



ESPAÑA

ES 21 22
NUM. 246116 Y
FECHA DE PRESENTACION
10-10-79

10-10-79

MODELO DE UTILIDAD

15 MAYO 1980

69 PRIORIDADES:
70 NUMERO 92 FECHA 93 PAIS

74 FECHA DE PUBLICIDAD 81 CLASIFICACION INTERNACIONAL
A63F 9100

75 TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO RECREATIVO

76 SOLICITANTE (S)
SEGA.- SA

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

77 INVENTOR (ES)

78 TITULAR (ES)
SEGA.- SA

79 REPRESENTANTE
MIGUEL FERNANDEZ-LOAYSA PINZON

S E Y A, S.A., firma de nacionalidad española con domicilio en la ciudad de PARLA (Madrid), carretera de Toledo Km.22,900, solicita autorización para el registro de un Modelo de Utilidad por JUEGO RECREATIVO.-

M E M O R I A
=====

La presente memoria y dibujos adjuntos de este Modelo de Utilidad tienen como finalidad resaltar los puntos que constituyen novedad y que por 20 años se solicita en España a favor de la firma S E Y A, S.A. por JUEGO RECREATIVO; consiste el Modelo de Utilidad que se solicita en una nueva máquina denominada de recreo, siendo un juego electrónico de video, totalmente de estado sólido, que incorpora como elemento central del juego, circuitos integrados lógicos de alta integración tal como ROM'S, RAM'S y CPU, estos circuitos almacenadores de memoria, generan, envían y reciben información codificada, para controlar el funcionamiento de multiplexores, contadores, programadores y enclaves que intervienen en la realización del juego, así como del resto de los circuitos integrados lógicos; que con la intervención de uno o dos jugadores representa el desarrollo de una guerra en las estrellas donde la defensa corre a cargo de los jugadores.

Los jugadores disponen de tres rampas de lanzamiento con sus correspondientes misiles, con los que debe hacer frente en el transcurso de la batalla, estos deben lanzar y controlar sus misiles para atravesar una barrera de meteoritos y poder llegar a hacer blanco directo sobre el enemigo al tiempo que debe evitar ser alcanzado por alguno de sus numerosos disparos o por accidentales colisiones con los meteoritos.

El enemigo compuesto por ocho unidades de extrañas naves, dividido en dos formaciones de cuatro, comienza a disparar in-

5

10

15

20

25

cesantemente desplazandose a ambos lados de la pantalla, alternandose cada formaci3n el sentido de desplazamiento y cadencia de recorrido y velocidad, ya que esta es progresiva segun los aciertos que la destreza de los jugadores permita. Cuando un jugador hace blanco, en el mismo instante desaparecen el misil y la nave enemiga y en su lugar aparece una cifra que de forma aleatoria e imprevisible cambia de valor en cada impacto o acierto, sumandose estos puntos en un contador situado en el extremo superior izquierdo de la pantalla para el primer jugador y en el extremo superior derecho para el segundo jugador, situado entre estos dos contadores, un tercero registra el tanteo mas alto obtenido durante el juego.

30

35

Cuando algun jugador derriba la ultima nave enemiga, estos se renuevan inmediatamente haciendo un mayor n3mero de disparos, e interponiendo un mayor n3mero de obstaculos, al tiempo que aumenta el tanteo por acierto.

40

La m3quina consta principalmente de una cabina rectangular donde convenientemente alojados se situan los elementos que integran el juego, dividida en dos partes esta cabina, en la mitad superior va situado el monitor de televisi3n, un espejo especial de doble visi3n, la decoraci3n interna de la cabina mediante tintas actinicas y el activador de esta decoraci3n compuesto por una lampara de luz negra, lograndose con la combinaci3n de estos elementos unos sorprendentes efectos espaciales tanto de relieve, como de profundidad; y en su mitad inferior se situa el panel de mandos con los correspondientes controles para ser accionados por los jugadores, el computador logico, un reproductor ecustico y una fuente de alimentaci3n estabilizada para suministro de la tensi3n de trabajo de los diversos elementos electronicos de la m3quina.

