



ESPAÑA

(10) ES	(11) NUMERO	(10) Y
(21)	2 5 3 . 9 0 5	
(22)	FECHA DE PRESENTACION	
	28 Octubre 1.980	

MODELO DE UTILIDAD

1 SET. 1981

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(48) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F 9/22

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO RECREATIVO

(71) SOLICITANTE (S)
SEGA, - SA

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Parl. (Madrid) Carretera de Toledo Km. 2.900

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)
SEGA .- SA

(74) REPRESENTANTE
Miguel Fernandez-Louysa Pinzon

S E GA: - SA 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 tienen como finalidad resaltar los puntos que constituyen novedad y que por 20 años se solicita en España a favor de la firma SEGA, S.A. por JUEGO, consiste el Modelo de Utilidad que se solicita en una nueva máquina de recreo, siendo un nuevo juego electrónico de video, totalmente de estado sólido que incorpora como elemento central del juego un computador lógico de alta tecnología, que con sus correspondientes periféricos de entrada-salida controlan electrónicamente el sistema, generando, visualizando y modificando toda la información lógica en señales luminosas representada en la pantalla de un monitor de televisión en color; y que con la intervención de uno o dos jugadores representa el simpático juego recreativo.-

10 Consiste el juego en un gran laberinto por el que circulan una serie de pequeños, coloridos y juguetones duendecillos, estos no cesan de corretear por los diferentes pasillos tratando de alcanzar el gran PUCK; el gran PUCK se encuentra entretenido en borrar unos pequeños puntos que hay a lo largo del laberinto, y al que los duendecillos tratan de acorralar para hacerlo desaparecer.

25 Para defenderse de los duendecillos el gran PUCK absorbe a uno de los cuatro soles que hay en el laberinto, inmediatamente los duendecillos cambian de color aterrorizándose y huyendo del gran PUCK, que ahora es el perseguidor de los duendes; cuando un duende es absorbido por el PUCK desaparece de la pantalla, quedando solamente los ojos, que a gran velocidad retornan a el recinto donde una vez revitalizado vuelve a flotar en el mismo hasta que logra salir otra vez a los laberintos, donde esta vez trata de buscar el gran PUCK del modo mas directo por el laberinto, sin dudar el recorrido a seguir; cuando el gran PUCK logra borrar todos los puntos de el laberinto, los duendes retornan al recinto central y al regenerarse la nueva carta salen a mayor velocidad del recinto y con gran astucia se dirigen a la busca del gran PUCK para eliminarlo y comenzar otro nuevo ciclo. En el transcurso del juego unas frutas aparecen

35

junto al recinto central cambiando estas de forma cuando son absorbidas por el PUCK. El jugador controla al gran PUCK mediante un panel de control que permite ser conducido por el laberinto y las dos salidas de escape.

- 40 Durante el juego unos textos con gran atractivo informa a los jugadores del siguiente paso del juego, así como de unos espectaculares sonidos.

La máquina consta de una cabina rectangular donde convenientemente se sitúan los elementos que integran el juego, dividida en dos partes
45 esta cabina, en su mitad superior se aloja un monitor de televisión color, no obstante, el sistema permite la visualización y utilización de un monitor de blanco y negro ; en la mitad inferior se sitúa el computador lógico, un reproductor acústico, una fuente de alimentación estabilizada para suministro de la tensión de trabajo de cada
50 elemento 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 impreso realizado en fibra de vidrio, e impreso
55 los diversos elementos y componentes electrónicos tanto discretos como integrados . 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
60 osciladores que generan una extensa gama de sonidos que acompañan las incidencias del juego.

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

Los dibujos que acompañan la presente memoria aclaran lo anteriormente expuesto, y así en el dibujo N°1 se ha representado una perspectiva de
70 la máquina y un detalle de la pantalla de juego señalándose con el N°1

la cabina, con el N°2 pantalla de juego, N°3 panel de control; en la figura N°2 se ha señalado con el N°1 el contador de primar jugador, con el N°2 el contador de alto tanteo, con el N°3 el contador del segundo jugador, con el N°4 el limite del campo de juego y laberinto con el N°5 puntos y obstaculos del laberinto, N° 6 los duendes de varios colores, N°7 cerezas de aviso fin de carta, N°8 cereza de carta renovada, N°9 duende aterrorizado, N°10, contador de PUCK'S quedispone el jugador, con el N°11 gran PUCK de juego N°12, soles que revitalizan el gran PUCK.

