

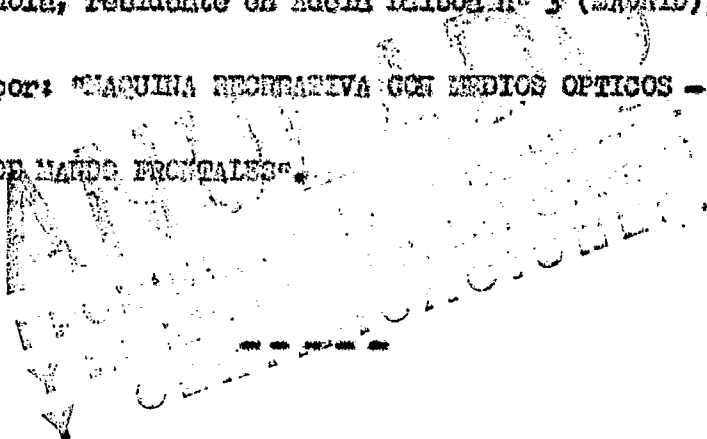
407 238



memoria descriptiva

PATENTE DE INTRODUCCION.

que se solicita en España por diez años,
a favor de SEGA, S.A., de nacionalidad espa
ñola, residente en Adela Talboa nº 3 (MADRID),
por: "MÁQUINA REGISTRADORA CON MEDIOS OPTICOS -
DE MANO FRONTAL".



BAD ORIGINAL



5.-

Se refiere esta patente a un nuevo tipo de máquina de juego, electrónica y recreativa, organizada en una carcasa especialmente decorada y donde, frontalmente, hay un espacio destinado para instalar parte de la columna de un periscopio con los brazos radiales opuestos, un botón disparador y otros dos de inmersión y emersión, respectivamente.

10.-

Se deduce de esta primera exposición que la máquina representa un paisaje marino u oceánico donde se desarrolla un combate naval y en el que, el jugador, participa directamente pareciendo dirigir o manipular un submarino a través de una mirilla con igual proyección de lentes y análogos que los verdaderos periscopios, pudiendo dirigir a través de un punto de mira, impactos para derribar los buques, en forma de torpedos los cuales incluso, sobre la superficie marina, dejan una estela y cuando hacen impacto, la explosión consecuente, tanto gráfica como sonora.

15.-

20.-

Otra de las características de la máquina es que el impacto puede ser efectivo o negativo, en cualquiera



de los casos los buques restantes comienzan una acción de captura lanzando cargas de profundidad que tienen que ser evitadas por el submarino (jugador), manipulando los botones de inmersión o emersión, según convenga, con lo cual el jugador no sólo participa en el efecto de poder atacar sino también el de evitar los efectos de represalia.

5.-

Otra de las características de dicha máquina es que el efecto marítimo se consigue mediante un sistema de proyección de una película filmada que está en un disco y es reflejada en la pantalla por medio de una combinación de espejos situados o distribuidos de forma adecuada en el mueble de la máquina. Ello queda representado por el escenario marítimo u oceánico y los buques y demás elementos coadyuvantes que se consideren oportunos.

10.-

15.-

Otra de las características es que el efecto de las cargas de profundidad se consigue por otro disco filmado que entra en acción o interviene cuando se produce el disparo de alguno de los torpedos, haga o no, impacto contra los buques que imaginamos atacar con el -

20.-



submarino.

5.-

Otro detalle del invento es el efecto de inmersión o sumersión del submarino y el de emergencia conseguido por otro efecto filmado comprendido en un tambor que es actuado por los mandos externos del dispositivo de inmersión y emergencia que, al girar en un sentido u otro, ascenderá o descenderá la imagen del submarino dentro de la altura oceánica visible.

10.-

Como es lógico tanto unos como otros están iluminados por una lámpara proyectora que interviene en el momento oportuno.

15.-

Otra de las características del invento es que consta de un circuito de sonidos, aumentados por medio de un amplificador, compuesto de galletas de circuito integrado y similares, de modo que los efectos de la explosión se evidencian por medio de una película que en el momento de hacer impacto, avanza y se ilumina para producir el efecto del impacto.

20.-

Una idea más amplia de las características del invento, la realizaremos a continuación al hacer 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.