45

50

55

El sistema central de la m3quina es un computador l3gico, con-

60 puesto por unas placas de circuito impreso realizadas en fibre de vidrio e impresionadas por sus dos capas, donde se fijan e interconexionan entre si los diversos componentes electronicos, tanto integrados como discretos.

65 Dentro del computador un oscilador general comienza a generar trenes de impulsos que a base de divisiones y subdivisiones controlen mediante coordenadas toda la extensión de la pantalla de el tubo de rayos catodicos. Tambien se utilizan otros tipos de osciladores en este juego que sirven para fijar y sincronizar los impulsos y señales eletronicas entre el monitor de television y el computador permitiendo mantener fija y estable la imagen en la pantalla del televisor.

70 Mediante los controles del panel de mandos los jugadores van modificando e introduciendo nueva información al computador esta información es tratada y procesada por una CPU. y a requerimiento de la misma se transforma en señales luminosas reflejadas en el televisor variando entre si, en cuanto a tamaño, forma e intensidad de brillo, permitiendo diferenciar claramente cada objeto visualizado en la pantalla.

75 Acompañando a estas imagenes, llegan a los jugadores una serie de sonidos caracteristicos espaciales como de despegue de nave, choque, explosión y disparos.

80 Los dibujos que acompañan la siguiente memoria, aclaran perfectamente lo anteriormente expuesto, y así en la figura 1ª se ha representado una perspectiva del conjunto de la máquina en la figura 2ª detalle de la pantalla o campo de batalla estelar, señalándose con el nº 1 la pantalla de juego, con el nº 2 el control de navegacion, con el nº 3 el boton de despegue de misiles, con el nº 4 el boton de arranque para un jugador, con el nº 5 el boton de arranque de dos jugadores y en el nº 6 el conjunto de la cabina. En el mismo dibujo y en la fi-

90

gura N° 2 hay un detalle de la pantalla de fuego, señalándose con el N° 7 el tanteador del primer jugador, con el N° 8 el tanteador mas alto de la partida, con el N° 9 el tanteador correspondiente al segundo jugador, con el N° 10 las naves enemigas, con el N° 11 la barrera de obstaculizadora de meteoritos, con el N° 12 el misil defensor, con el N° 13 la estela luminosa producida por la combustion de los motores y con el N° 14 las rampas de lanzamiento.-

95

100

En el plano N° 2 se representa un diagrama electrico de bloque donde se aprecian los dispositivos electricos del juego y sus conjuntos asi como el N° 1 la entrada de la red, con el N° 2 la fuente de alimentacion, con el N° 3 los reguladores de tension con el N° 4 fuente de alimentacion, con el N° 5 cuadro de luces, con el N° 6 contador de monedas, con el N° 7 trampilla, de monedas, con el N° 8 entrada de monedas, con el N° 9 computador logico, con el N° 10 panel de control, con el N° 11 la unidad de video y con el N° 12 el altavoz.-

105

REIVINDICACIONES

Los puntos nuevos que se reivindican en la presente memoria de modelo de Utilidad y dibujos adjuntos que por veinte años se solicita a favor de la firma SEGA. SAp por JUEGO RECREATIVO son los siguientes:

110

1º.- JUEGO RECREATIVO, el cual se caracteriza por estar constituido por una cabina rectangular, donde en su mitad superior se situa un monitor de TV, y un espejo que se refleja y superpone a la vez todas las imagenes.-

115

2º.- JUEGO RECREATIVO que ademas de la reivindicacion anterior se caracteriza por estar o constituido por una cabina rectangular donde en su mitad inferior se situan el computador logico el reproductor acustico, la fuente de alimentacion estabilizada y ya en el exterior el panel de mandos con sus correspondien.

