

413734



SECCION TECNICA	
CLASIFICACION I. P. C.	
CLASE <u>B07</u>	_____
SUBCLASE <u>F</u>	_____

MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un.....

PATENTE DE INTRODUCCION

SOLICITANTE: SEGA, S.A.

RESIDENCIA: Crta. Madrid-Toledo, Km-22.900

-PARLA-(Madrid)

ENUNCIADO: "PERFECCIONAMIENTOS EN MAQUINA AUTOMA
TICA RECREATIVA".

FUENTE: Patente de Invención núm. 413,734 de 14-IV-73
por: "NUEVA MAQUINA AUTOMATICA RECREATIVA".

Prioridad: Patente n.º del

413734



1 La presente memoria descriptiva tiene como fin la=
declaración del objeto sobre el que ha de recaer el privile-
gio de explotación industrial y comercial exclusiva en el te-
rritorio nacional de una Patente de introducción, de acuerdo
5 con la vigente Legislación, que como el enunciado indica se=
trata de "PERFECCIONAMIENTOS EN MAQUINA AUTOMATICA RECREATI-
VA".

El objeto preconizado por el invento se refiere a=
una nueva máquina automática de las utilizadas en juegos re-
10 creativos, de las del tipo que representan un deporte, de -
los que pueden ser practicados por dos jugadores que estén -
separados por una red, es decir con el terreno de juego divi-
dido en dos campos.

Esta nueva máquina se funda en la representación -
15 visual, en la pantalla de un televisor, de una cancha de jue-
go, dividida por su centro en dos terrenos, con dos jugado -
res y la pelota correspondiente, de tal manera que dicha pe-
lota representada por un punto luminoso, pase de un terreno=
a otro siguiendo unas trayectorias totalmente imprevisibles.

20 El juego consiste en desplazar, por medio de unos=
mandos exteriores accionados por los usuarios, las señales -
representativas de los jugadores, en sentido vertical, de -
tal manera que se interpongan en la trayectoria de la pelota
con el fin de devolverla al campo contrario, produciéndose -
25 la falta cuando dicha pelota no es repelida por uno de los -
jugadores.

Todo lo anteriormente dicho se consigue al estar -
constituida la máquina, preconizada por el invento, por una=
unidad programadora, a base de circuitos integrados, la cual
30 regulará todos los mecanismos y producirá dos señales, una -

413734



1 de audio creadora de un sonido de efecto, y otra de video, -
las cuales llegarán a un receptor de televisión, sin selec -
tor de frecuencias, ya que ésta es fija y programada a prio -
ri. La señal de video produce una imagen esquemática de una=
5 cancha de juego con dos campos separados por una red, como -
puede ser de tenis, balón-bolea, etc. con dos jugadores y la
pelota correspondiente, estando programadas las diferentes -
trayectorias que recorrerá la pelota de un lado a otro. Tam -
bién aparecerá en la pantalla el tanteo.

10 Asímismo la nueva máquina llevará incorporados los
mecanismos necesarios de conteo y señalización, acústica y =
visual, del tanteo, faltas y partidas, así como los mecanis -
mos necesarios de puesta en marcha y parada. Todos éstos ele -
mentos estarán programados e interunidos con la unidad pro -
15 gramadora.

Para comprender mejor la naturaleza del invento en
el plano adjunto hacemos una representación esquemática de -
su utilización, no siendo en absoluto limitativa y suscepti -
ble por ello de las modificaciones accesorias que no alteren
20 las características esenciales.

La figura 1 es una representación esquemática de -
la máquina preconizada en el invento.

La figura 2 representa un esquema eléctrico simpli -
ficado del conjunto.

25 La figura 3 es una vista frontal de una realización
práctica de la máquina viéndose la pantalla de televisión y=
los mandos.

En ellas se aprecian los siguientes detalles:

- 30
- 1.- Máquina.
 - 2.- Receptor de televisión.

413734



- 1 3.- Controles de mandos.
- 4.- Señal de video.
- 4 5.- Señal de audio.
- 6.- Jugadores.
- 5 7.- Pelota.
- 8.- Red.
- 9.- Tanteo.
- 10.- Unidad programadora.
- 11.- Contador de tanteo.
- 10 12.- Dispositivo antichoque y fuente de alimentación de circuitos.
- 13.- Contador de partidas.
- 14.- Puesta en marcha.
- 15.- Fuente de alimentación.

