

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

10	ES	11	NUMERO	18	Y
		21	253.143(7)		
		22	FECHA DE PRESENTACION		
			25-9-80		

MODELO DE UTILIDAD

1 SET. 1981

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
	31	NUMERO			

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A 63 F 9/22

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
	JUEGO RECREATIVO

71	SOLICITANTE (S)
	S E G A .- SA

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

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (ES)
	S E G A .- SA

74	REPRESENTANTE
	Miguel Fernandez-Loaysa Pinzon

SEGA, S.A., firma de nacionalidad española con domicilio en PARLA,
Madrid, carretera de Toledo Km.22,900, solicita autorización
para el registro de un Modelo de Utilidad por JUEGO RECREATIVO.

MEMORIA

5 La presente memoria y dibujos adjuntos de este Modelo de Utilidad tiene como finalidad resaltar los puntos que constituyen novedad y que por veinte años se solicita en España a favor de la firma SEGA, S.A., por JUEGO RECREATIVO consiste el Modelo de Utilidad que se solicita en una nueva máquina de recreo, siendo esta nueva máquina un juego electrónico de video, totalmente de estado sólido que incorpora como elemento central del juego un computador lógico de alta tecnología que con la intervención de uno o dos jugadores simula una caseta de tiro de feria.

10 Los jugadores han de hacer blanco sobre tres hileras de patos, conejos y buhos que están en constante movimiento de desplazamiento.

15 Al iniciarse el juego en la pantalla del TVC aparecen tres hileras con unas figuras, correspondientes a patos, conejos y buhos y unas señales cuadradas conteniendo unas cifras que bonifican al jugador cuando este hace blanco sobre dicha figura con el valor marcado; también mezcladas con las figuras y señales aparecen las letras BONUS que derribadas en correcto orden también bonifican al jugador con la cifra que marque el contador correspondiente al BONUS.

Sobre estas figuras, y en la zona central superior de la pantalla

una noria comienza a girar, al tiempo que una melodía elec-
25 tronica propia de ferias y carruseles llega a los oídos de los
jugadores, sobre la zona inferior y entre dos líneas aparecen las
balas de que disponen los jugadores. Estos pierden diez bolas
cada vez que un pato en vuelo se escapa del campo de juego;
durante el juego una cuadrícula de color amarillo se ilumina
30 y en su interior figuran una serie de cifras y señales, si es-
ta cuadrícula es acertada el jugador puede sumar o restar el
valor que marque en ese momento dicha cuadrícula.

Una nueva señal conteniendo una nota musical permite al jugador
parar la melodía si este hace blanco sobre la señal, con un
35 nuevo blanco sobre la misma señal pondrá la melodía a sonar co-
menzando donde esta quedara parada.

Cuando un jugador consigue borrar todas las figuras y también la
noria, entonces sobre la línea media del campo de juego aparece
un oso blanco, que al ser acertado en su centro, se levanta y
40 dando un rápido giro cambia el sentido de desplazamiento, si un
nuevo acierto se efectúa sobre el oso, este vuelve a cambiar de
sentido de desplazamiento incrementando a cada impacto el ritmo
de velocidad; hasta que se escapa del campo de juego. Cada acier-
to sobre el oso se acompaña de un gran rugido, así como tres dife-
45 rentes sonidos de graznido de pato se hacen presentes cuando estos
levantan el vuelo. La partida finaliza cuando el jugador pierde
todas sus balas.

La máquina consta de una cabina rectangular donde convenientemente
alojados se sitúan los elementos que integran el juego, dividida
50 en dos partes esta cabina, en la mitad superior se aloja un moni-
tor de TVC, no obstante el sistema permite la visualización y uti-
lización de un monitor de blanco y negro; en la mitad inferior se

55

se sitúa el computador lógico, un reproductor acústico, una fuente de alimentación estabilizada para suministro de la tensión de trabajo de los diversos elementos electrónicos de la máquina y ya en el exterior un panel de control para ser accionado por los jugadores. El sistema central de la máquina es un computador lógico compuesto por unas placas de circuito realizadas en fibra de vidrio e impresionadas por sus dos caras donde se fijan e interconexionan entre sí los diversos elementos y componentes electrónicos tanto discretos como integrados.

