

1300



memoria descriptiva

406996

PATENTE DE INTRODUCCION

Que se solicita en España por diez años, a
favor de SEGA, S.A. de nacionalidad española, -
residente en Adela Balboa nº 3 (MADRID), por:
"MAQUINA ELECTRONICO-RECREATIVA DE JUEGO".

**POOR
QUALITY**

6937



Se refiere esta patente de introducción a una máquina recreativa y electrónica de juego que está constituida por un mueble paralelepípedo donde se establece un proyecto que a través de un juego de espejos proyecta, en una pantalla frontal visible por el usuario o jugador, una escena planetaria o similar, imitando una invasión de satélites o aeronaves de otros planetas.

Otro detalle de dicha máquina es que, frontalmente, consta de medios para pilotaje donde, el jugador, simula pilotar una aeronave espacial contando con todos los movimientos reales de ésta y va dotada de un botón que, al pulsarlo, acciona un mecanismo de disparo que despidió a través del espacio y hacia el objetivo que el jugador haya elegido, una serie de cohetes, proyectiles o rayos luminosos que van dejando una estela de gran colorido.

Otro detalle del invento es que, en definitiva, el mismo encierra la función o simul de tener que defenderse de una invasión de cohetes, platillos, aeronaves del futuro o similares de todo tipo que parecen proceder de otros planetas.



5.- Otro detalle es que los efectos espaciales se consiguen por medio de una película que es ampliada por medio de una serie de lentes de efectos ópticos y pantalla reflectora que transmite, por medio de espejos de doble visión, las imágenes que son vistas por el jugador que verá reflejadas en la pantalla con todos los ingredientes de una batalla espacial de ficción.

10.- Otro detalle del invento es que el jugador localizará uno de los blancos y al pulsar el botón disparará (dejando una estela), y si hace impacto se producirá una explosión con todas las características gráficas y sonoras reales de ésta.

15.- Otro detalle es que el jugador podrá conseguir la prolongación del juego si consigue un número determinado de impactos que, se traducen en una puntuación equivalente que es representada y exhibida por un numerador coordinado con los distintos blancos existentes y sensible a los impactos.

20.- Otro detalle es que el efecto espacial de la proyección se ve armonizado y ensalzado en un fondo de luz



negra que produce especiales destellos y relieves sobre los puntos especialmente pintados de pintura fluorescente o fosforescente.

5.- Otro detalle es que todos los blancos, naves, satélites, etc., están coordinados a través de un juego de motores que están programados de modo que no se repitan las escenas y aparición de los distintos componentes del juego y así, no coincidir en el escenario durante una misma partida.

10.- Para dar una idea más amplia de las características del invento, a continuación, hacemos referencia a la lámina de dibujos que a esta memoria se acompaña en la que, de manera un tanto esquemática y tan solo por vía de ejemplo, se representan los detalles preferidos del invento.

15.-

En los dibujos:

La figura 1ª, es una vista exterior en perspectiva del conjunto.

20.-

La figura 2ª, corresponde a una vista en alzado frontal y sección vertical de la cabina y disposición -



de los espejos que reflektan las imágenes en la pantalla.

5.-

La figura 3ª, es una vista en planta con detalles anexos del mecanismo del sistema de aparición y movilización de los blancos.

La figura 4ª, es una representación de distintas vistas de la máquina de proyección y espejos dobles de repetición e instalación de la luz negra, de la pantalla y de la unidad de reflejos luminosos.

10.-

La figura 5ª, es una vista frontal y lateral en alzado del dispositivo de puesta en marcha.

La figura 6ª, corresponde a diferentes representaciones del cuerpo de montaje del proyector.

15.-

La figura 7ª, es una vista en sección y alzado lateral de la unidad de explosiones, con el conjunto de lentes y proyección.

La figura 8ª, el dispositivo exterior de pilotaje.

20.-

Comentando las referencias de dichas láminas de dibujos y como quiera que en cada figura, se repetirán las referencias, haremos mención independiente para cada

13 OCT.



una de ellas puesto que, en definitiva, abarcan los diferentes mecanismos de que se compone el conjunto.

5.-

Comentando la primera figura, vemos que el conjunto está encerrado en mueble -A-, dotado en la parte superior de una pantalla -B- a través de la cual se divisa toda la escena de la invasión planetaria, delimitada frontalmente por un basar donde se aprecia -el núcleo -C- del mecanismo de pilotaje dotado de los mandos -D- y, en uno de ellos, un botón disparador -E-. Frontalmente vemos la placa -F- que encierra el mecanismo de puesta en marcha.

10.-

15.-

Refiriéndonos a la figura 2ª, vemos que la carcasa de la máquina está señalada con -1- y va revestida de polietileno o similar -2- y presenta, frontalmente, en la parte superior, un cristal -3- y otros corredizos -4- y -5- organizados sobre el soporte -6- donde, vemos otro cristal corredizo -7-. En el mismo sector, -8- es el conjunto de la horquilla de cierre de una trampilla que da cobijo a la luz fluorescente con su equipo de cebado, montada en una arandela plana especial -10-. Con

20.-



5.- el número -11- vemos un medio espejo inclinado montado en el soporte -12-. Con -13- y -14- señalamos la barra de soporte del cristal dotada de una arandela -14- en la misma función que -8-; siendo -15- las placas de identificación, -16- el conjunto de la caja de lámparas, -17- el conjunto de la pantalla relámpagos o destellos o ráfagas. Con el número -18- se indica una hoja de lente, con -19- el marco de la ventanilla, siendo -20- un soporte horizontal de un espejo y -21- el cristal de la pantalla.

10.-

En la parte inferior vemos el juego de enchufes -22- y -56- cada uno dotado de un pasador -23-.