80 En el dibujo N°3 se ha representado un diagrama electronico de bloques donde se aprecian los dispositivos de juego y sus conjuntos, así con el N°1 se ha señalado la entrada de red, con el N°2 la fuente de alimentación, con el N°3 reguladores de tensión, N°4 fuente de alimentación N°5 cuadro de luces, con el N°6 contador de mandos, con el N°7 trampilla de monedas, N°8 entrada de monedas, N°9 computador lógico, N°10 panel de control, N°11 mitad de video, N°12 decodificador de color y con el N°13 el altavoz.

REIVINDICACIONES



90 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**, S.A. por el juego recreativo **SEGA**.

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

95 2°- JUEGO RECREATIVO que además de la reivindicación anterior se caracteriza por estar construido por una cabina rectangular donde en su mitad inferior se sitúan el computador lógico, el reproductor acustico, la fuente de alimentación estabilizada, y ya en el exterior el panel de mandos con sus correspondientes controles para ser
100 accionados por los jugadores.

3°- JUEGO RECREATIVO que además de las reivindicación anterior se

caracteriza, porque el sistema del computador logico, permite la visualizacion de las señales luminosas.-

105 4º.- JUEGO RECREATIVO ; Que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, por recibirse en la pantalla las señales de video y por recibir unos mensajes escritos con instrucciones procedentes del computador visualizado.-

110 5º.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque aparecen en la pantalla unas señales luminosas de varios colores, y en donde una figura aparece acosada por una serie de juguetones duendes y si no es abatida, los duendes terrorizados cambian de color y se alejan del lugar.-

115 6º.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza porque en todo el momento del juego unas melodias y espectaculares sonidos acompañan el transcurso del juego.-