60

65

Dentro del computador un oscilador general comienza a generar trenes de impulsos que a base de divisiones y subdivisiones controlan mediante coordenadas toda la extensión de la pantalla de el tubo de rayos catódicos.

También se utilizan otros tipos de osciladores que se emplean para generar una extensa gama de sonidos que acompañan a todas las maniobras que se realizan en el transcurso del juego.

70

Mediante los controles del panel de mandos los jugadores van modificando e introduciendo nueva información al computador, esta información es tratada por un microprocesador y en el mismo se transforman las señales electrónicas en señales luminosas de vistosos colores sobre la pantalla del televisor variando estas entre sí en cuanto a tamaño, forma, intensidad de brillo y color.

75

Los dibujos que acompañan la presente memoria aclaran lo anteriormente expuesto, y así en el dibujo nº1 se ha representado una perspectiva de la máquina señalándose con el nº1 la cabina, nº2 pantalla de juego, nº3 panel de control. En el dibujo nº2 se ha representado un detalle de la pantalla de juego, señalándose en particular

80

con el Nº 1 los contadores de tanteo de los jugadores, Nº 2 cuadro variable de bonificación negativa o positiva, Nº 3 noria giratoria, nº 4 contador variable de bonus, Nº 5 señal fija de bonificación de bales, Nº 6 señal fija que permite a voluntad del jugador poner en marchar o parar la melodía electrónica y con el Nº 7 pato en vuelo.-

En el dibujo 3 se ha representado un diagrama eléctrico de bloques donde se aprecian los dispositivos de juego y sus conjuntos así como el Nº 1 se ha señalado la entrada de red con el Nº 2 la fuente de alimentación, con el Nº 3 los reguladores de tensión, con el Nº 4 fuente de alimentación, con el Nº 5 cuadro de luces, con el Nº 6 contador de monedas, con el Nº 7 trampillas de monedas, con el Nº 8 entrada de monedas, con el Nº 9 computador lógico, con el Nº 10 panel de control, con el Nº 11 la unidad de vídeo, con el Nº 12 decodificador de control y con el Nº 13 altavoz.-

REIVINDICACIONES

=====

Los puntos nuevos que se reivindican en la presente memoria de Modelo de Utilidad y dibujos adjuntos que por veinte años se solicitan a favor de SEGA. SA por JUEGO RECREATIVO son los siguientes.-

1ª.- JUEGO RECREATIVO. el cual se caracteriza por estar constituido por una cabina rectangular donde en su mitad superior se sitúa un monitor de televisión y la decoración interna de la cabina.-

2ª.- JUEGO RECREATIVO, que además de la reivindicación ante-

rior se caracteriza, porque el sistema del computador permite la visualización de las señales luminosas, situándose en la parte superior el reproductor acústico, la fuente de alimentación y los mandos.-

110

3º.- JUEGO RECREATIVO, que además de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque el juego se desarrolla desde un punto de vista visual, recibiendo en la pantalla todas las incidencias del juego, que aparecen en señales luminosas, y por los mensajes emitidos pueden ser estar variadas.-

115

4º.- JUEGO RECREATIVO, que además de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque aparecen en la pantalla figuras de animales, objetos del blanco, que cuando son acertados, un sonido de solista se hace presente en el altavoz.-

120

5º.- JUEGO RECREATIVO, que además de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque en el transcurso del juego puede escucharse una melodía propia de feria y carrusel.-

125

6º.- JUEGO RECREATIVO, que además de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque al borrar todas las señales y figuras aparece en la pantalla un oso blanco que a cada impacto emite potentes rugidos.-

130

7º.- JUEGO RECREATIVO, que además de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque el movimiento en la pantalla de las figuras que salen se desplazan a una gran velocidad, lo que dificulta la acción abatidora, lo que motiva al fin al agotarse la munición.-