15.- Frontalmente se aprecia una cubierta de lámpara -24- y un conmutador de tecla -25-, siendo -26- un medio espejo intermedio situado con carácter inclinado entre los anteriores. Los números -27- y -28-, corresponden a dos elementos de enchufe siendo -29- un conjunto detector y -30- otro enchufe, tipo colgante; -31- el colector y -32- un adorno frontal sobre una placa de cierre -33- y la frontal -34- sobre la que va instalada

20.-



una chapa de instrucciones -34- y en cuya parte inferior va acoplado un soporte de lámpara u horquilla -36- con su casquillo -37- y bombilla -38-; al lado el soporte de interruptor -39-, dotado de un adorno -40- -

5.- una placa de plástico -41- hoja de instrucciones -42- y una horquilla de cierre -43-.

Con el número -44- se indica la pared frontal inferior rematada en las cantoneras -45- y sustentada en los apoyos -47- y montadas en una horquilla -46-.

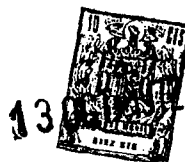
10.- Con el número -48- se muestra el panel para el mecanismo de puesta en marcha dotada de una placa de retención de lengüeta -49-.

En la base, por dentro, vemos la unidad de proyección -50- dotada de una abrazadera -51- y del interruptor principal -52- que, consta de un tope -53- y en la parte de atrás se disponen roldanas pivotantes -55- montadas en su abrazadera -54- y, finalmente, en la parte posterior, consta de una bisagra macho -57-.

15.-

La figura 3ª, nos muestra el mecanismo de accionamiento de un sistema de aparición de blancos organizado

20.-



- en la parte posterior superior de la puerta -3- y consta de un elemento de enchufe -1- con su pasador -2- correspondiente. Con el número -4- se indica la palanca de unión del mecanismo de blancos con el coordinador -
- 5.- formado por el eje -17-, una polea -18- con su tornillo de posición, la cual va organizada en una placa de conexión -29-, con su correspondiente abrazadera -28- y la polea coordinada a través de la correa -36- con el conjunto motor -37-, que según vemos en detalle aparte
- 10.- consta del motor -20-, dotado de una abrazadera -21- de la placa de conexión de la arandela plana -22- y de la arandela especial -23-, lleva incorporada una polea -26- con su tornillo de retención -27-, y una placa de unión -25- entre ésta y -22-.
- 15.- Con detalle aparte también vemos el conjunto de lámpara -32-, organizado en la caja -33- y montada en el casquillo -31-; cerrada por la placa de conexión -24- y cuya lámpara va montada mediante arandela de goma -30-.
- 20.- Centralmente vemos la abrazadera -8- y grapa -9- de un selenoide -13-, en la que va incorporado un resorte de extensión -10- cubiertos por la placa de pantalla pos-



terior . El -14- es una grapa de retención. Lateralmente a este conjunto podemos ver la deslizadera guía -15- forzada por una abrazadera -39-, siendo -39a- la palanca de unión del conjunto motor -37- y la abrazadera -8-. Debajo de ésta, radialmente, se dispone un juego de palancas de retención traccionadas por resortes de seguridad -35- anclados en escuadrillas -16-.

Refiriéndonos a la figura 4ª, en una de las partes apreciamos el conjunto de proyección de imágenes y combinación de espejos y aparte la unidad fluorescente de luz negra.

En éste podemos apreciar el espejo -13- que consta de un conjunto de brazo -1-, de un tornillo de resalto -2- y un tornillo de sujeción -3- de las abrazaderas -4-, -5- y -6- de la abrazadera -7- del soporte -8- y de la base -9-, todos ellos del espejo -13- y por el extremo opuesto de este un eje -10- y la abrazadera tope -11- siendo -12- el eje de inclinaciones de dicho espejo. El -14- es elemento de enchufe y el -15- el pasador de montaje; -16- otro conjunto de brazo de espejo, -17- un tor-

13 OCT.



nillo de resalto y -18- la abrazadera del motor -19- que consta de una placa terminal -20- y del hilo -21-.

5.- En representación aparte vemos la unidad de reflejos luminosos que consta de la base -24- de la unidad de suministro de energía -2- con el aislante de tubo -23- siendo -25- la lámpara de neón y -26- la abrazadera de soporte; -27- una bobina de gatillo y -28- la placa terminal.

10.- Más abajo queda representado el mecanismo de puesta en marcha forzado por una placa de soporte que consta de un perfil donde vemos la abrazadera de toma -29- la plaquita de cierre -20-, una abrazadera -31- del micro interruptor y la toma -32- del micro interruptor -62- que consta de una arandela de goma -60- de la uña -61- de la placa terminal -63- y de una célula -64-; señalándose aparte los enchufes -65- y -67-, con sus correspondientes pasadores -66- y -68-, respectivamente. Sobre el cuerpo del micro lleva incorporada una lente de aumento -49- montada en el soporte -48- y sujeta mediante la abrazadera -47-.

15.-

20.-



También en representación aparte vemos el amplificador o altavoz -33- que consta de una placa frontal de protección -34- y de un embellecedor -35-.

5.-

Una lámpara está señalada con el número -37- y va montada en el casquillo -36- y dotada de un modelo de explosión -38-, siendo -39- la placa base y -41- un casquillo de encendido tipo bayoneta, donde va la inductancia o cebador -42- de cebado de la luz fluorescente -43- que va equipada con la bobina de inductancia, -44- del soporte, casquillo -36- y casquillo amortiguado -46-,

10.-

organizándose todo en la caja -51-. Con el número -52- se indica el interruptor de encendido montado sobre papel aislante -53- y casquillo -54-. Consta el conjunto de una abrazadera longitudinal -55- para el fluorescente de la bobina de inductancia -56- y del tubo de luz negra -57- y de los casquillos -58- y -59-.

15.-

En sección aparte podemos ver la lámina reflectora derecha -69- y la izquierda -70- con una cinta de fricción intermedia -76-. Los números -71- y -72-, indican la placa de destellos y el tablero de éstas -73-, equi-

20.-



pado con el enchufe -74- montado en un casquillo -75-.