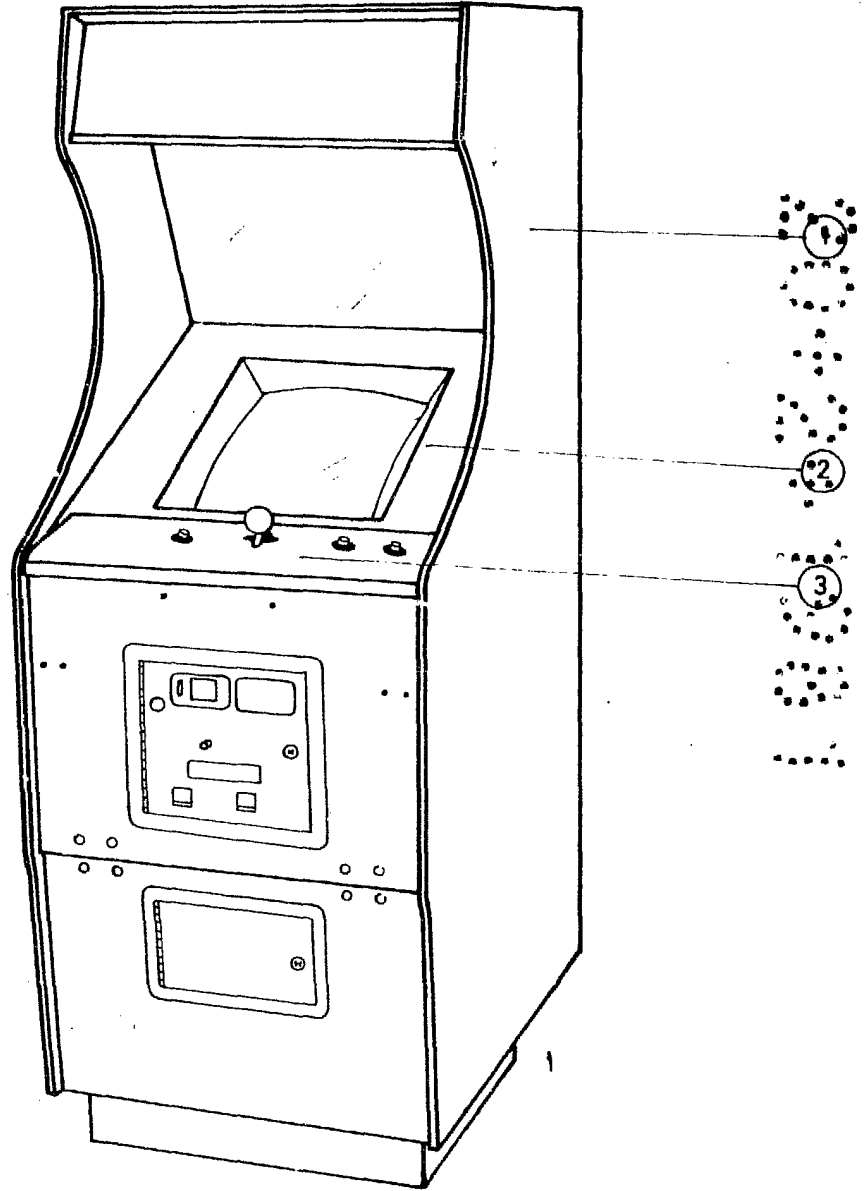
7º.- JUEGO RECREATIVO.-

La presente memoria consta de cuatro hojas mecanografiadas a dos espacios por una sola cara con un total de ciento diez y ocho líneas y tres planos.-