5.-

En los dibujos:

La figura 1ª, es una vista en perspectiva exterior del cuerpo general de la máquina.

La figura 2ª, es una vista frontal y esquemática del mecanismo de discos con la película de la acción - y del tambor de una película de profundidad.

10.-

La figura 3ª, es una vista en sección vertical del conjunto y especialmente de la distribución de las lentes.

15.-

La figura 4ª, es una vista esquemática en alzado y sección vertical del plano de proyección con los medios de iluminación.

La figura 5ª, es una vista esquemática del cuadro de mandos del sistema de luz.

20.-

Comentando las referencias numéricas de dicha lámina de dibujos y refiriéndonos a la figura 1ª, vemos que



la máquina está formada por un cuerpo -1- con un hueco frontal donde va un cuadro imitando el de mandos de una nave submarina -2- donde frontal y verticalmente va instalado una columna de periscopio -3- rematada en la cabeza de periscopio -4- y dotada de la mira o ventanilla -5- para localización interior de la pantalla con representación marítima u oceánica.

La columna en sentidos diametralmente opuestos, - consta de empujaduras directrices -6- y la altura de - la derecha un botón disparador -7- en el opuesto, los mandos de inmersión y emersión -8- que dirigen la acción de un tambor de película que causa este efecto.

También se incluye un cuadro de torpedos -9- para saber en todo momento los disparos efectuados, los cuales tienen que cumplirse en un tiempo determinado, previamente programado.

En la figura 2ª, vemos una parte de los mecanismos organizados en una placa de soporte -14-. En la parte inferior de éste se establece un tambor -10- con disco filmado de un efecto de inmersión y emersión del submari-



5.-

no, dirigido por los mandos -8-, que está organizado en un soporte -11-, que consta de un sistema de iluminación e proyección -12- y de un elemento matriz -13-, por ejemplo, de efecto reversible para dirigir, en un sentido u otro, el tambor de película de profundidad óptica -10-. En la parte superior se establecen los mecanismos de discos -15- y -16-, accionados por un pequeño elemento matriz independiente con las películas de la acción cargas de profundidad, efectos de disparo y de explosión.

10.-

En la figura 3ª, vemos el emplazamiento en la máquina de la columna del periscopio -3- a través de cuya mirilla -5- vemos reflejada la acción en la pantalla -18-

15.-

Aquí a través del juego de espejos y lentes -19- vemos proyectada la acción filmada de una película proyectada por el aparato -17- e iluminable por medios de proyección -20- convenientemente emplazados mientras que el sonido de la acción es emitido por un amplificador -22- que cuando se produce un impacto lo acusa sincronizadamente con el paso de la película del disco -15- y

20.-



-16- de impactos de blancos y de cargas de profundidad.

En la figura 4ª, vemos una posible realización del invento en cuanto a la disposición -22a- de una rueda de explosiones secundada por un micro -23- para el amplificador; de otra rueda de explosiones -24-, una de impactos de torpedo y la otra de carga de profundidad - con un conjunto reflector -25-, un conjunto de lente -26- y el formado por el grupo de lentes, -27-, -28- y -29- y un activador de ruedas -30-. Asimismo se prevé un sistema de iluminación -31- y un espejo de reflexión -32-.

El cuadro de mandos del sistema de luces, está formado por un temporizador -46- y otro -36-, dotado de un cuadro de tiempos -37- y de los cuales, el primero consta de un motor -32-. Centralmente se establece un cuadro de terminales -33-, con sus correspondientes portálámparas -34- y lámparas -35-.

El temporizador -36-, consta de un micro-temporizador -38- accesorio, una rueda de temporizador -39- que es actuada por el motor -40-, en la base vemos una base de enchufe -41- con una clavija macho -47- y un -



soportes -42- con los conectores -43- y -44-.