Con el nº -77- se indica la unidad de destellos y -78-

el reflector de la luz negra fluorescente. Con el -79-

señalamos una pequeña abrazadera de la carcasa y -80-

5.-

un enchufe con el elemento pasador -81-.

La figura 5ª, nos muestra la placa de soporte o -

puerta -102- de la caja de puesta en marcha y amplifi-

cador -33-. Señalamos con el -82- la base de entrada

de fichas, dotada del paso -83- de la placa-84- y perno

10.-

de transporte -85- y abrazaderas de entrada -86- y -87-.

Con -88- señalamos el alojamiento del botón -89- dotado

de un mueble de compresión -90-. Con -91- montada en

el eje -98- se indica la abrazadora de palanca -97-.

Con -92- la lengüeta, el cierre del cilindro -93- y pla-

15.-

ca de retención del cierre, -94-. El nº -95- es un ele-

mento pasador del enchufe -96-. El nº -99- es una abra-

zadera guía de fichas o análogos. En el lado opuesto -

vemos bisagra -100- de la puerta -102-; El -101- es la

abrazadera del cordón, siendo -103- el contador magné-

20.-

tico y la base de entrada -104- dotados de la ranura -

13 OCT. 1974 

5.-

-105- de una placa -106-. El nº -108- es la capa de devolución y -109- el soporte de llaves, con -110- señalamos la placa de retención de ésta y con -111- base de salida; -112- el paso para devolución; el -113- paso de caja y -114- el conjunto de abrazadera de paso.

10.-

En la figura 6ª, vemos el cuerpo del proyector señalado con el número -44-. Está dotado de un enchufe -1- y pasador -2-, de un dispositivo de mando -5- y correspondiente control de volumen -6-, que consta de un chasis para la unidad de sonidos -7- con todos sus componentes (rectificador -8- y -9-, placa de terminal -10-, resistencia -11-, condensador -12- y resistencia -13-), siendo -14- otro condensador de más potencia, -15- un amplificador de energía, -16- el anclaje de éste -17- muelle de cierre -18- placas del conector, -19- osciladores donde van montados y -20- puntos de anclaje del oscilador. Aparte vemos la caja de puntuación -21- con una placa de puntuador -23-.

15.-

20.-

Volviendo al cuerpo del proyector -44- vemos que aparte está dotado del enchufe macho -24- y su pasador



-25-, consta de otro condensador -26- de la grpa -27- y de la arandela del interruptor aislante -28-

Volviendo a la caja de puntuación, vemos que -29- es el colgador de éste siendo -30- la abrazadera del -
5.- conector -31-, -32- un espaciador, -33- una grapa, -
-34- un jack de enchufe, y -40- el casquillo de la lámpara -41-. Remitiéndonos al cuerpo del proyector, vemos que va dotado de un elemento transistor -35- y de la patilla de terminal -36- del indicador falso o de -
10.- falta -37-, de un enchufe macho -38- del decodificador -39- aparte de otro enchufe -42- y pasador -43-, contando con el cuerpo de proyector con un tornillo acodado -46-, la arandela -47- y el depósito de película -48- y su -
guía -54-; -49- es la grapa del hilo. En la caja de -
15.- puntuación -50- es el soporte del cristal; -51- el enchufe hembra; -52- un indicador decimal y -53- un enchufe.

La figura 7ª, nos muestra la unidad de explosiones que pasamos a describir numéricamente, compuesta de la
20.- caja de explosiones -1-, dotada en la parte superior de



la abrazadera -2- que comporta la lente proyectora -6- alojada en el tubo de soporte -5- y retenida por el tope -7- debajo de la cual queda situado el modelo de explosión -4- y una placa de soporte -3- de una lente condensadora -14-, dispuesta encima del soporte -15- debajo del cual queda instalada la lámpara proyectora -16- montada en el casquillo -20- fijado a la base frontal -23- donde se establece una patilla de terminal -19- y cuya lámpara descansa en la abrazadera -17-.

10.- Naturalmente, debajo del conjunto y por la parte de fuera, se instala el motor -24-, sujeto por la abrazadera -35- y contando con una grapa -25- para el hilo e, interiormente, consta de una leva -26- fijada por tornillo -27- y de las levas -28-, -29- y -30- todas ellas montadas por tornillos -27- que en la base presenta un conjunto de interruptores -31-.

15.- El extremo exterior del árbol de levas presenta una excéntrica -32- montada por tornillo -27- y del cual arranca la palanca -18- montada por tornillo -11- y arandela plana -12- encima del cual va montado el -

20.-



relé -34- para las funciones del motor y consecuente -
de las escenas de explosión. Con el nº 10 se indica -
la placa lateral y con -21- un enchufe macho y su ele-
mento pasador -22-.

5.-

En la figura 8ª, vemos los mandos de pilotaje com-
puestos de un núcleo -8- dotado de mandos uno de los -
cuales presenta el mando o botón disparador -10- y el
cual va montado en la caja de soporte -2- dotada de un
pasador tope y cerrada por la tapa -3- y mediante ta-
cos de goma -5- con los retenedores -6- y -7-.

10.-

Uno de los extremos de -8- está anclado por un -
alambre protegido -4- y guiado en el sacarrón -21-.

15.-

Interiormente dicho mando actúan dos interruptores
gemelos -23- debido a un cabeceo bilateral que realiza -
en un pivote que está limitado por una arandela plana
-12- y -33- y está recuperado por un resorte de torsión
-11- y consta de una leva -9- montada por un tornillo -
de sujeción -28-. Este conjunto atraviesa un panel -
-27- dispuesto en la encimera -32- y la peana base -30-
coordinando con los interruptores -16- aislados -17- y

20.-



fijados por las abrazaderas -15-.

Está rematado en la abrazadera -18- y en su pie -
consta de la gmpa -19- del cordón de un eje -20- y una
arandela plana -22-, frontalmente rematados en las pla-
cas -24-.