Madrid 18 de Febrero 1.981

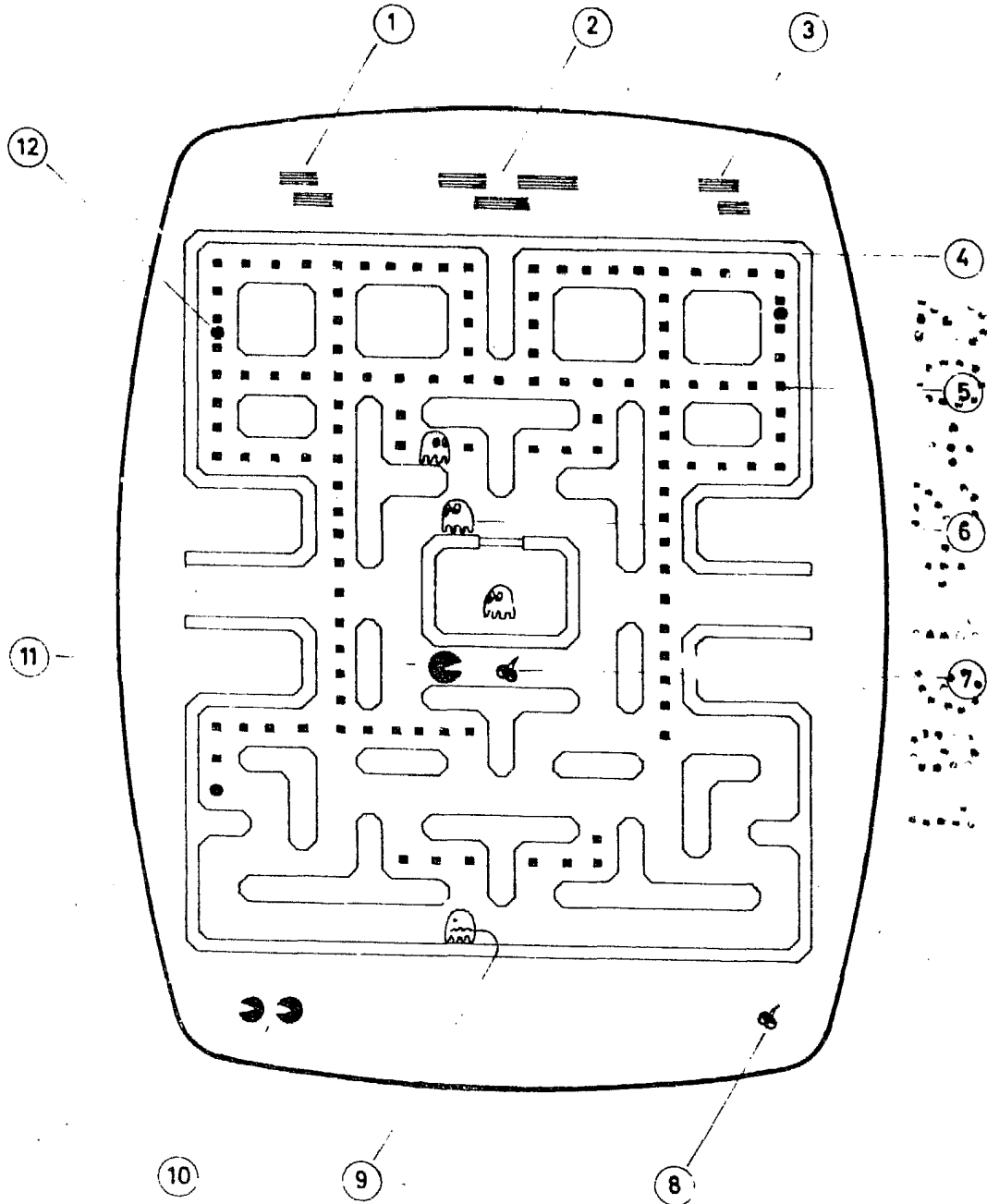
El Agente Oficial

Firmado: Miguel Eloyssa Picón

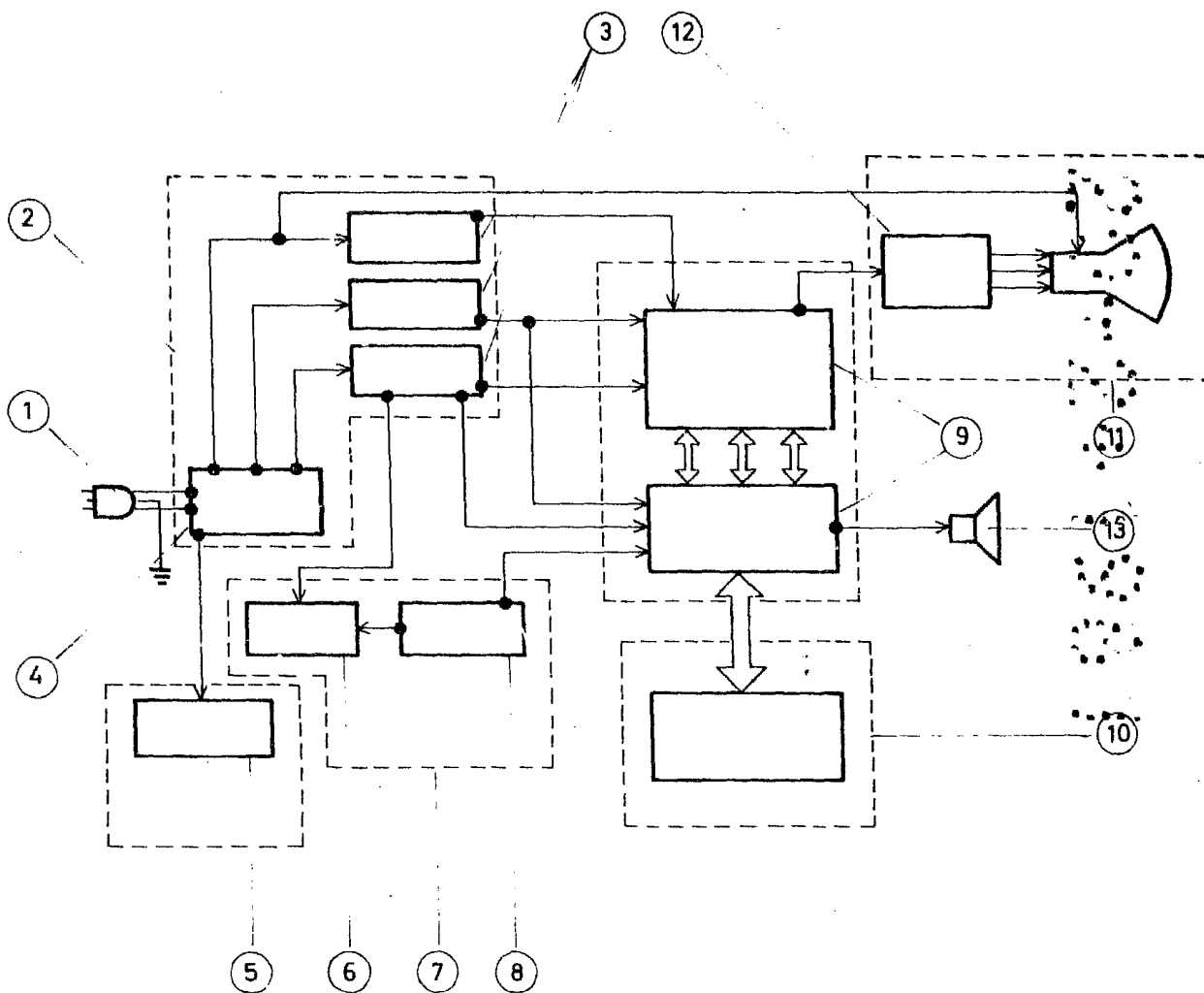


ESCALA VARIABLE
MADRID 18.2.87
EL AGENTE OFICIAL

A large, stylized handwritten signature in black ink, overlapping the printed text.



ESCALA VARIABLE
MADRID 18-2-81
EL AGENTE OFICIAL



ESCALA VARIABLE
MADRID 18-2-81
EL AGENTE OFICIAL