161.116

161116

S E G A. S.A., firma de nacionalidad española, residente en Madrid, calle de Adela de Balboa nº 3, solicita autorización para el registro de un Modelo de Utilidad por: -- ATAQUE AEREO.-

SECCION TECNICA
CLASIFICACION
CLASE A63
SUBCLASE F

.....

M E M O R I A

La presente memoria de Modelo de Utilidad y adjunto plano tiene por objeto la reivindicación del Modelo que se solicita en España, a favor de la firma SEGA, S.A. por un periodo de duración de 20 años, que consiste en -- ATAQUE AEREO.-

Cuando se pretende conjuntar, de una parte, el entretenimiento y la diversión, con la pericia, la emoción y hasta una sensación de peligrosidad, es evidente - que hemos alcanzado una meta en el sentido de la finalidad que nos proponemos, hoy dia es de actualidad, la jugueteria y los aparatos belicos, y tanto para niños como para mayores, sirven y distraen con cierto interés, practicamente, parece que todos queremos jugar a la guerra.-

Una vez mas la firma SEGA, S.A. especializada - en máquinas recreativas y que tanto entretenimiento ha -- sembrado entre los usuarios de las mismas, ha concebido - una máquina de este tipo que la ha denominado ataque aereo que por sus caracteristicas, su formato, medios empleados y finalidad, se distingue de todas las similares que hay en el mercado.-

Consiste el Modelo de Utilidad que se solicita, por estar constituido por un mueble, de caras rectangula-

res, en el que la cara frontal en su parte media superior se han instalado una serie de aparatos, alusivos y semejantes, a los que lleva un avion de combate, sobresaliendo en esta parte unos mandos semejantes, a los de estos aparatos.- En la parte más superior de esa cara frontal, lleva una pantalla en la que se refleja, una visión en tres dimensiones, de un escenario que está sobrevolando el avión, y que practicamente es conducido por el jugador dando la sensación de ser el jugador, el que está pilitando el avión.-A la vista del jugador se presenta, por medio de una correa sin fin, en movimiento y por medio de un sistema de espejos debidamente emplazados, toda clase de accidentes del terreno, como fortalezas militares, poblaciones, puertos, refugios, que se mantienen en constante movimiento y ofreciendo por tanto una visión diferente en cada momento.-

El jugador controla en cada momento la posición del avión,mediante el movimiento y orientación de la palanca de mando de control, precisando en cada momento, cual ha de ser el blanco escogido, pudiendo ejecutar, toda clase de vuelos, rasantes, en picado, ascendente, sintiendo y dando la sensación como si realmente estuviera dentro del avión de combate, y ante él, debajo, se presentarán las distintas vistas de un escenario.-

Una vez que el jugador ha escogido el blanco, pulsará el botón de disparo, saliendo el proyectil en dirección al blanco y cuya trayectoria podrá ser comprobada mediante una estela luminosa, escuchándose el sonido del disparo y el ruido del desplazamiento del proyectil.- Por

un procedimiento electromecanico-acustico, si el proyectil alcanza el blanco, se aprecia un gran resplandor que indica el impacto, y un sonido agudo del impacto del proyectil en el blanco.-

Mientras que se desarrolla la acción, el jugador tiene además que evitar, toda clase de objetos y desplazamientos bélicos que se le interpongan en su vuelo, como son cohetes antiaereos, cohetes aire aire, aviones de caza, todo ello podrá ser esquivado por la palanca de control situada en el aparato, para así poder alcanzar el blanco que de otra forma queda anulado.- Por otra parte por un sistema de control, todos los blancos acertados quedarán reseñados y anotados en un marcador, así como los fallos y al finalizar el juego se puede ver en la pantalla un indicador que dice "MISION CUMPLIDA".-