5.-

Los interruptores -16- están reclamados por el re-
sorte -29- anclados en los extremos del eje -25-.

10.-

Una vez descrita convenientemente la naturaleza -
del modelo se hace constar a los efectos oportunos que
el mismo no queda limitado a los detalles exactos de -
esta exposición, sino que por el contrario en él se po-
drán introducir aquellas modificaciones de detalle que -
las circunstancias y la práctica pudieran aconsejar siem-
pre y cuando no se alteren las características esencia-
les del mismo que se resumen en las siguientes:

15.-

REIVINDICACIONES

20.-

1ª "MAQUINA ELECTRONICO-RECREATIVA DE JUEGO", esen-
cialmente caracterizada porque consta de un cuerpo mueble
en el que la parte exterior y accesible presenta un equi-
po de pilotaje simulando los mandos de una aeronave que



se pone en marcha a través de una ficha y que presenta una pantalla frontal a través de la cual, sobre un escenario de contraste particularmente coloreado a través de efectos ópticos y luminosos, se localizan una serie de pequeños objetos imitando naves aero-espaciales que pueden ser emplazadas a través de un dispositivo de mira establecido en el cuerpo de pilotaje y un mando de disparo a través del cual se provocan impactos generados por un fino rayo luminoso, laser o similar que deja una estela y que, cuando incide o hace impacto en uno de los blancos emplazados en las aeronaves, se produce una explosión con todas las características sonoras, luminosas y de efecto que puedan ocurrir al natural, produciéndose la intervención de un numerador que, debidamente programado, establece la puntuación obtenida por el usuario en razón directa de los distintos impactos logrados que de conseguir un tope predeterminado podrá continuar la partida que, a través de unos temporizadores, está regulada para una duración determinada.



forme la reivindicación anterior la máquina se caracte-
riza porque consta de una disposición especial de espe-
jos reflectores simuladores de efecto flotante y móvil -
de los elementos situado en la parte superior y cubier-
tos por una pantalla frontal constituyen el escenario -
5.-
propriamente dicho en especial distribución de una placa
base casi horizontal sobre la que se situa otra en ángu-
lo aproximado de 45° y sobre ésta, un espejo reflector -
que, junto con una lente vertical situada en la parte -
10.-
posterior de estos, proyectan el efecto de la imagen al
espejo exterior que resulta frontalmente inclinado con
respecto a la pantalla exterior de la máquina.

3ª "MAQUINA ELECTRONICO-RECREATIVA DE JUNGO", con-
forme la reivindicación 1ª, la máquina se caracteriza -
15.-
porque consta de un dispositivo de aparición de blancos
y otros objetos en movimiento que está constituido por -
una placa base situada en la parte posterior de la car-
casa y que está accionada por un elemento motriz e ilu-
minada por un piloto de efecto natural del espacio, cuyo
20.-
motor está sincronizado con las intervenciones de un relé



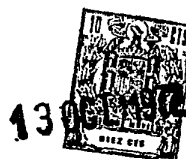
situado en el cuadro de objetos, los cuales en distintos puntos están reclamados por un juego de palancas y de resortes anclados en puntos distintos de la periferia de dicha placa y cuyo motor está coordinado con un selector que manda con cierta excentricidad el desplazamiento de dichos objetos.

5.- 4ª "MAQUINA ELECTRONICO-RECREATIVA DE JUEGO", conforme la 1ª reivindicación, se caracteriza porque consta de un conjunto de proyección de imágenes que está actuando por un motor situado en un plano inclinado en el que va establecido un soporte que comporta un eje sobre el que se establece unos espejos convenientemente montados a efectos de ser oscilados para producir distintos efectos e imágenes en el escenario de la máquina.

10.- 5ª "MAQUINA ELECTRONICO-RECREATIVA DE JUEGO", conforme la 1ª reivindicación se caracteriza porque consta de una lámpara fluorescente de luz negra caracterizado porque está montado en un soporte dentro de una pantalla situada en la parte superior o planos superior de la -

15.-

20.-



carcasa o escenario mentado.

5.- 6ª "MAQUINA ELECTRONICO-RECREATIVA DE JUEGO", conforme la 4ª reivindicación, dicho proyector de imágenes se caracteriza porque consta de una placa programada para los efectos luminosos.

10.- 7ª "MAQUINA ELECTRONICO-RECREATIVA DE JUEGO", conforme la 1ª reivindicación se caracteriza porque consta de una placa donde instalado un altavoz para los efectos sonoros de identidad con la proyección y la repetición adecuada de los impactos que se produzcan por acierto del jugador.

15.- 8ª "MAQUINA ELECTRONICO-RECREATIVA DE JUEGO", conforme la 1ª reivindicación se caracteriza porque la unidad de pilotaje está formada por dos mandos simétricos en forma de cuernos sobre un testú central que actúa una leva común interior la cual a un lado y otro contiene unos contactos para establecer la coordinación de enfoque y la directriz del impacto cuando se produzca el disparo a través de un botón situado en la parte libre de uno de los cuernos del mando.

20.-



5.- 9ª "MAQUINA ELECTRONICO-RECREATIVA DE JUEGO", conforme la 1ª reivindicación, consta de una unidad de explosiones que se caracteriza al estar mandada por un motor que está coordinado por los efectos de un relé y consta de una batería de contactos para producir en el impacto por acierto del disparo, una serie de intervenciones sonoras que son reflejadas a través del altavoz.

10.- 10ª "MAQUINA ELECTRONICO-RECREATIVA DE JUEGO", conforme la 1ª reivindicación, el conjunto consta de la unidad eléctrica de accionamiento caracterizado porque está constituido por un dispositivo de trinquete dentado, mandado por relés con un juego de placas que determina un efecto de avance de los dientes de éste para, en distinto recorrido, actuar un interruptor que puede hacer cerrar un circuito contabilizador de los impactos.