15 La máquina (1) consta principalmente de un receptor de televisión (2), sin selector de frecuencias ya que ésta es fijada de antemano. Este receptor (1) recibe una señal de --- audio (5) y otra de video produciendo en su pantalla una imagen representativa de una cancha deportiva, dividida en dos -
20 terrenos mediante la red (8), en cada uno de los cuales existe una señal luminosa vertical que representa los jugadores - (6), así como un punto luminoso que hace las funciones de la - pelota (7). En la referida pantalla aparece también el tanteo (9) de la partida.

25 Las señales de los jugadores (6) pueden desplazarse verticalmente al ser accionadas, por los usuarios, los mandos (3), pudiendo a su vez variar su amplitud mediante un regulador manual con el fin de dar mayor o menor dificultad al juego.

30 Todo el circuito general de la máquina, figuras 1 y

413734



1 2, está programado por la unidad programadora (10), constituida por circuitos integrados, la cual regulará automáticamente las trayectorias de la pelota (7), si ésta rebota en los jugadores (6), o por el contrario hará que el contador de tanteo
5 (11) señale éste en la pantalla.

Por otro lado la unidad programadora (10) producirá las señales de video (4) y las de audio (5), estando éstas últimas destinadas a producir sonidos de efecto controlando el tanteo (9).

10 El conjunto presenta la fuente de alimentación principal (15) y la puesta en marcha (14), teniendo además un dispositivo antichoque y fuente de alimentación de circuitos (12) que alimentará a la unidad programadora (10) y el contador de partidas (11).

15 Cuando la máquina (1) se pone en funcionamiento al introducir la moneda, la unidad programadora (10) produce automáticamente, la imagen de los dos jugadores (6) y la pelota (7), la cual recorre el camino de un campo a otro con diversidad de trayectorias, programadas por la unidad (10).

20 Por su parte los usuarios actuarán sobre los mandos (3) con el fin de desplazar las señales productores de los jugadores (6) en sentido vertical para coincidir con la pelota (7) en su trayectoria y repelerla al campo contrario. Cuando la pelota (7) no incide en alguno de los jugadores (6) la propia unidad programadora (10) marca el tanteo (9) en la pantalla.
25

30 Descrita suficientemente la naturaleza del presente invento, así como su realización industrial, sólo cabe añadir que en su conjunto y partes constitutivas es posible introducir cambios de forma, materia y disposición en cuanto tales -

413734



1 alteraciones no supongan variación sustancial del mismo.

El solicitante al amparo de los Convenios Internacionales sobre Propiedad Industrial, se reserva el derecho de extender esta demanda a los Países extranjeros, si fuera posible reivindicando la misma prioridad de la presente solicitud.

NOTA

La Patente de Introducción que se solicita en España como nueva y por diez años, de acuerdo con la vigente Legislación, debiera recaer sobre "PERFECCIONAMIENTOS EN MAQUINA AUTOMATICA RECREATIVA", en todo de acuerdo con las siguientes

REIVINDICACIONES

15 1ª.- PERFECCIONAMIENTOS EN MAQUINA AUTOMATICA RECREATIVA, caracterizados por presentar una unidad programadora, a base de circuitos integrados, productora de dos señales, una de audio creadora de un sonido de efecto, y otro de video, los cuales llegarán a un receptor de televisión, sin selector de frecuencias, ya que ésta es fija y programada por la unidad, produciendo la señal de video una imagen esquemática de una cancha de juego con dos campos separados por una red, como puede ser de tenis, de balón-bolea, etc., con sus jugadores y la pelota correspondiente, de tal manera que ésta última recorre el camino de un campo a otro consistiendo el juego en que los jugadores han de repeler la pelota al otro campo dirigidos por unos mandos manejados desde el exterior por uno o dos usuarios, marcando falta o puntuación en los casos que corresponda, porque se prevé la incorporación de los sistemas necesarios de conteo y señalización, acústica y visual, del tanteo y faltas producidas durante el juego





1 así como los sistemas necesarios de puesta en marcha y para-
da.

