



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 ENE. 1980

NUMERO	245605
FECHA DE PRESENTACION	20-9-79

(30) PRIORIDADES:	(31) NUMERO	(32) FECHA	(33) PAIS
-------------------	-------------	------------	-----------

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL H06N 5/62
--------------------------	---

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN JUEGO RECREATIVO
---

(71) SOLICITANTE (S) SEGA.- SA
-----------------------------------

DOMICILIO DEL SOLICITANTE PARLA ( Madrid ) Carretera de Toledo Km. 22.900
--

(72) INVENTOR (ES)
--------------------

(73) TITULAR (ES) SEGA.- SA
--------------------------------

(74) REPRESENTANTE MIGUEL FERNANDEZ-LOAYSA PINZON
--

20491979

S E G A .- SA , firma de nacionalidad española, residente en Parla ( Madrid ) Carretera de Toledo Km. 22.900 solicita autorizacion para el registro de un Modelo de Utilidad por JUEGO RECREATIVO .-

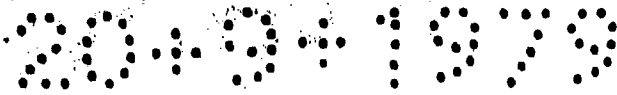
### MEMORIA

La presente memoria de Modelo de Utilidad y adjunto plano, tiene por objeto de la descripcion del Modelo de Utilidad que por veinte años se solicita en España, por la firma S E G A.- SA, para la exclusiva fabricacion del mismo en toda la Nacion y consiste en un JUEGO RECREATIVO.-

Una vez mas la firma SEGA. SA, sale al mercado nacional, con el deseo de entretener y distraer, y especializada en estos juegos de cierto incentivo e interes, presenta la solicitud de un Modelo de Utilidad por JUEGO RECREATIVO, el cual por su exclusividad y novedad en este aspecto, puede llenar un vacio en este clasico deporte casero.-

Se caracteriza este juego, por utilizar un monitor de television, una placa de circuitos integrados logicos como generador de señales, una placa generadora de sonidos, una fuente de alimentacion y un panel de mandos compuestos de un pulsador que actua como acelerador de uno de los vehiculos que aparecen en la pantalla durante el juego; en este mismo panel se halla situado un mando de control para variar el curso del antedicho vehiculo.-

Al iniciar el juego aparece en el tubo de rayos catodicos del monitor una serie de rectangulos concentricos simulando una serie de pistas concentricas; estos rectangulos



25

se encuentran cortados en el centro de cada uno de los lados dejando una abertura de unos veinte m.m. para que el jugador pueda cambiar el vehiculo de pista.-

Estas pistas se encuentran jalonadas de unos puntos los cuales al hacer pasar el vehiculo el jugador aumentaran el tanteo conseguido por este.-

30

La característica principal de este juego es: Al iniciar el juego, aparece en la pantalla en la parte media de la pista exterior en su parte inferior dos vehiculos orientados en sentido inverso, al pulsar el jugador el boton situado en el panel de mandos acelerara el vehiculo controlado por él, mientras que el otro vehiculo irá acelerando de una forma progresiva controlado por una computadora incorporada en la tarjeta de circuitos logicos.-El jugador al hacer disminuir su vehiculo a lo largo de las pistas, hara pasar este sobre unos puntos marcados a lo largo de las pistas acumulando en su tanteo cinco puntos por cada obstaculo que desaparezca de las pistas.-

35

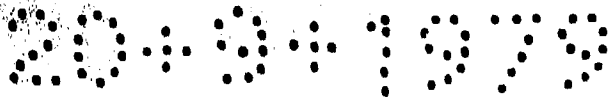
40

45

La habilidad del jugador consiste en hacer que el vehiculo que el manobra cambie de pista al llegar a una de las aberturas y evitar el encuentro con el vehiculo oponente en un tramo cerrado donde se producira un choque.- Al ocurrir este, los coches se repondrian en su posicion inicial.-

50

Si el jugador consigue limpiar las pistas completamente de obstaculos obtendra una bonificacion de tiempo de juego.-



55 Este juego tambien se caracteriza por la gama de sonidos que tiene como son : sonidos independientes para ambos vehiculos, que varian de acuerdo con la velocidad adquirida por ambos, sonido caracteristico de un vehiculo al derrapar en cada esquina de las pistas y al cambiar los vehiculos de una pista a otra y un sonido caracteristico de un choque al producirse una colision entre los dos vehiculos que aparecen en la pantalla.-

60 Igualmente se hace constar que este sistema se caracteriza por estar diseñado para ser acoplado indistintamente en un monitor de color o de blanco y negro.-

