



171630

171630

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 JUEGO AVIADOR.-

M E M O R I A

La presente memoria de Modelo de Utilidad, tiene por objeto la descripción del modelo que se solicita por veinte años en España, a favor de la firma SEGA. S.A., por JUEGO AVIADOR.-

5

Una vez mas nos encontramos con el deseo de llevar la distracción y el divertimento , por medio de aparatos mecánicos y maquinas recreativas al publico en general, en ellos se pretende conjugar la diversion y el interes y ambas cosas por parte del publico usuario de los mismos, a darle un interés , un deseo de superacion al extremo de constituir verdaderas competiciones entre los mismos.-

10

La firma SEGA. S.A., especializada en la fabricacion de estas maquinas recreativas, una vez mas y en un deseo de mejorar y dar satisfaccion al publico que le demanda , vuelve a ponerse al contacto con el mismo, por medio de una nueva maquina de recreo que denomina juego aviador, que por sus características, su finalidad y sus elementos componentes, se individualiza entre todas las existentes en el mercado.-

15

En este aparato en el cual se desarrolla el entretenimiento o juego, consiste en el control del vuelo de una avioneta avion o cualquier otro objeto volador, sobre un terreno lleno de obstaculos que hay que sortear, para no caer en el peligro de perdidas de puntos y del juego, el jugador domina

20



10-1-74

la velocidad y la altura del avion , lo cual le permite un perfecto control del juego por medio de los mandos del mismo y de su destreza depende una mayor o menor puntuacion.-

Consiste el Modelo de Utilidad que se solicita denominado juego aviador, en un mueble de características paralelepipedicas y de caras rectangulares, menos la frontal que aparece curvada hacia el interior y en la que se ha reflejado en la parte superior , una panoramica de una extencion de terreno en el que se han señalados, casas, puentes, angares, edificios militares, puertos, sin que ello tenga caracter limitativo, cuyo terreno y sus características queda reflejado por medio de un espejo colocado convenientemente y con la inclinacion necesaria para que pueda ser percibido perfectamente y tenga una vision directa el jugador.- Sobre un conjunto mecanico articulado con grados de inclinacion va montado un brazo que gira sobre el mismo actuado por un motor de doble sentido de giro; en el brazo va montado un avion que es el objeto que dirige el jugador.- Este conjunto gira con un angulo de inclinacion variable segun sea actuado por un motor de doble sentido de giro.- Adosado al conjunto va un circuito impreso circular que controla la posicion del avion con respecto a los obstaculos situados en el campo de juego, para asi poder señalizar cualquier choque contra algunos de estos obstaculos.- El efecto de realidad se consigue por yuxtaposicion de la imagen del avion situado en la parte trasera del mueble y el campo de juego o terreno situado verticalmente en el frente del mismo.-Un sistema electro-mecanico, tanto en el sentido visual como auditivo, dan una sensacion de realidad a la totalidad del juego, como es el ruido

25

30

35

40

45

50



del motor del avion, el golpe del choque con cualquier obstaculo, observandose asi mismo cuando se produce el choque una gran luminosidad o resplandor con gran colorido.-Al mismo tiempo que se produce un choque por falta de pericia del jugador, por un procedimiento electronico , aparece del interior de una caseta situada en el interior del terreno o campo, una ambulancia que acompaÑada del sonido caracteristo de una sirena describira un circulo en torno a la caseta para volver a introducirse en ella.-

55 En la parte frontal y media del aparato, lleva en la parte izquierda un mando que se acciona longitudinalmente adelante y atras y controla la velocidad de aceleracion del avion, asi mismo lleva otro mando a la derecha activadoo de la misma manera que controla la altura del avion.- En el tablero frontal y en la parte superior va colocado un contador en el cual van apareciendo los puntos obtenidos en el transcurso del juego.- Asi mismo se hace constar que constituye la reivindicacion del modelo , el control de un elemento volador, sobre un campo de juego o terreno de pruebas, sin que ello constituye limitacion tanto en el elemento volador que puede ser, avion, avioneta, helicoptero,

60 65 70 avion de combate o deportivo, como en el terreno de juego que puede adoptar las caracteristicas que convengan , pero siempre con la misma finalidad.-

Los dibujos que en su dia se acompaÑaran en los planos adjuntos aclaran lo anteriormente expuesto y asi en el plano 1-2.- Fig.1ª se han seÑalado con el Nº 1 marcador de puntuacion, con el Nº 2 Mando velocidad.-Nº 3 Ramura para la puesta en marcha del aparato. Nº 4 Cajetin devolucion moneda mala.-Nº5 Indicador del tiempo por