2ª.- PERFECCIONAMIENTOS EN MAQUINA AUTOMATICA RE -
CREATIVA, en todo de acuerdo con la primera reivindicación,=
5 caracterizada porque la unidad programadora, con su señal de
video, programa las diferentes trayectorias de la pelota, re
presentada por un punto luminoso, así como la longitud, de -
onda correspondiente a una línea vertical central, represen-
tativa de la red separadora de los dos campos de la cancha,=
10 y otras dos líneas verticales laterales, representativas de=
los jugadores, de tal modo que el punto luminoso parte de un
campo, con trayectoria indeterminada y programada, hacia el=
otro, volviendo al primero si el jugador la repele y así su-
cesivamente y alternativamente hasta que uno de ellos falle=
15 marcando, entonces falta y puntuación.

3ª.- PERFECCIONAMIENTOS EN MAQUINA AUTOMATICA RE -
CREATIVA, en todo de acuerdo con las primera y segunda rei -
vindicaciones caracterizada por presentar sendos mandos exte -
riores que, manejados por uno de los usuarios, producirán el
20 desplazamiento vertical de las señales representativas de -
los jugadores, a la vez que el punto luminoso o pelota se -
mueve de uno a otro campo, posibilitándolo para posicionarse
de forma tal que aquélla incida y rebote en ellas pasando al
campo opuesto y viceversa.

25 4ª.- PERFECCIONAMIENTOS EN MAQUINA AUTOMATICA RE -
CREATIVA, de acuerdo con las primera y segunda reivindicacio -
nes, caracterizada porque se prevé la incorporación de un -
mando adicional, independiente de la unidad programadora, -
accionable desde el interior de la máquina, que regulará a e
30 voluntad la amplitud longitudinal de las señales representa-

413734



1 tivas de los jugadores con el fin de hacerlas mayores o meno
res consiguiendo con ello menor o mayor dificultad respecti-
vamente en el juego.

5 5ª.- "PERFECCIONAMIENTOS EN MAQUINA AUTOMATICA RE-
CREATIVA".

Según queda sustancialmente descrito en la presen-
te memoria que consta de ocho hojas mecanografiadas por una=
sola cara, acompañada de sus correspondientes dibujos.