20.- 11ª "MAQUINA ELECTRONICO-RECREATIVA DE JUEGO", conforme la 1ª reivindicación, el montaje del proyecto se caracteriza porque está situado en la parte lateral inferior y está organizada en una carcasa donde van agru-



padas, el elemento proyector, una lámpara de coloreado y demás elementos de efectos establecidos en una película montada en la parte superior de dicha carcasa mediante un carrito determinado.

5.-

12ª "MAQUINA ELECTRONICO-RECREATIVA DE JUEGO".

Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva que consta de veinticuatro hojas mecanografiadas por una sola de sus caras y una lámina de dibujos que ilustran.

10.-

Madrid, 13 OCT. 1972

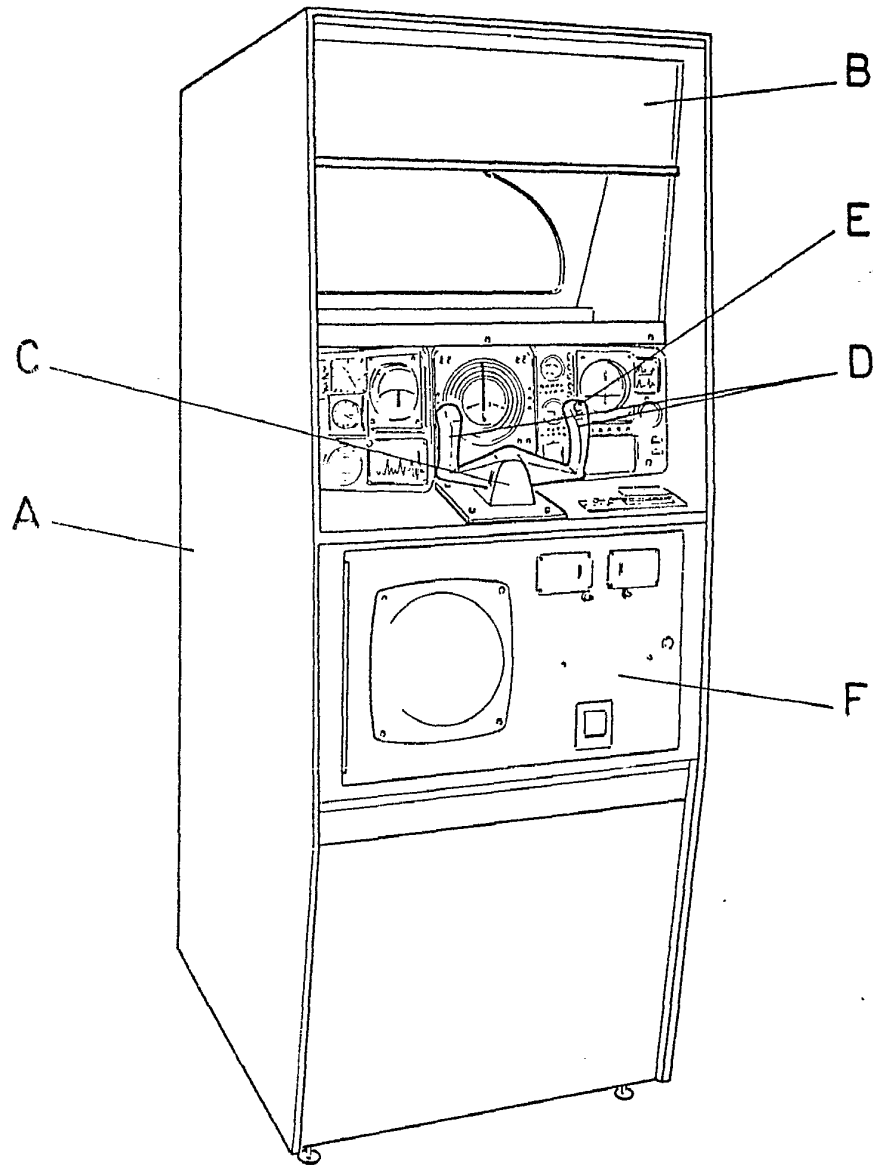
EL AGENTE OFICIAL,

A. L. DE LA HERRAN
P.R.

A large, stylized handwritten signature in black ink, written over the typed name 'A. L. DE LA HERRAN'. The signature is highly cursive and extends downwards and to the right, ending in a long, thin tail.

FIG. 1a

13 OCT 1972



Escala variable
MADRID 13/OCT. 1972
A. L. DE LA HERRAN
P. P.