5.-

Una vez descrita convenientemente la naturaleza del invento 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 podrán introducir aquellas modificaciones de detalle que las circunstancias y la práctica pudieran aconsejar siempre y cuando no se alteren las características esenciales del mismo que se resumen en las siguientes:

10.-

REIVINDICACIONES

15.-

1ª MÁQUINA RECREATIVA CON MEDIOS OPTICOS Y DE MANDO FRONTALES, principalmente caracterizada porque trata de una máquina electrónica de juego, recreativo, que simula un combate naval entre un submarino, que dirige o simula que dirige el propio jugador y una escuadra o convoy de buques de todo tipo, donde, además de los ataques del propio submarino, dirigidos por el jugador, el sistema encierra una fase de represión para repeler los efectos de ataque a los que, el jugador, tiene que

20.-



repliar evitándolos o defendiéndose por un dispositivo especial de inmersión y emersión situado a su alcance.

5.-

2ª "MAQUINA RECREATIVA CON MEDIOS OPTICOS Y DE MANDO FRONTALES", conforme la anterior reivindicación, dicha máquina se caracteriza porque va organizada en una carcasa de configuración y condiciones adecuadas donde, frontalmente, se establece una ventanilla optica montada sobre un eje verticalmente instalado y radialmente dotado de empujadoras con mandos para dirigir la operación; el enfoque, el disparo, la inmersión y emersión y en general cuantos movimientos precisos puedan aplicarse a un simil de periscopio de submarino.

10.-

15.-

3ª "MAQUINA RECREATIVA CON MEDIOS OPTICOS Y DE MANDO FRONTALES", otra de las características de dicha máquina, es que el jugador puede efectuar un disparo haciendo impacto o no, de una forma u otra, al efectuarse éste los buques de la escuadra o acboy representados, lanzan cargas de profundidad (simulan lanzar) que hay que evitar por los medios de inmersión y emersión del -

20.-



submarino.

5.-

4a "MAQUINA RECREATIVA CON MEDIOS OPTICOS Y DE MANDO FRONTALES", conforme la anterior reivindicación, - porque cuando se produce el disparo se caracteriza por simular la salida de un torpedo que deja una estela sobre el agua y al hacer impacto se produce el hundimiento del buque tocado, con los correspondientes efectos sonoros - de realidad y dejando las estelas de humo, remolinos y similares.

10.-

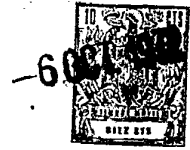
5a "MAQUINA RECREATIVA CON MEDIOS OPTICOS Y DE MANDO FRONTALES", conforme la 3a reivindicación las cargas de profundidad son perfectamente visibles a través de - la mira del periscopio y van acompañadas del efecto - sonoro característico de éstas y de sus explosiones en caso de impacto.

15.-

6a "MAQUINA RECREATIVA CON MEDIOS OPTICOS Y DE MANDO FRONTALES", conforme las anteriores reivindicaciones, el dispositivo se caracteriza porque las fases de disparo y represalia, están sincronizadas.

20.-

7a "MAQUINA RECREATIVA CON MEDIOS OPTICOS Y DE MANDO FRONTALES", conforme las anteriores reivindicaciones, el dispositivo se caracteriza porque las fases de disparo y represalia, están sincronizadas.



DO FRONTALES", conforme las anteriores reivindicaciones, el efecto marítimo se caracteriza porque se consigue - mediante un film proyectado en un punto determinado de la máquina y, a través de un juego de lentes y espejos, es representado en la pantalla visible en el periscopio así como la escuadra de barcos y otros efectos ópticamente visibles.

5.-

8ª "MAQUINA RECREATIVA CON MEDIOS OPTICOS Y DE MANDO FRONTALES", conforme la 5ª reivindicación, se caracteriza porque el efecto de las cargas de profundidad se logra por la disposición de un disco filmado que interviene en una determinada fase de la operación o del juego.

10.-

9ª "MAQUINA RECREATIVA CON MEDIOS OPTICOS Y DE MANDO FRONTALES", conforme las 2ª y 3ª reivindicaciones, los efectos de inmersión y emersión se caracterizan porque - se logran a través de un tambor filmado que al manipular los mandos gira en un sentido y otro, dando la sensación real, desde fuera o a través de la mira de periscopio - de los efectos indicados.

15.-

20.-



LOS "MAQUINA RECREATIVA CON MEDIOS OPTICOS DE MAN-
DO FRONTALES", conforme las reivindicaciones anteriores
los efectos de explosión se caracterizan porque se con-
siguen por un film transparente.