10 Madrid, 13 MAR. 1974

EL AGENTE OFICIAL,

15

Firmado: MIGUEL FÉZ.-LOAYSA PINZON

10

15

20

25

30



Fig. 2

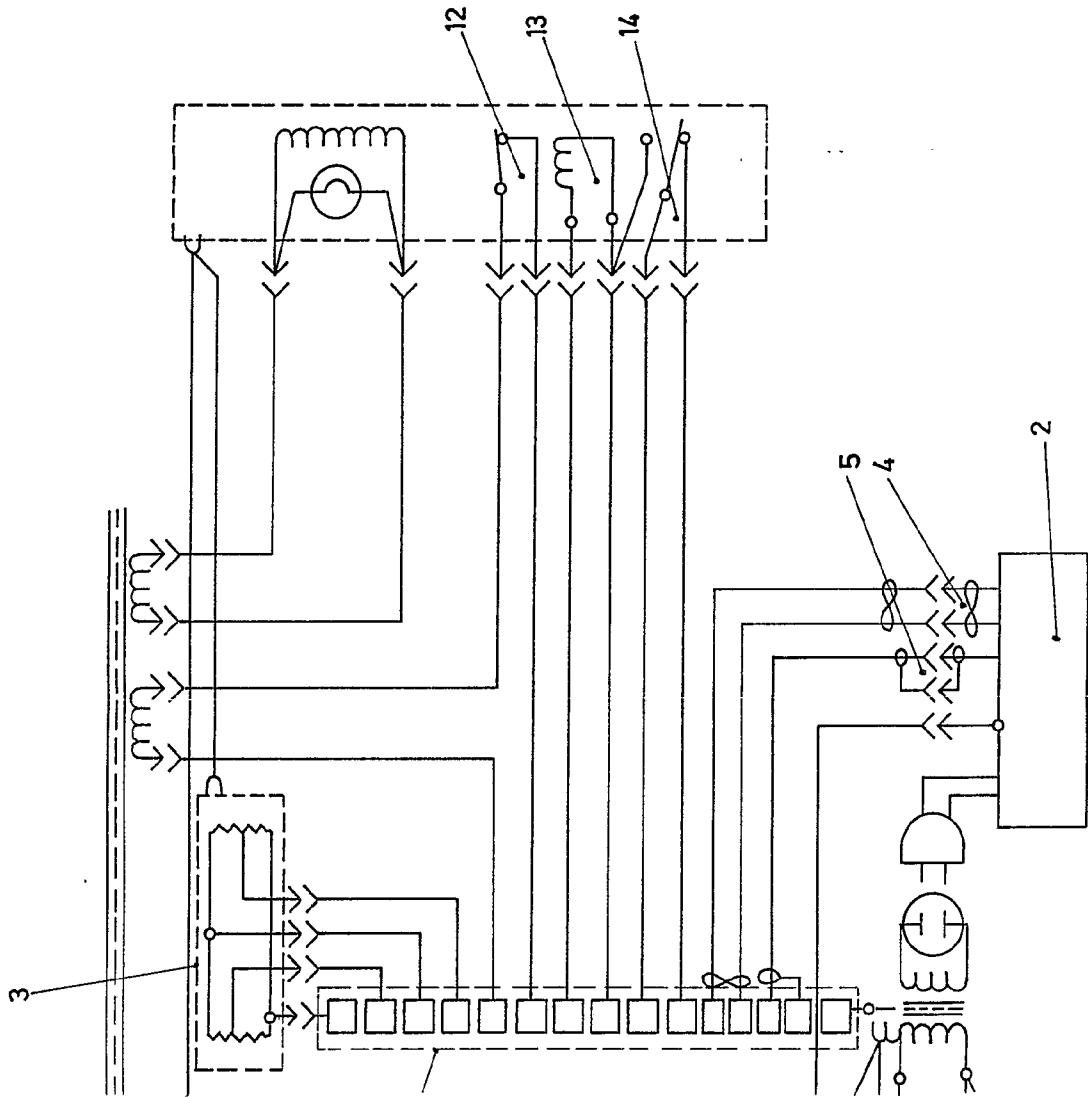
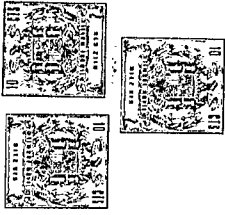
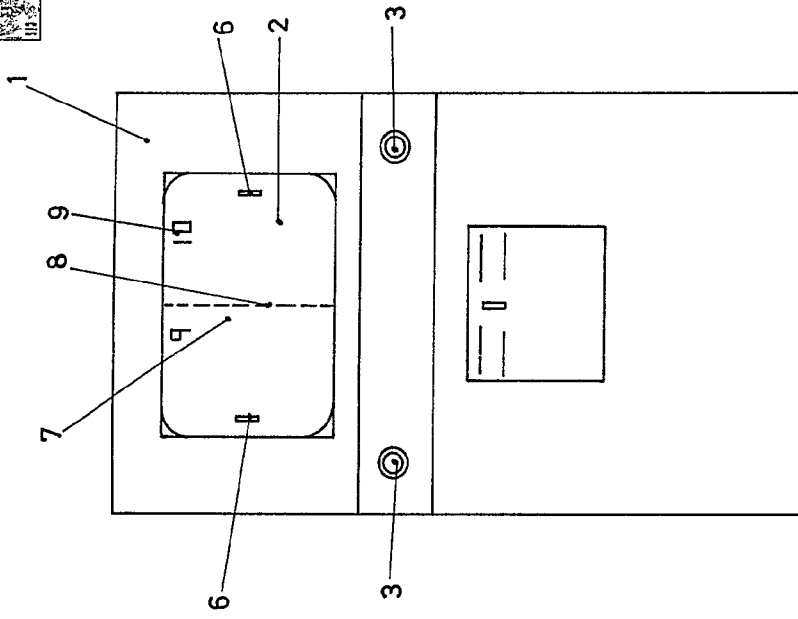


Fig. 3



Escala Variable
 Madrid 4 ABR. 1973
 El Agente Oficial
 MIGUEL FERNANDEZ TORRESA
 S.R.L.