Los dibujos que se acompañan en el plano adjunto aclaran lo anteriormente manifestado y así, en la Fig. 1ª se ha representado el modelo y en la Fig. 2ª representación esquemática de la cinta sin fin, señalándose con el nº 1, conjunto de la máquina, con el nº 2 marcador de disparos y blanco, con el 3 pantalla donde aparece reflejada la imagen, con el nº 4 marcha del avión que responderá a los giros de la palanca de mando y del que salen las estelas producidas por los proyectiles, con el nº 5 estela del proyectil, el nº 6 palanca de mando con sus movimientos, nº 7 disparador de proyectiles, con el nº 8 ranura para poner el modelo en movimiento, con el nº 9 fortaleza representada en la cinta, con el nº 10 puerto marítimo, con el nº 11 cinta sin fin, el 12 emplazamiento béli-

co que tendrá que sortear el jugador, 13 impacto sobre un carro de combate con su correspondiente sonido.- 14 impacto en el terreno con su sonido.- 15 cuadro de mandos del avión.- 16 escuadrilla aerea que tendrá que sortear el jugador.-

R E I V I N D I C A C I O N E S

Los puntos nuevos que se reivindican en el presente modelo de utilidad, reflejados en esta memoria y -- adjunto plano que por veinte años se solicitan son los siguientes:

1ª.- ATAQUE AEREO, el cual se caracteriza por - estar constituido por un mueble de caras rectangulares, - en el que en la cara frontal en su parte media superior - se han instalado una serie de aparatos alusivos y semejantes a los que lleva un avión de combate, sobresaliendo en esta parte unos mandos semejantes a los de estos aparatos. En la parte más superior de esta cara frontal lleva una - pantalla en la que se refleja una visión en tres dimensiones de un escenario que está sobrevolando el avión y que prácticamente es conducido por el jugador, dando la sensación de ser el jugador el que está pilotando el avión.- A la vista del jugador se presenta, por medio de una correa sin fin en movimiento, toda clase de accidentes del terreno, como fortalezas militares, poblaciones, puertos, refugios, que se mantienen en constante movimiento y ofreciendo por tanto una visión diferente en cada momento.-

2ª.- ATAQUE AEREO, que además de la reivindicación anterior se caracteriza porque el jugador controla - en cada momento la posición del avión, mediante el movi--

miento y orientación de la palanca de mando de control, - precisando en cada momento cual ha de ser el blanco escogido, pudiendo ejecutar , toda clase de vuelos, rasantes, en picado, ascendentes, sintiendo y dando la sensación como si realmente estuviera dentro del avión de combate, y ante el, debajo, se presentarán las distintas vistas de - un escenario.-

3ª.- ATAQUE AEREO, que además de las reivindicaciones anteriores, se caracteriza, porque una vez que el jugador ha escogido el blanco, pulsará el botón de disparo, saliendo un proyectil en dirección al blanco y cuya - trayectoria podrá ser comprobada mediante una estela luminosa, escuchándose el sonido del disparo y el ruido del - desplazamiento del proyectil.- Si el proyectil alcanza el blanco se apreciará un gran resplandor que indica el impacto y un sonido agudo del impacto del proyectil en el - blanco.

4ª.- ATAQUE AEREO, que además de las reivindicaciones anteriores, se caracteriza, porque mientras se desarrolla la acción del jugador tiene además que evitar -- toda clase de objetos y emplazamientos bélicos que se le interpongan en su vuelo como son cohetes antiaereos,cohetes aire-aire, aviones de caza, todo ello podrá ser esquivado por la palanca de control situada en el aparato, para así poder alcanzar el blanco que de otra forma queda - anulado.-

5ª.- ATAQUE AEREO, que además de las reivindicaciones anteriores, se caracteriza, porque todos los blancos acertados quedan reseñados y anotados en un marcador,