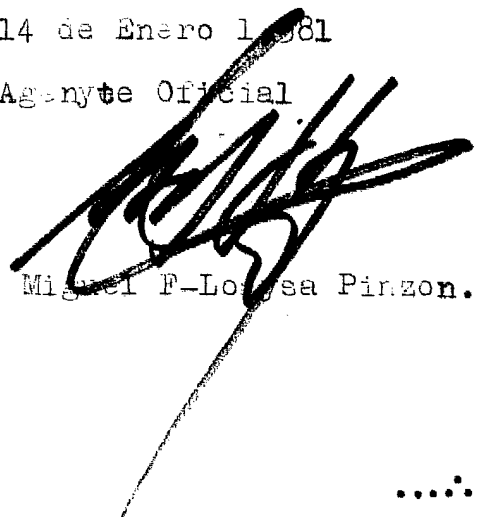
133

8º.- JUEGO RECREATIVO.-

La presente memoria consta de seis hojas mecanografiadas por una sola cara a dos espacios con un total de ciento treinta y dos líneas.-

Madrid 14 de Enero 1981

El Agente Oficial



Firmado.- Miguel F-Loaysa Pinzon.-

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

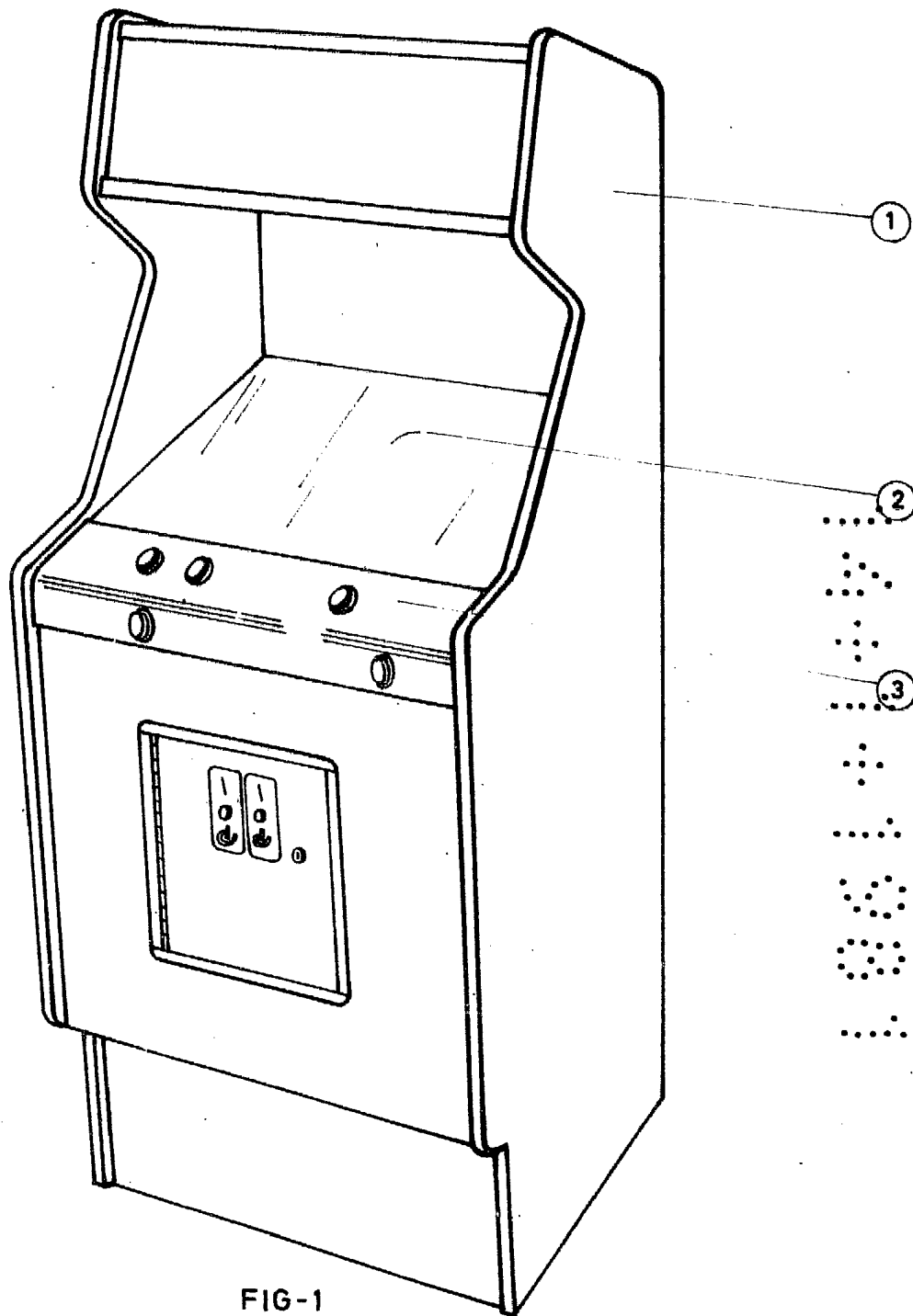
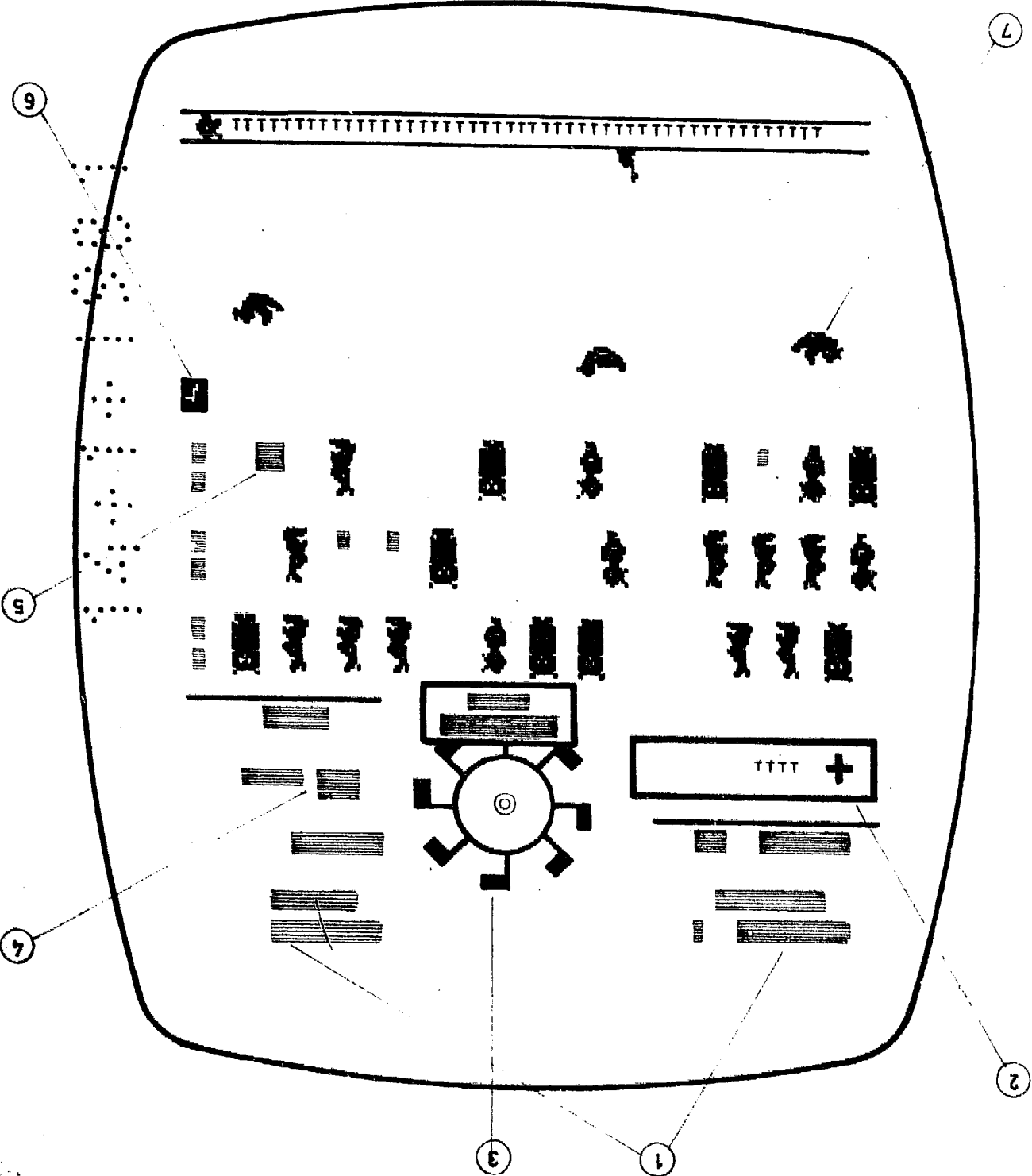