65 Los dibujos que se acompañan en los planos adjunto, aclaran los anteriormente descritos, así en el plano Nº 1 se representa el mueble donde va instalado el juego de frente y horizontal, señalándose con el Nº 1 el control de aceleracion, con el Nº 2 la pantalla de juego y con el Nº 3 el cambio de pista.-Igualmente y en el mismo plano Nº 1 se representa lo que pudieramos llamar " pantalla de juego" 70 señalándose con el Nº 1 la tabla de los maximos tanteos obtenidos, con el Nº 2 vehiculo controlado por el computador, con el Nº 3 tanteos del jugador, con el nº 4 obstaculos de tanteos, y con el Nº 5 vehiculo del jugador.-

75 En el plano nº 2 se ha representado una grafica de lo que pudieramos llamar el " diagrama electrico de bloques " y en donde se puede apreciar perfectamente todo el dispositivo electrico del juego y sus dependencias y así con el Nº 1 la entrada de la red de fuerza, con el Nº 2 fuente de alimentacion, con el Nº 3 reguladores de tension, con el 80 Nº 4 fuente de alimentacion, con el Nº 5 cuadro de luces.

20091979

con el Nº 6 contador de monedas, con el Nº 7 trampilla de monedas, con el Nº 8 entrada de monedas, con el Nº 9 placa de circuitos logicos, con el Nº 10 panel de control, con el Nº 11 codificador de color, con el Nº 12 sincronismo color, con el Nº 13 computador de juego, con el Nº 14 placa de sonido, con el Nº 15 unidad de audio, con el Nº 16 unidad de video, y con el Nº 17 altavoz.-

85

### REIVINDICACIONES

Los puntos nuevos que se reivindican en el Modelo de utilidad que se solicita por JUEGO RECREATIVO, a favor de la firma SEGA. SA, por veinte años en España son los siguientes:

90

1º.- JUEGO RECREATIVO, el cual se caracteriza por estar constituido por un monitor de television, una placa de circuitos integrados logicos como generador de señales, una placa generadora de sonidos una fuente de alimentacion y una panel de mandos compuestos de un pulsador que actua como acelerador de uno de los vehiculos que aparece en la pantalla durante el juego.-

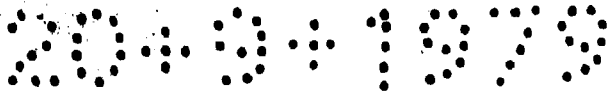
95

100

2º.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de la reivindicacion anterior se caracteriza, porque al iniciarse el juego, aparece en el tubo de rayos catodicos del monitor una serie de rectangulos concentricos simulando una serie de pistas concentricas.-

105

3º.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de la reivindicacion anterior se caracteriza, porque los rectangu -



los concentricos, se encuentran cortados en el centro de cada uno de los lados dejando una abertura de unos veinte m.m. para que el jugador pueda cambiar el vehiculo de pista.-

4ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque al iniciarse el juego, aparece en la pantalla en la parte media de la pista exterior en su parte inferior dos vehiculos orientados en sentido contrario.- Al pulsar el boton de mando situado en el panel correspondiente, acelerara el vehiculo controlado por el jugador, mientras que el otro vehiculo va acelerandose controlado por una computadora incorporada a la targeta de circuitos logicos.-

5ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, por la gama de sonidos que tiene como son : sonidos independientes para ambos vehiculos que varia de acuerdo con la velocidad adquirida por ambos, sonido caracterizado de un vehiculo al derrapar en cada esquina de las pistas y al cambiar los vehiculos de una pista a otra y un sonido caracteristico de un choque al producirse una colision entre los dos vehiculos que aparecen en la pantalla.-

6ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, por estar diseñado para ser acoplado indistintamente en un monitor de color o de blanco y negro.-

7ª.- JUEGO RECREATIVO.-

La presente memoria de Modelo de Utilidad consta de cinco hojas mecanografiadas por una sola cara a dos espas-

2049-1979

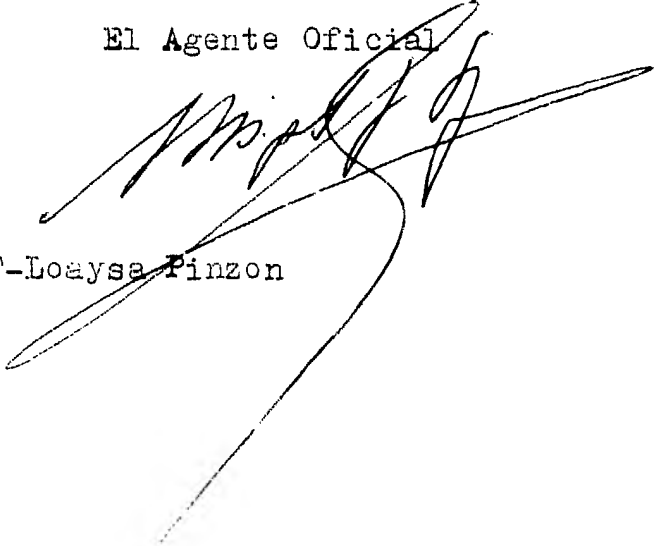
HOJA Nº 6

.....