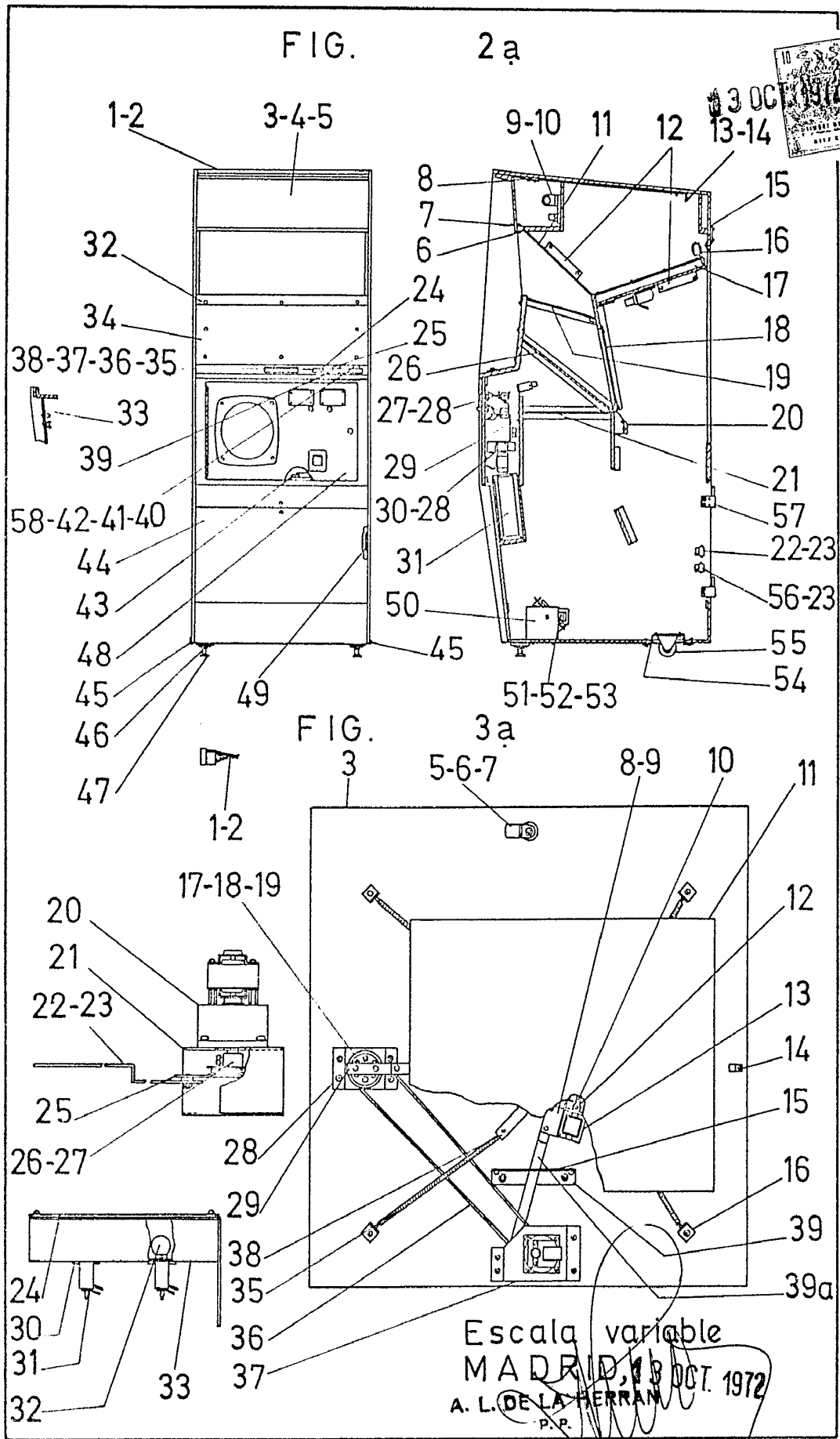
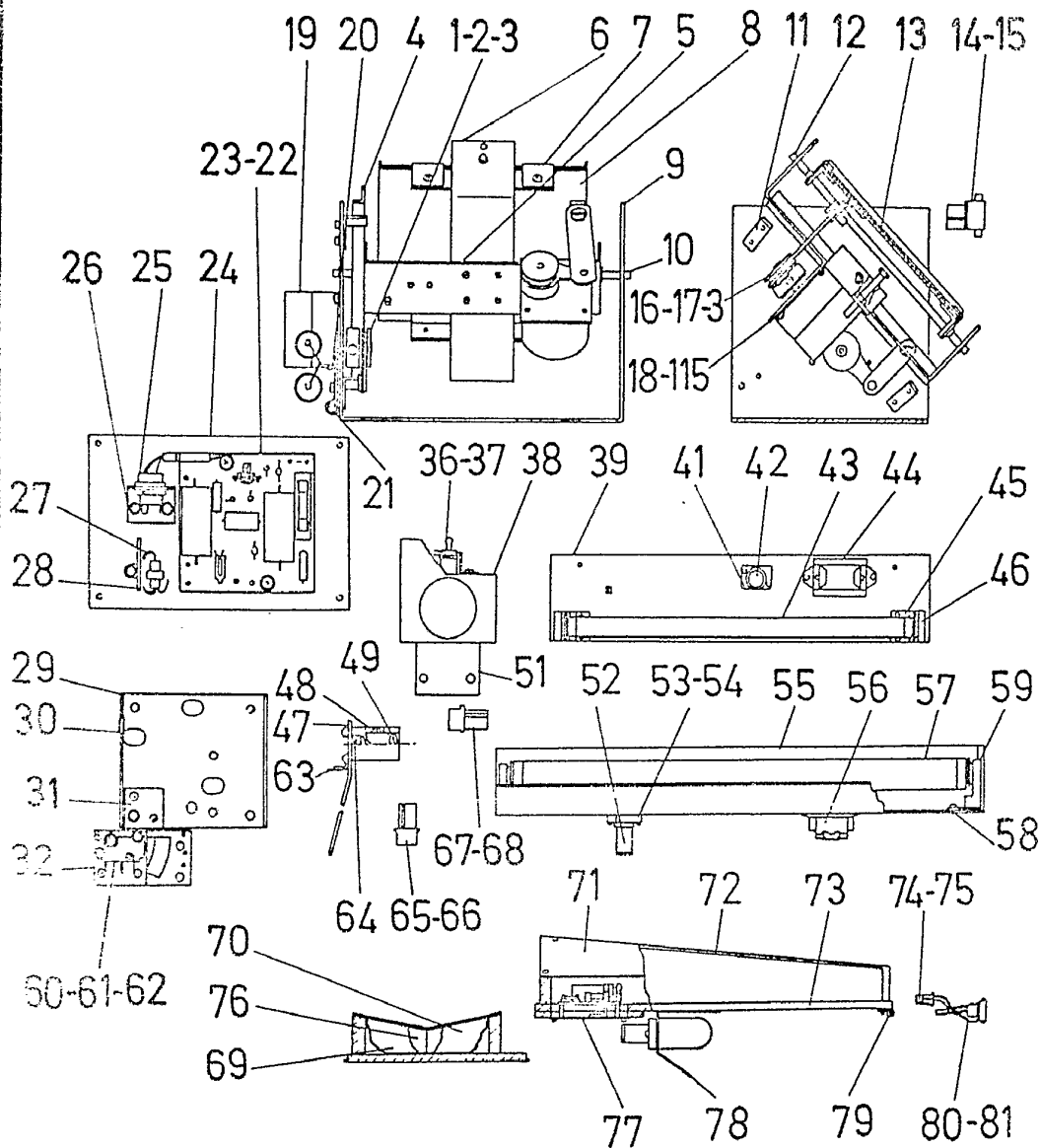