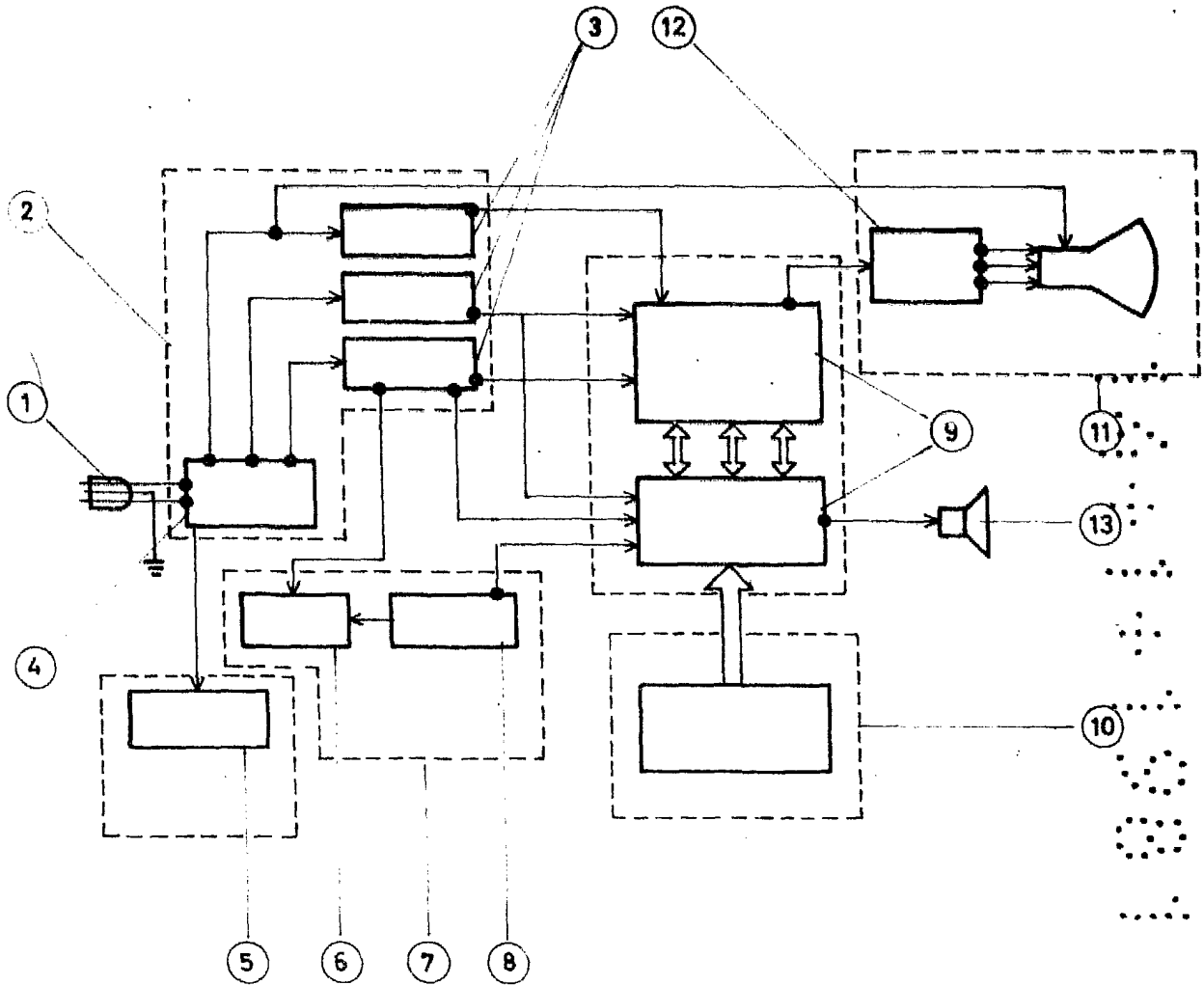
FIG-1

ESCALA VARIABLE
MADRID 14 ENE. 1981
EL AGENTE OFICIAL

ESCALA VARIABLE
MADRID 14 ENE. 1981
ET AGENDA OFICIAL

FIG-2





ESCALA VARIABLE
MADRID 14 ENE. 1991
EL AGENTE OFICIAL