- 120 tes controles para ser accionados por los jugadores.-
- 3º.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza por el juego, que se desarrolla desde un punto de vista totalmente visual recibiendo-se en la pantalla de un televisor las señales de video
- 125 generadas por un computador logico.-
- 4º.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque al iniciarse el juego aparecen en la pantalla, de juego unas señales luminosas correspondientes al campo de batalla a un misil en el que aparece la estela luminosa producida por la combustión de los motores; así como las rampas de lanzamiento.-
- 130 5º.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque al, iniciarse el juego, aparecen en la pantalla de juego, unas señales luminosas correspondientes a las extrañas naves de guerras espaciales en dos formaciones de cuatro unidades; así como las señales luminosas correspondientes a los meteoritos que se desplazan libremente por la pantalla obstaculizando la labor de los jugadores.-
- 135 6º.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque al iniciarse el juego, los conradores de tanteo se reponen a cero quedando preparados para recibir las nuevas puntuaciones.-
- 140 7º.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque en todo momento el jugador hace control sobre el misil, accionando el pulsador de despegue y el mando de navegación.-
- 145 8º.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones

150

se caracteriza, porque los jugadores disponen de sus misiles mientras no sean destruidos, por colision con los meteoritos o por disparos de el enemigo.-

155

9º. JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque las señales luminosas que aparecen en la pantalla de juego, se acompañan de unos sonidos especiales caracteristicas de despegue, disparos y explosion.-

10.- JUEGO RECREATIVO.-

La presente memoria consta de SEIS HOJAS mecanografiadas a dos espacios por una sola cara con un total de CINCUENTA Y SIETE LINEAS, un dibujo y un plano.-