5.-

11ª "MAQUINA RECREATIVA CON MEDIOS OPTICOS DE MAN-
DO FRONTALES".

Según se describe y reivindica en la presente como-
ria descriptiva que consta de tres hojas mecanografía-
das por una sola de sus caras y una lámina de dibujos
que ilustran.

10.-

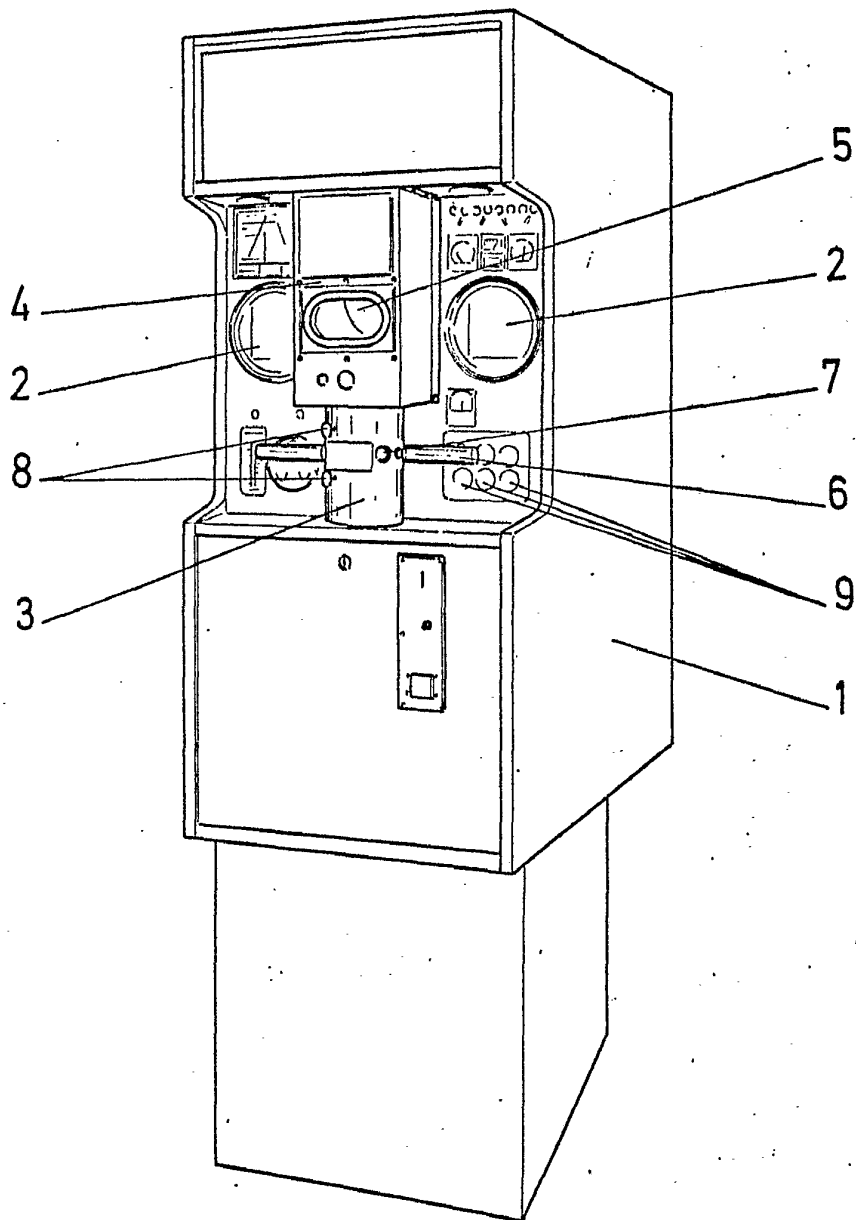