75



por segundos.- Nº 6 Pantalla donde se observa la accion, cristal  
 transparente, la accion se ve dentro en forma panoramica.- y el  
 Nº 7 Mando de altura del avion que controla el jugador.- En el  
 55 plano 2-2- y en la Fig. 1ª.- Se han señalado con el Nº 1 puente  
 debajo del cual se simula el paso de un rio y que el avion refle-  
 jado esquivara pasando por debajo para puntuar.- El Nº 2, caseta  
 de primeros auxilios donde esta guardada la ambulancia hasta que  
 se produzca el accidente.- Nº 3, Ambulancia que sale al producir  
 60 se el accidente y oirse la explosion.- Nº 4 montaña que ha de  
 evitar el avion para puntuar.- El Nº 5 Hangar que la avioneta  
 habra de pasar por debajo para puntuar.- Nº 6 Arco igualmente que  
 habra de sortear el avion para puntuar.- Nº 7 , Avioneta que se  
 ve reflejada por ilusion optica mediante espejos y parece que  
 realmente vuela sola y que el jugador domina en todos los sen-  
 65 tidos de control.-

#### REIVINDICACIONES.-

Los puntos nuevos que se reivindican en la presente memoria de  
 Modelo de Utilidad que por veinte años se solicita en España,  
 70 por JUEGO AVIADOR son los siguientes:

1ª.- JUEGO AVIADOR, el cual se caracteriza por estar cons-  
 tituido, por un mueble de características paralelepípedicas y de  
 caras rectangulares, menos la frontal que aparece curvada hacia  
 el interior y en la que se ha reflejado en la parte superior, una  
 75 panoramica de un trozo de terreno en el que se han señalado, ca-  
 sas, puentes, angarros, edificios militares puertos, sin que ello



tenga caracter limitativo, cuyo terreno colocado convenientemente y con la inclinacion necesaria para que pueda ser percibido perfectamente y tenga una vision directa el jugador.-

80

2º.- JUEGO AVIADOR, que ademas de la reivindicacion anterior se caracteriza, porque sobre un conjunto mecanico articulado con grados de inclinacion va montado un brazo que gira sobre el mismo actuado por un motor de doble sentido de giro; en el brazo va montado un avion que es el objeto que dirige el jugador.-

85

3º.- JUEGO AVIADOR, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, el conjunto que ha sido objeto de la reivindicacion anterior, gira con un angulo de inclinacion variable segun sea actuado por un motor de doble sentido de giro.- Adosado al conjunto va un circuito impreso circular que controla la posicion del avion con respecto a los obstaculos situados en el terreno de juego, para asi poder señalar cualquier choque contra algunos de estos obstaculos.-

90

4º.- JUEGO AVIADOR, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque el efecto de realidad se consigue por yuxtaposicion de la imagen del avion situado en la parte trasera del mueble y el campo del juego o terreno situado verticalmente en el frente del mismo.-

95

5º.- JUEGO AVIADOR, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque la existencia de un sistema electronico y electro-mecanico, tanto en el sentido visual como auditivo dan una sensacion de realidad al juego, como es el -

100



105

ruido del motor, el golpe del choque con cualquier obstaculo, observandose asi mismo cuando se produce el choque, una gran luminosidad o resplandor con gran colorido.-Al mismo tiempo que se produce un choque por falta de pericia del jugador, aparece del interior de una caseta situada en el campo, una ambulancia que acompañada del sonido caracteristico de una sirena, describira un circulo en torno a la caseta para volver a introducirse en ella.-

110

6º.- JUEGO AVIADOR, que ademas de las reivindicaciones anteriores, se caracteriza, porque en la parte central y media del aparato, y en su lado izquierdo un mando que se acciona longitudinalmente adelante y atras, que controla la velocidad de aceleracion del avion, y a la derecha un mando que controla la altura, igualmente y en esta parte frontal y colocado en la parte superior lleva un contador en el que van apareciendo los puntos obtenidos en el transcurso del juego.-

115

7º.- JUEGO AVIADOR, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, por no tener caracter limitativo la denominacion avion, ya que puede ser cualquier objeto volador y lo mismo por lo que se refiere al campo o terreno con sus características que pueden ser muy variables.-