cios con un total de ciento treinta y cinco líneas a la  
que se adjunta dos planos.-

Madrid 20 de Septiembre 1.979

El Agente Oficial

A large, stylized handwritten signature in black ink, appearing to read 'Miguel F. Loaysa Pinzon', is written over the typed name and extends across the right side of the page.

Firmado.- Miguel F-Loaysa Pinzon

2041079

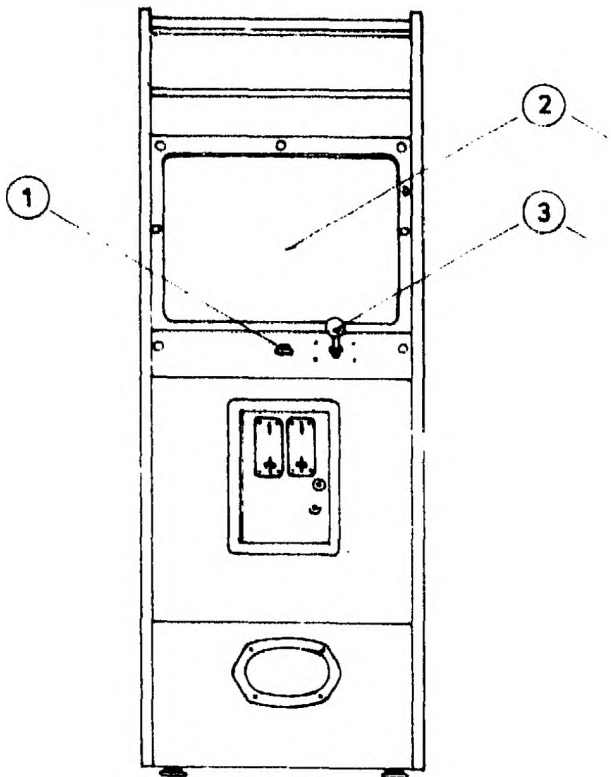


FIG-1

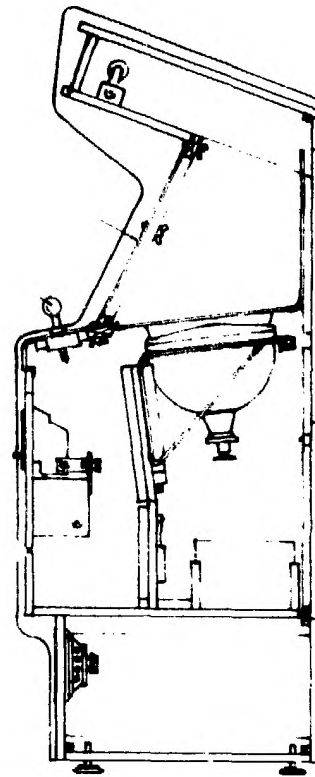


FIG-2

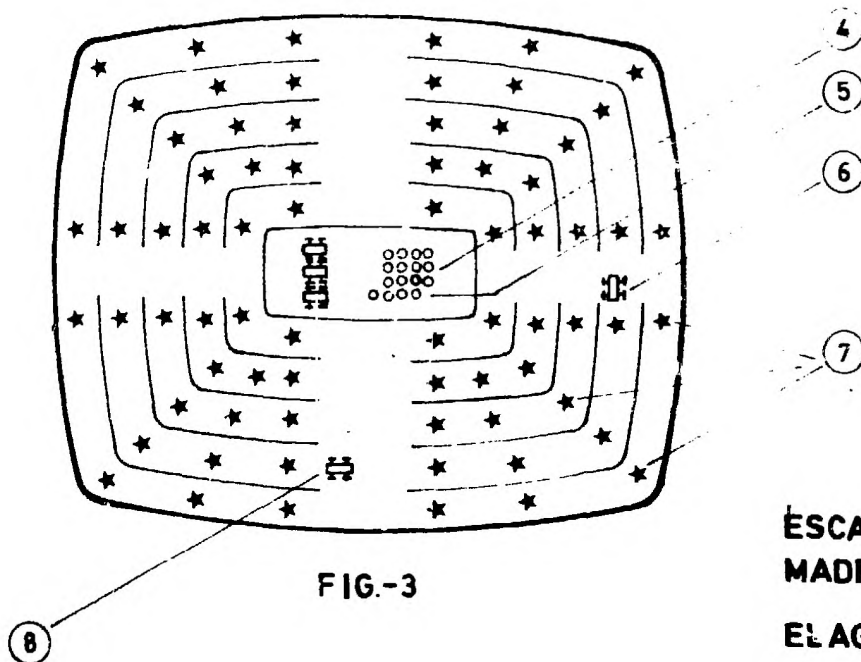
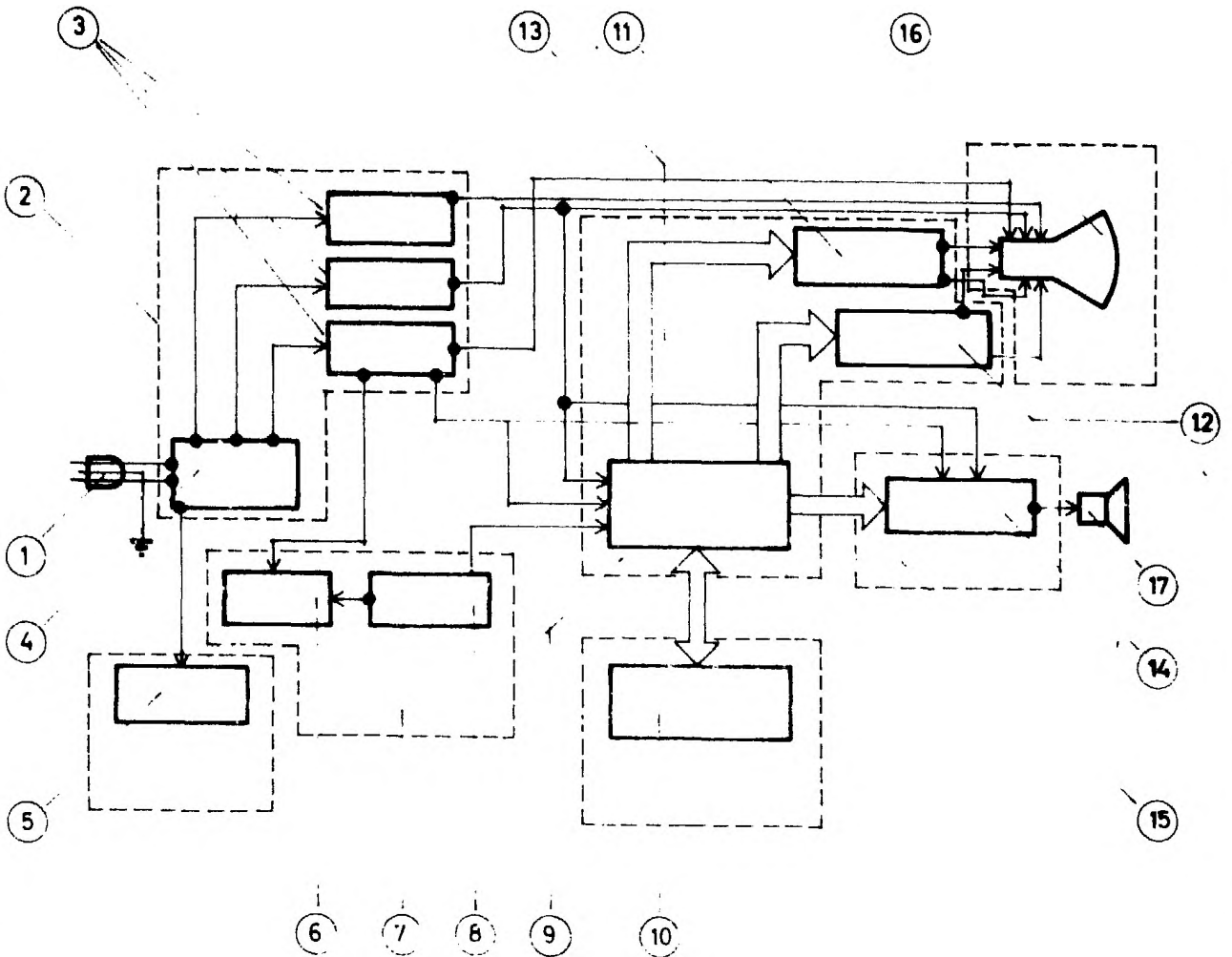


FIG-3

ÉSCALA VARIABLE  
MADRID 20 SET. 1979

EL AGENTE OFICIAL

20491079



ESCALA VARIABLE  
MADRID 20 SET. 1973  
EL AGENTE OFICIAL