Madrid, -6 OCT. 1972

EL AGENTE OFICIAL,

JUAN DE LA HERRAN

FIG. 1a

602 912



Escala variable
MADRID, - 6 OCT. 1972

A. L. DE LA HERRAN
I. P.

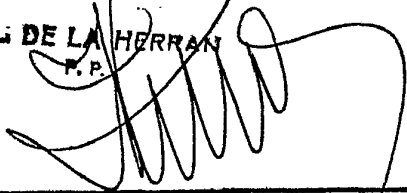


FIG. 2a

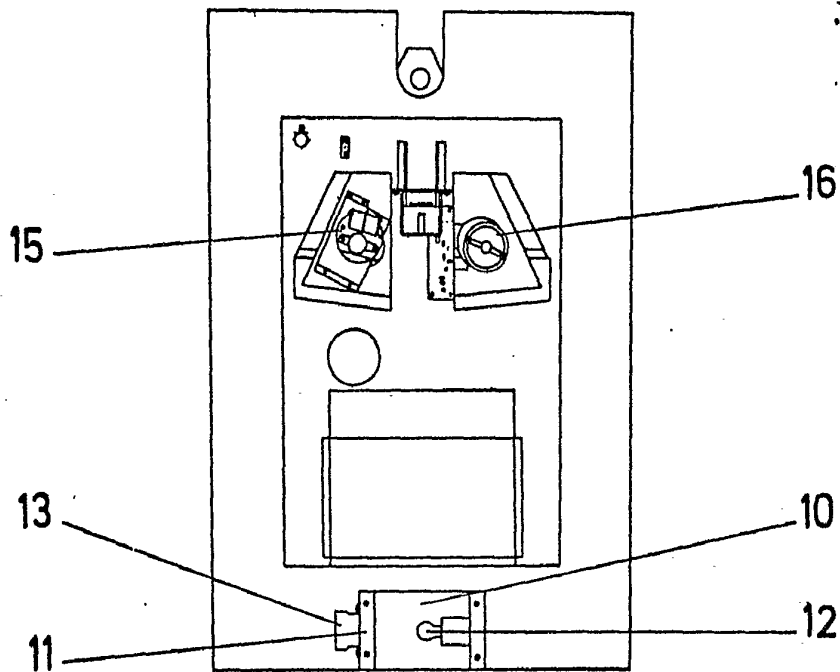
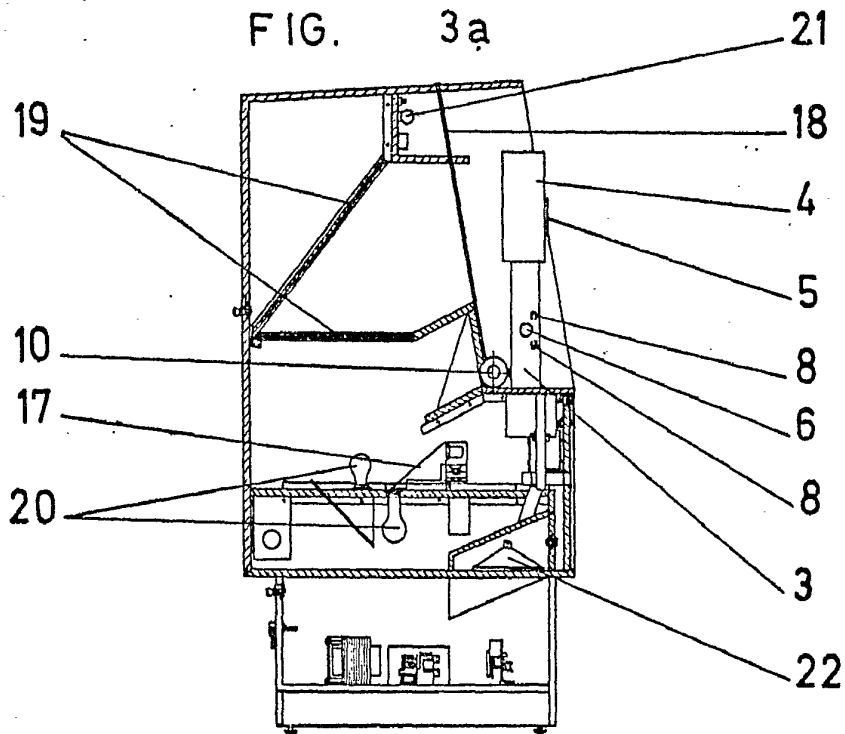