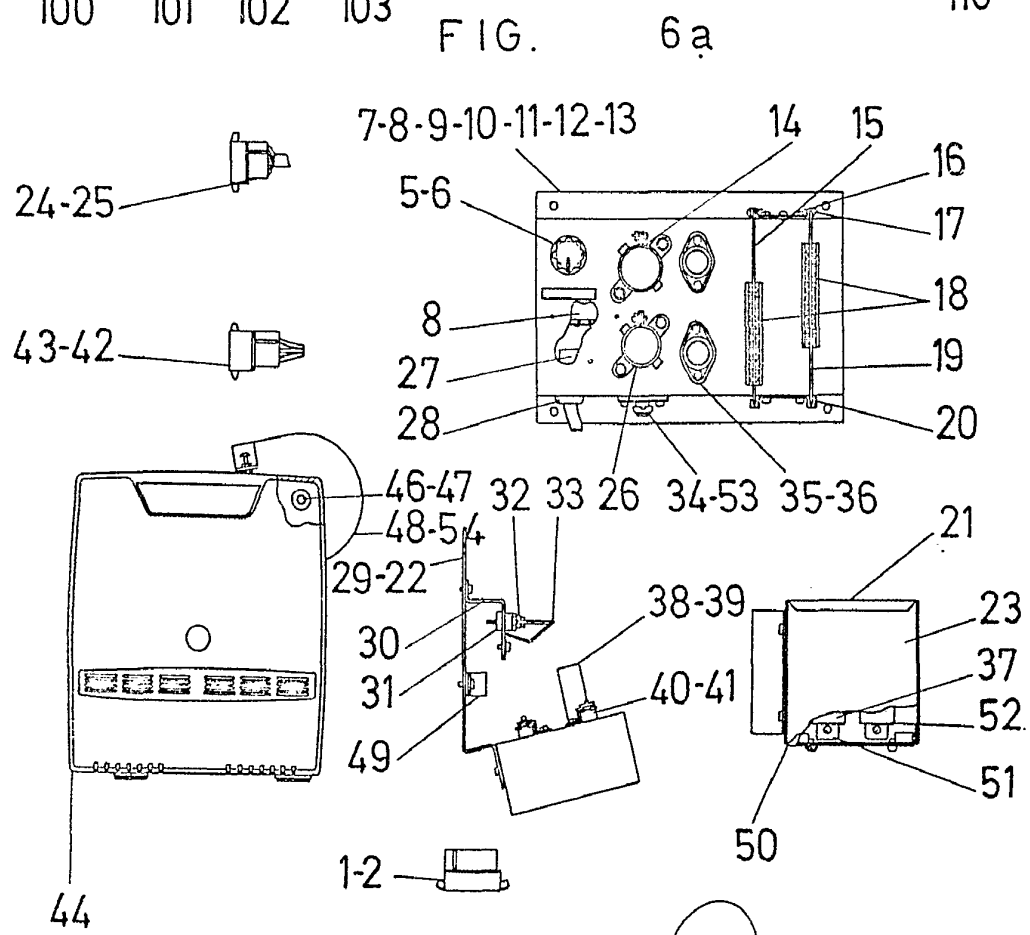
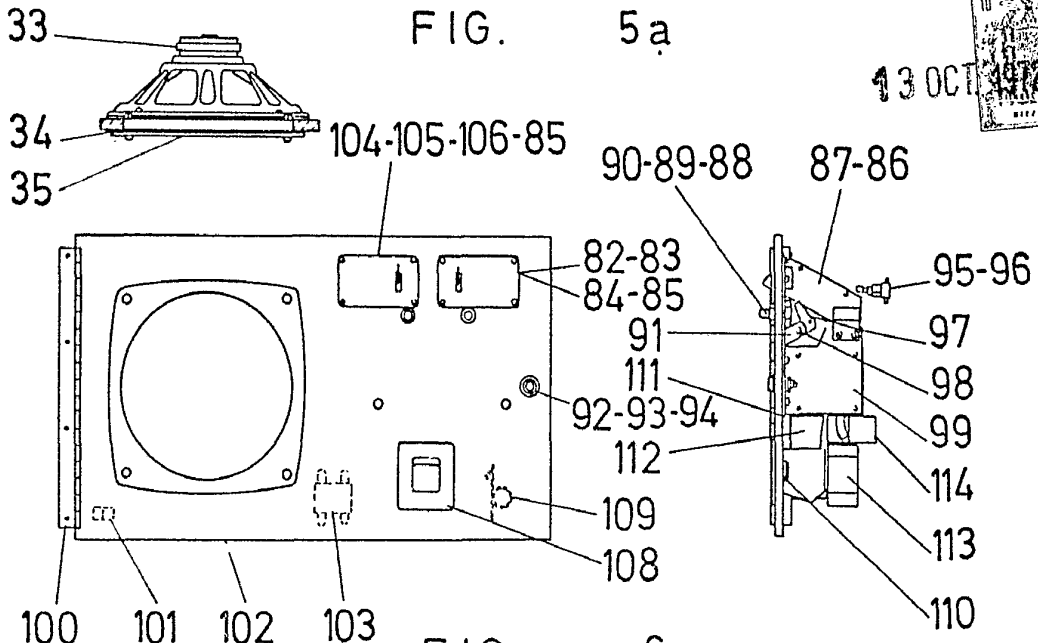
FIG. 4a