Madrid 12 de Febrero de 1.980

Al Agente Oficial

Firmado.- MIGUEL I. LOAYSA PINZON

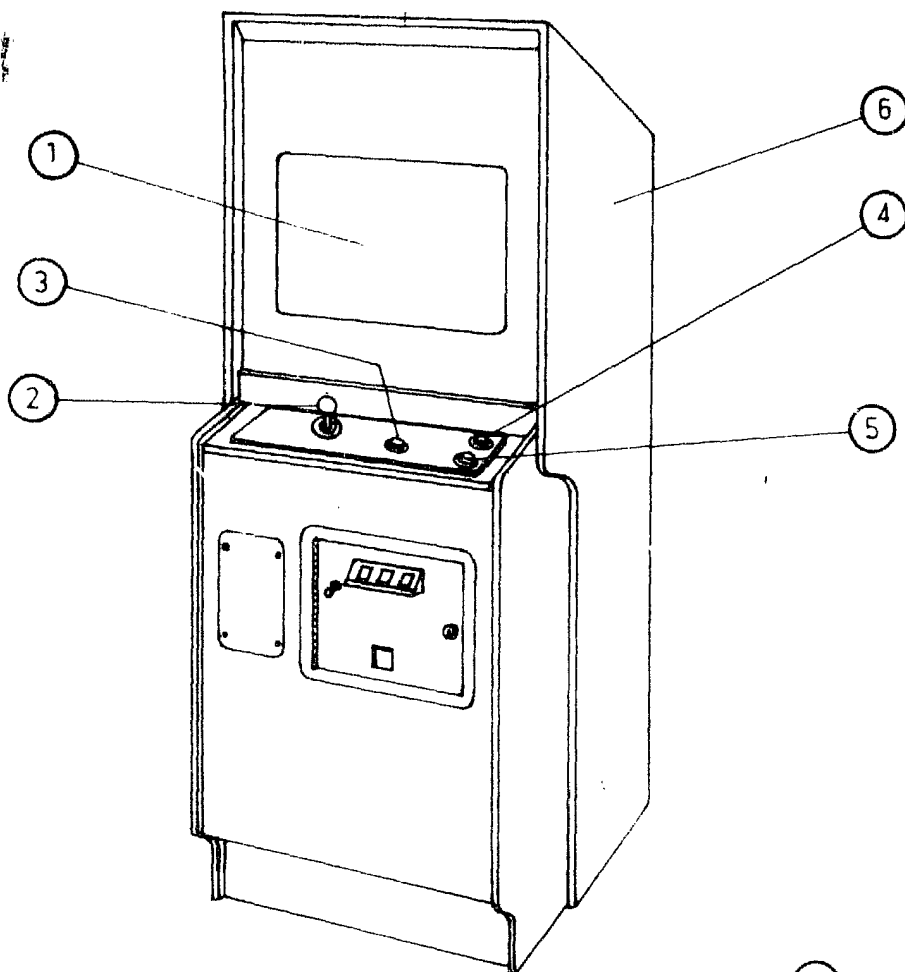


FIG.-1

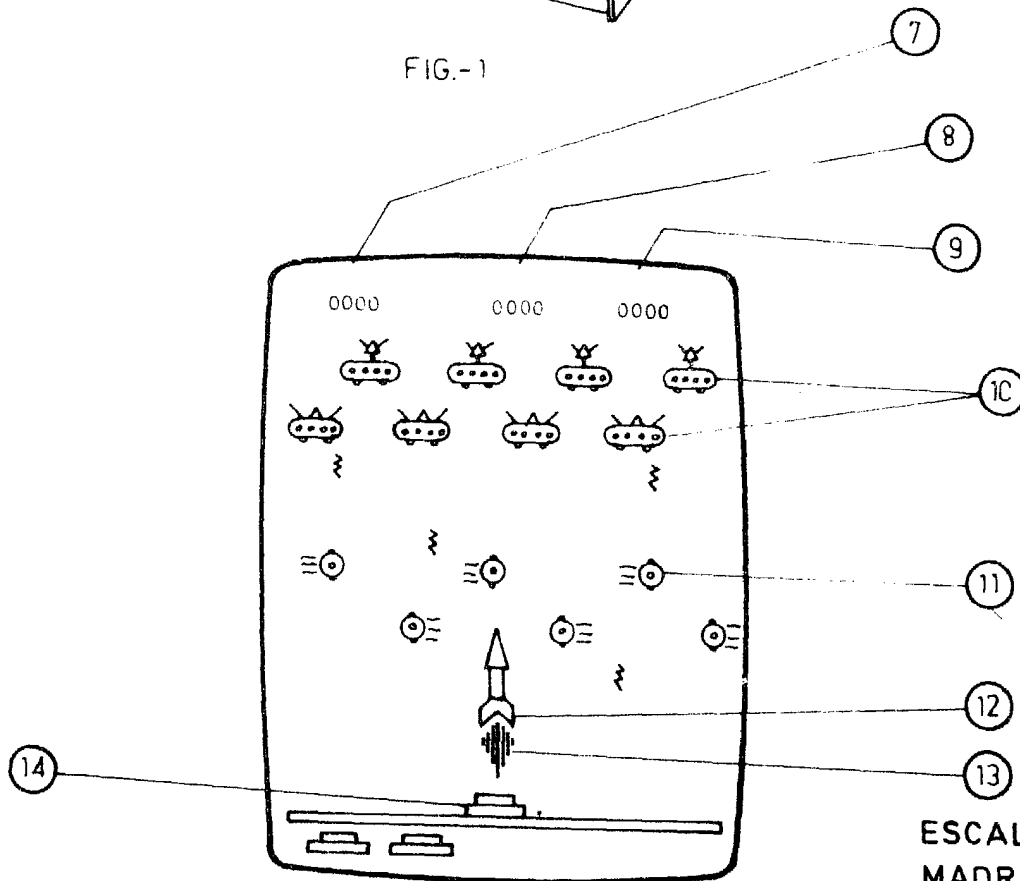