HOJA Nº 6

así como los fallos y al finalizar el juego puede ver en

140. la pantalla un indicador que dice "MISION CUMPLIDA".-

6ª.- ATAQUE AEREO,-

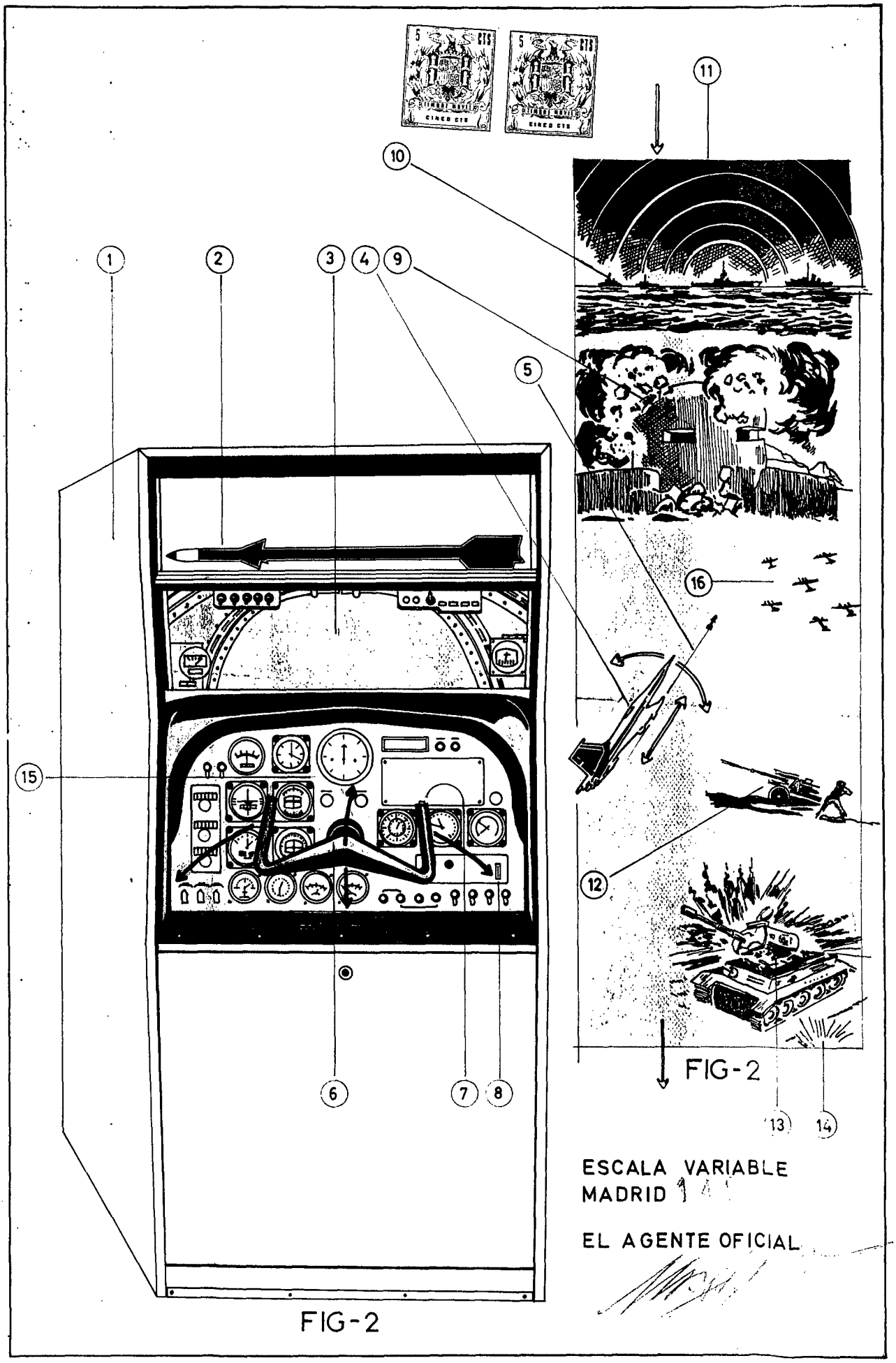
Madrid, 14 SEP. 1970

El Agente Oficial

MIGUEL FERNANDEZ LOAYSA
P. P.

SEGA S.A

MODELO UTILIDAD
HOJA UNICA



ESCALA VARIABLE
MADRID

EL AGENTE OFICIAL