13 OCT. 1972



Escala variable
MADRID, 13 OCT. 1972

A. L. DE LA HERRAN
P. P.



Escala variable
MADRID, 13 OCT. 1972

A. L. DE LA HERRAN
[Handwritten signature]

13 OCT 1972

FIG. 7a

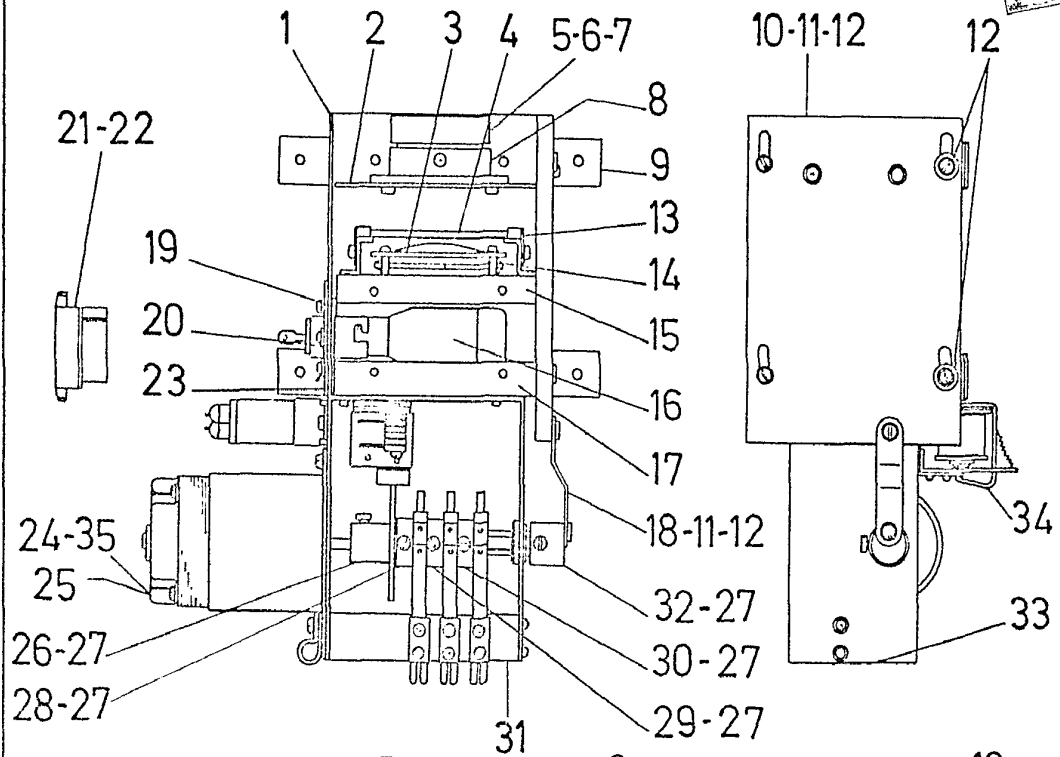
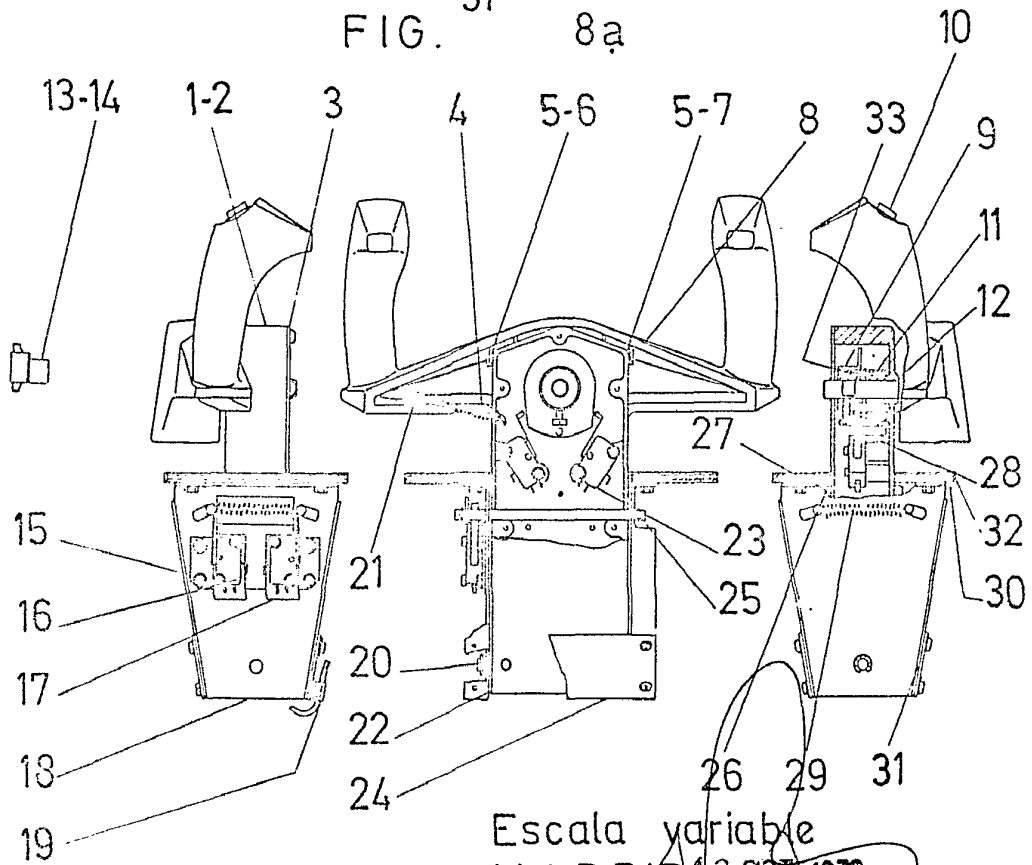


FIG. 8a



Escala variable
MADRID, 3 OCT. 1972
A. L. DE LA HERRAN
P.P.