Fig. 2

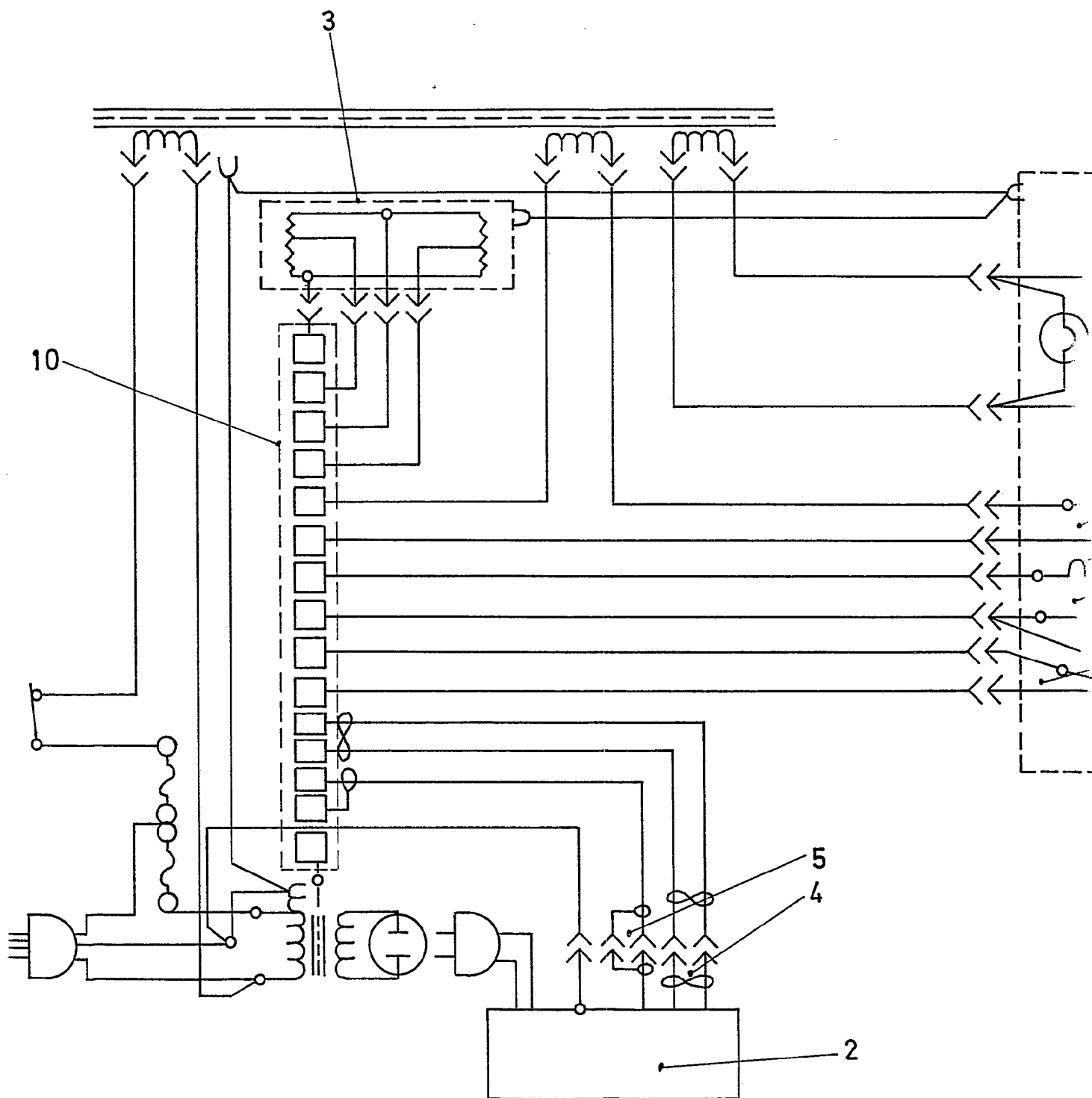


Fig. 2