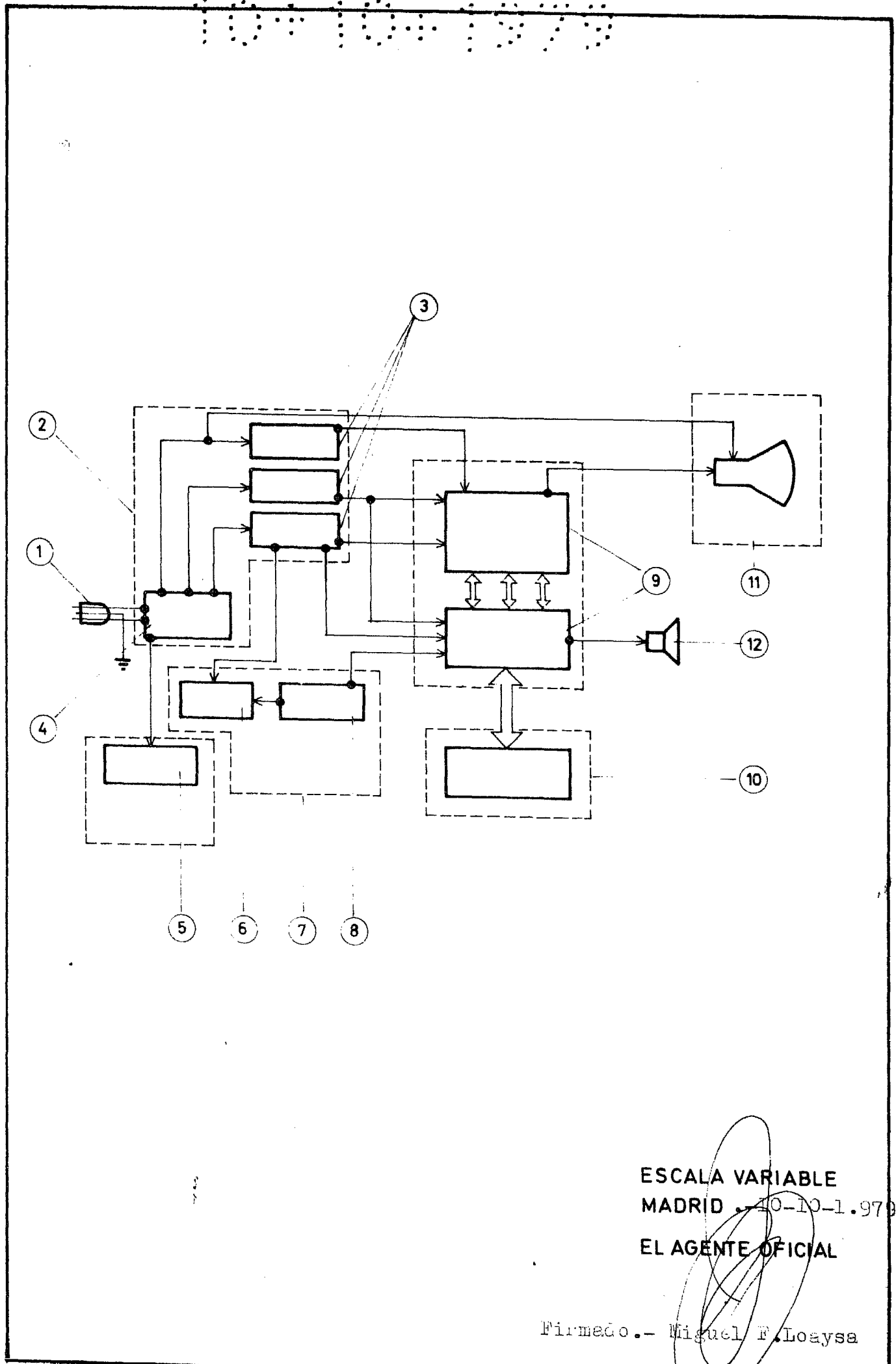


FIG.-2

ESCALA VARIABLE
MADRID 12-10-1.979
EL AGENTE OFICIAL

Firmado.- Miguel F. Loayza



ESCALA VARIABLE
MADRID 10-10-1.979
EL AGENTE OFICIAL

Firmado.- Miguel F. Loaysa