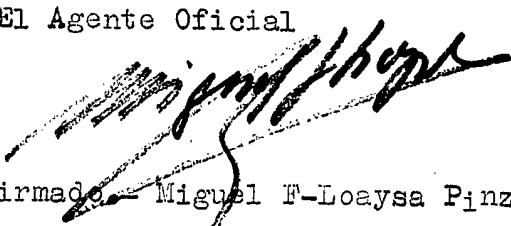
se el partido con las dos alternativas, tanteo y tiempo, y todo ello da lugar a un interes e incentivo al desarrollo del mismo.-

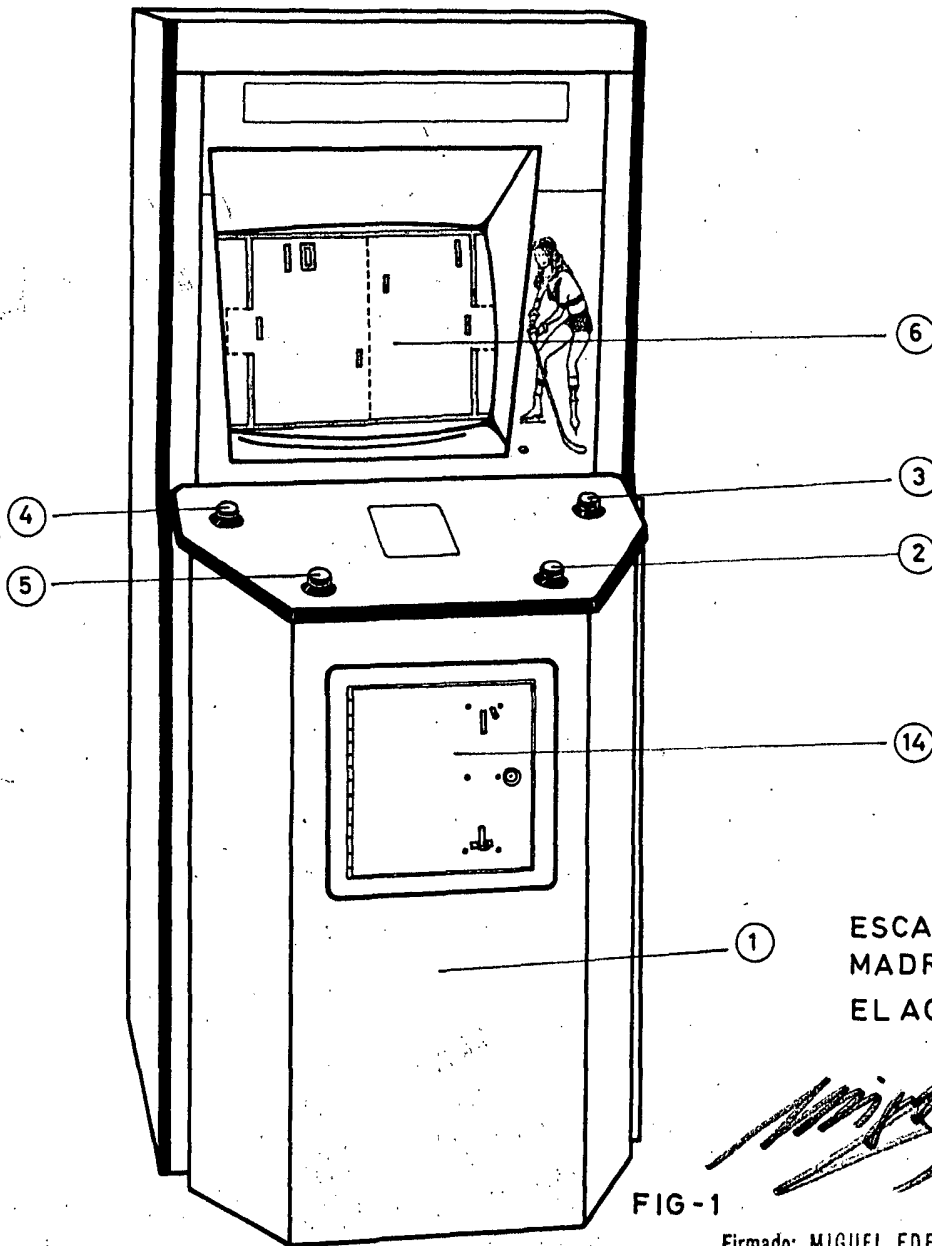
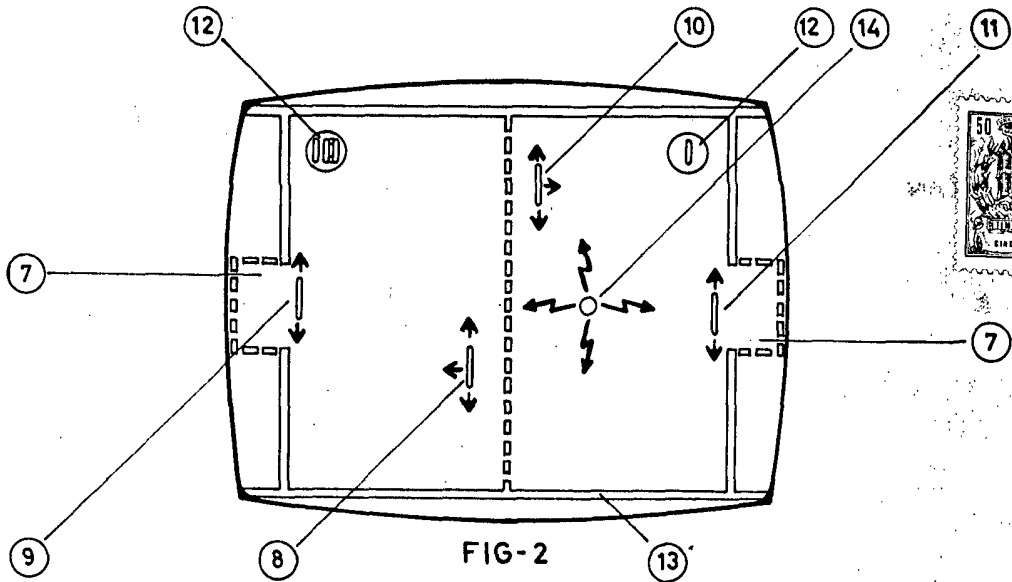
7ª.- HOCKEY.-

La presente memoria de modelo de utilidad consta de seis hojas escritas a dos espacios por un solo lado con un total de ciento cuarenta y tres lineas y ademas un plano.-

Madrid 15 de Enero de 1.974

El Agente Oficial

  
Firmado.- Miguel F.-Loaysa Pinzon.-



ESCALA VARIABLE  
MADRID 5 ENE. 1974  
EL AGENTE OFICIAL

*Miguel Fdez. Loaysa Pinzon*

Firmado: MIGUEL FDEZ.-LOAYSA PINZON