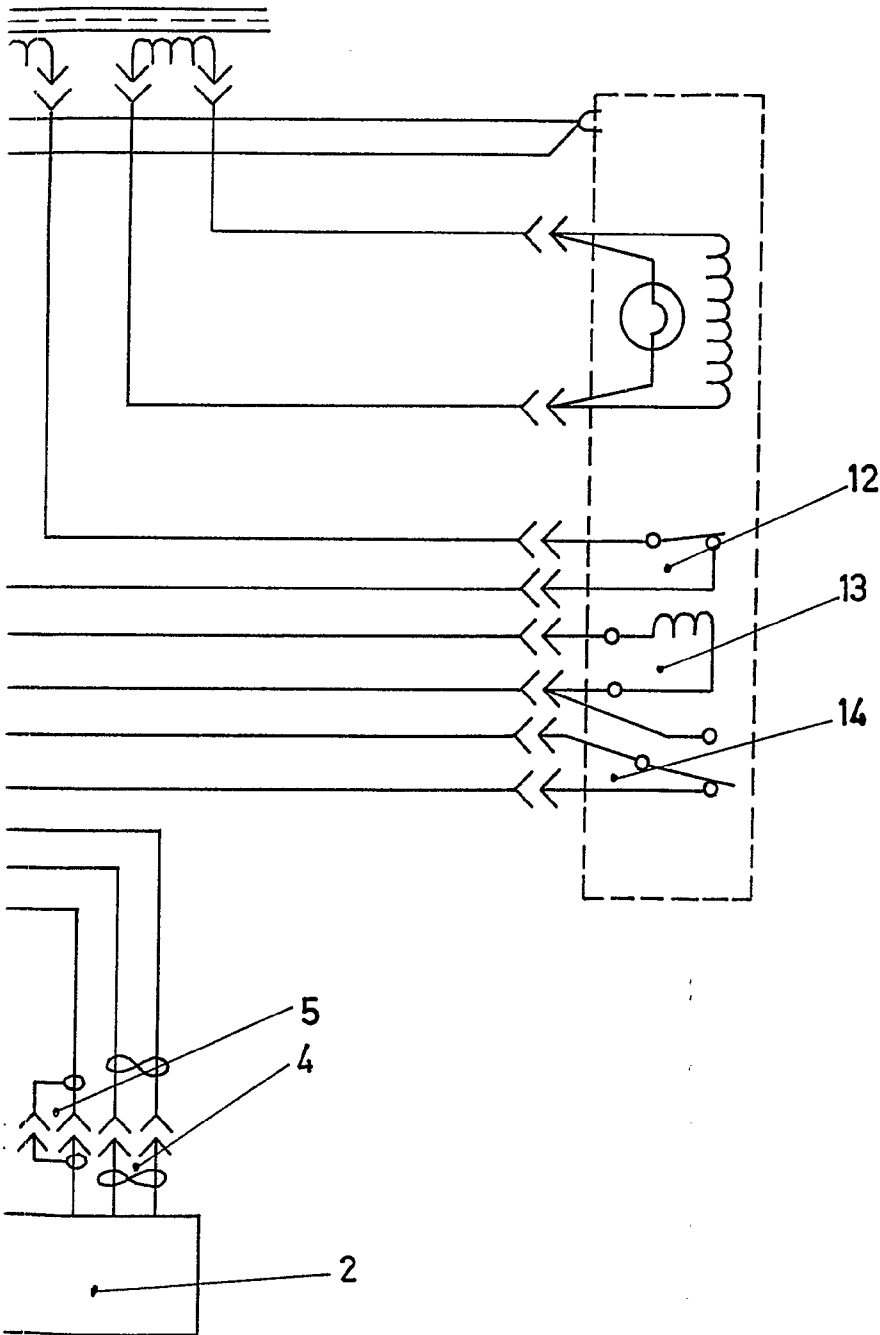
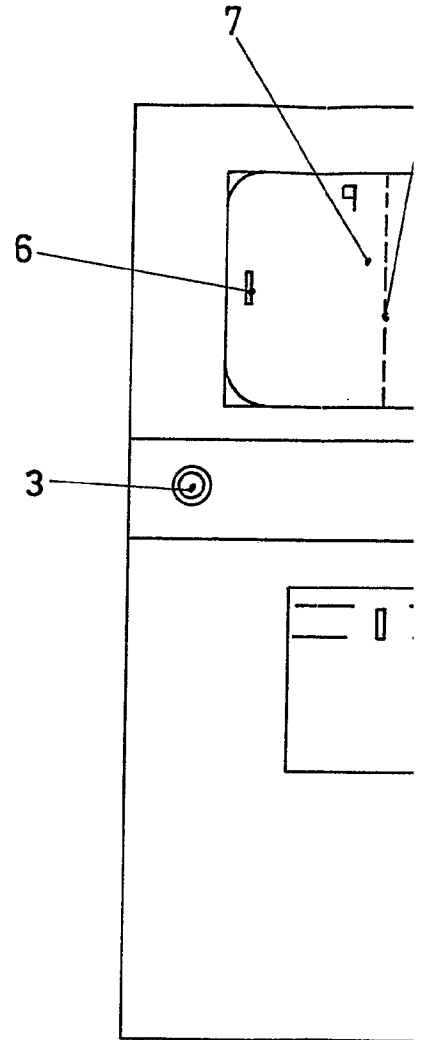


Fig.