120

8º.- JUEGO AVIADOR.-

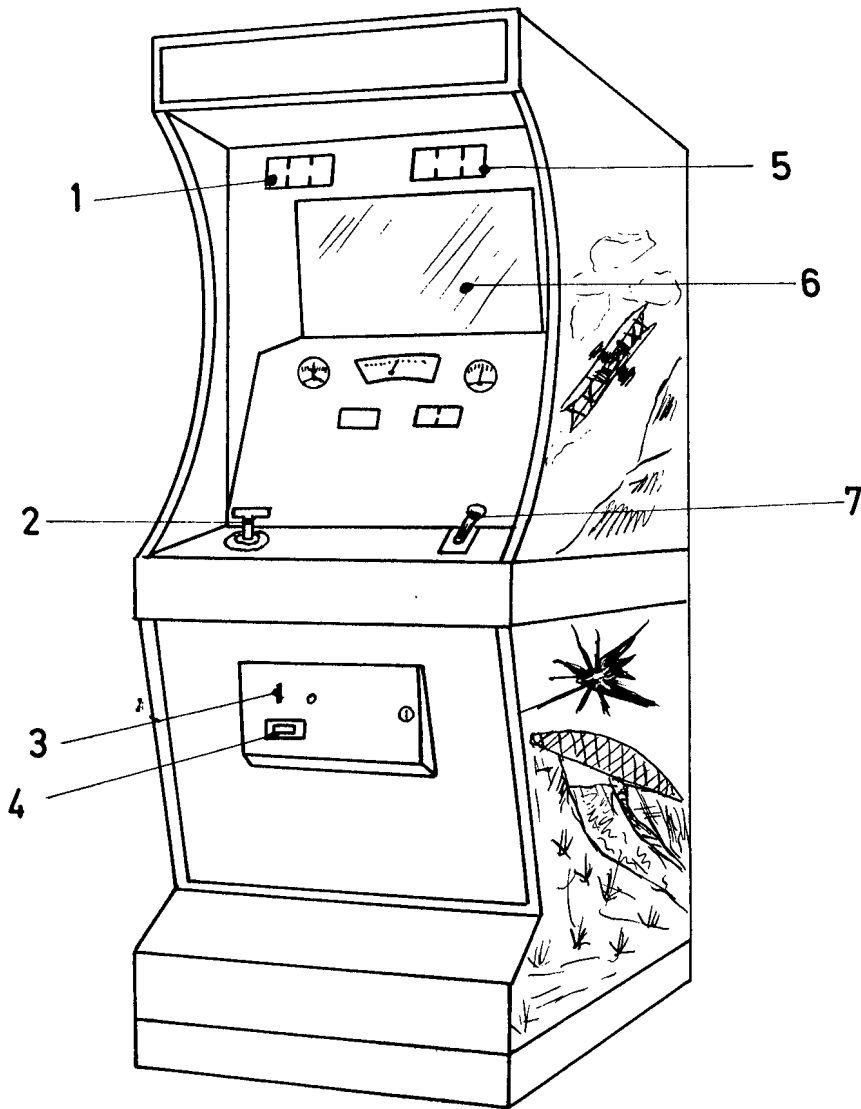
La presente memoria de modelo de utilidad consta de seis hojas mecanografiadas por un solo lado a dos espacios con un total de ciento veinteseis lineas.-

Madrid 10 de Agosto 1971  
El Agente Oficial

Firmado.- Miguel F-Loaysa Pinzon



Fig. 1



Escala Variable

Madrid 6 SEP. 1971

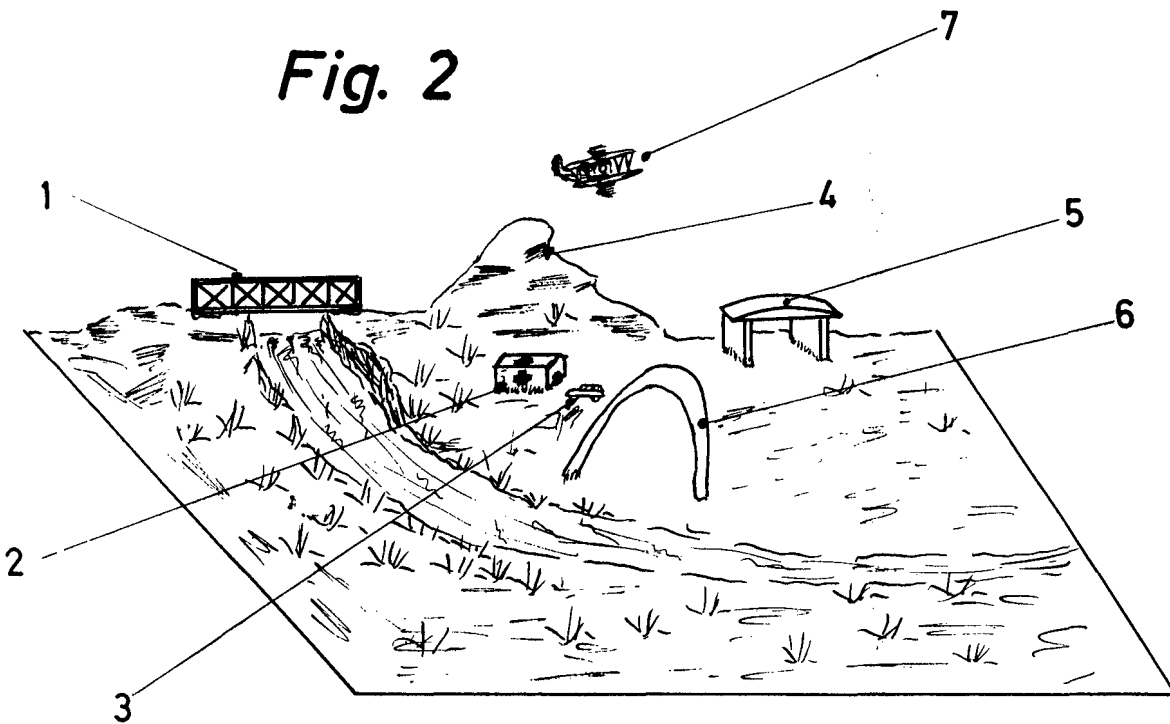
El Agente Oficial

MIGUEL FERNANDEZ LOAYS

E. P.



**Fig. 2**



Escala Variable

Madrid 6 SEP. 1971

El Agente Oficial

MIGUEL FERNANDEZ LOYSA  
P. P.