FIG. 3a



Escala variable
MADRID, 6001.1912

A. L. DE LA HERRAN
P.





FIG. 4a

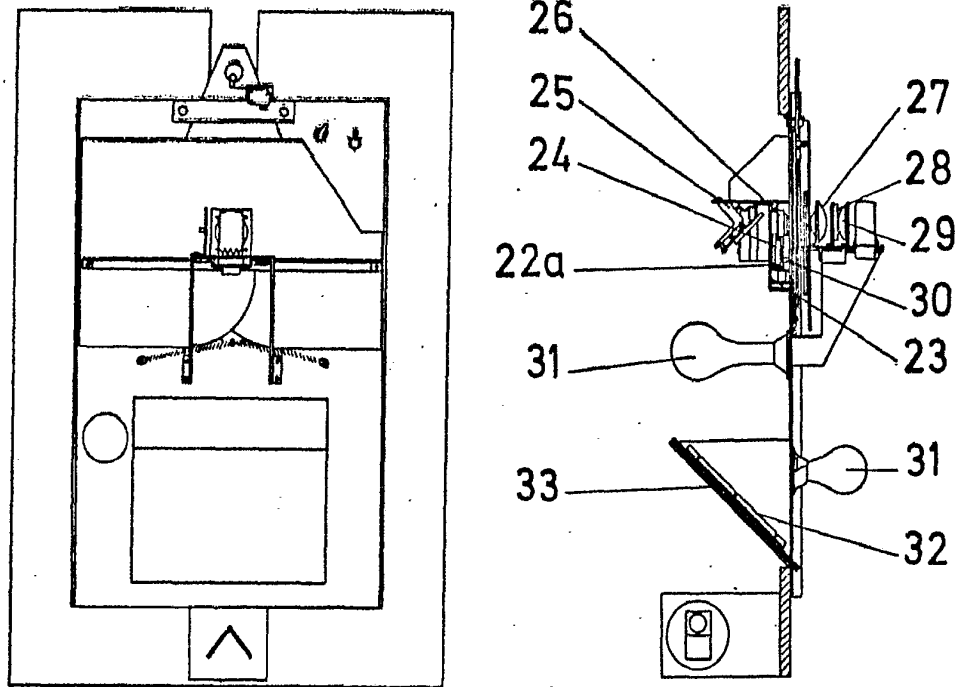
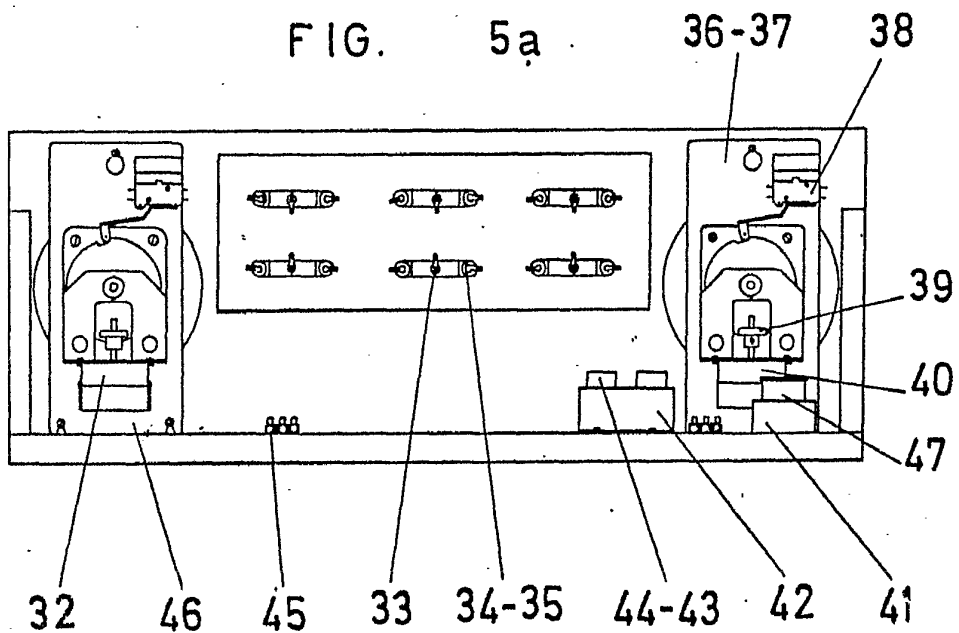


FIG. 5a



Escala variable
MADRID, 6 OCT. 1972

A: L. DE LA HERRAN