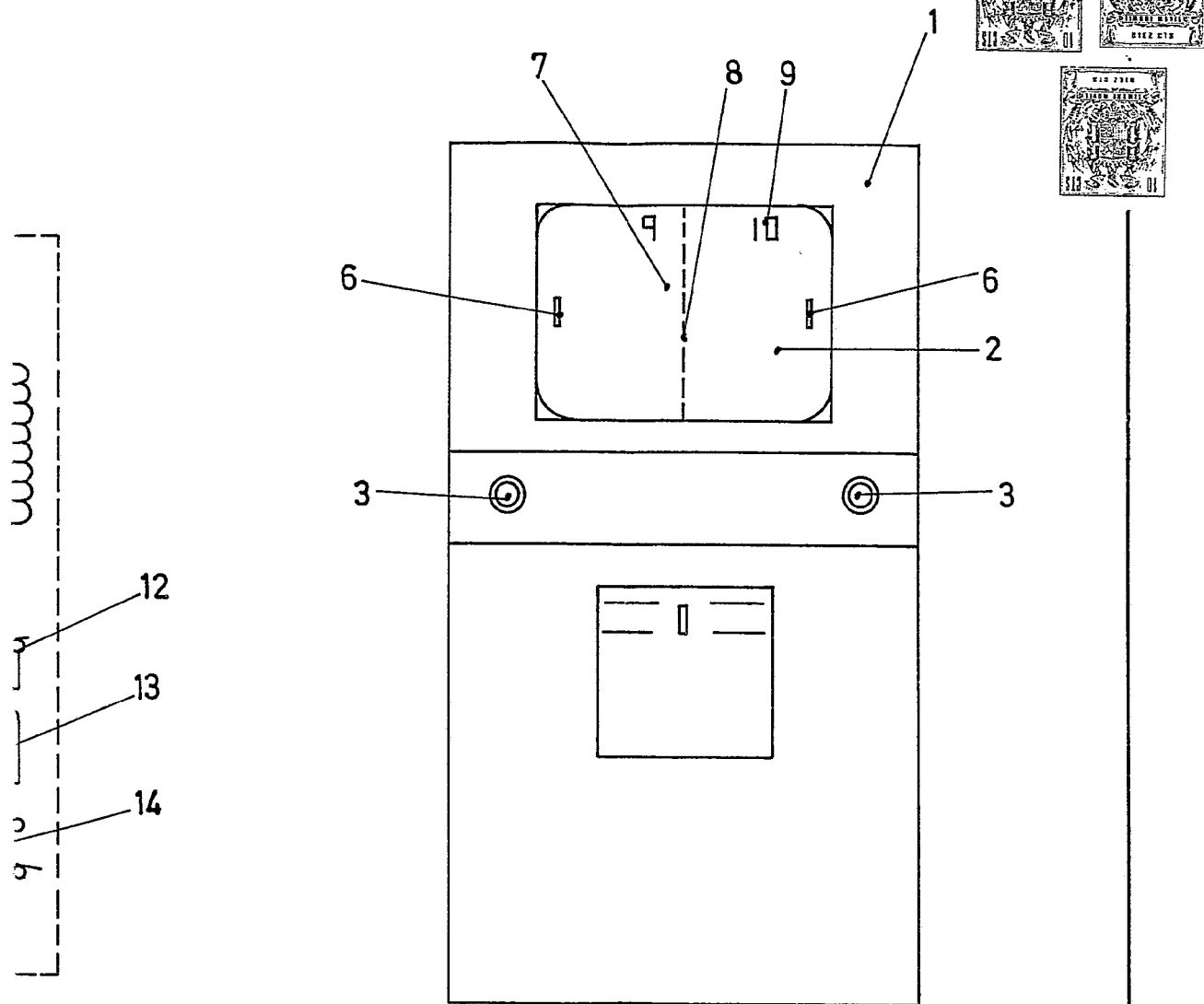


Escala
Madrid
El Ager
MQU
P. B.

113724

HOJA UNICA

Fig. 3



Escala Variable

Madrid 14 ABR. 1973

El Agente Oficial

MIGUEL FERNANDEZ LOAYSA
P. P.