

SECCION TECNICA
CLASIFICACION I.P.C.
CLASE A63
SUBCLASE F
S E G A. S.A., firma de nacionalidad española, residente

179631
179631



en Madrid, calle de Adela de Balboa nº 3, solicita autoriza -
cion para el registro de un Modelo de Utilidad por CAZA DE
COMBATE.-

M E M O R I A

La presente memoria de Modelo de Utilidad y adjunto plano
tiene por objeto la descripción del modelo que se solicita por
veinte años en España, consistente en CAZA DE COMBATE, a fa -
vor de la firma SEGA. S.A. .-

5 Una vez mas nos encontramos ante una de esas maquinas re-
creativas, en la que se ha conjuntado la habilidad y el en-
tretenimiento, el placer y la diversion objeto de esta clase
de maquinas principalmente y la inteligencia aplicada al de-
sarrollo del juego de la misma, una vez mas repito la firma
10 SEGA. S.A., especialista en estas maquinas de tipo recrea-
tiva ha querido sacar al mercado una nueva denominada por su
finalidad caza de combate y que por las características de la
misma, su finalidad perseguida y elementos que la componen,
constituyen una novedad entre las que actualmente hay en el
15 mercado , ya que en este caso concreto el espectador y usua-
rio de la misma es parte actuante y mas que puramente espec-
tador es actor, lo que le da una mayor particularidad e in-
teres.-

20 Consistee el modelo de utilidad que se solicita y que de-
nominamos caza de combate, en un mueble de características
paralelepipedicas, de caras rectangulares y lisas, menos la
frontal que afecta una forma quebrada, llevando en la parte
superior una pantalla visible al exterior en la que se va
plasmando el desarrollo & marcha de las ipagenes que en la

179631



HOJA Nº 2

25

misma van apareciendo, un poco mas bajo de la pantalla y en esta misma cara frontal, lleva una palanca con movimiento en toda clase de direcciones , y en la cual va situado un boton de mando , el cual al ser pulsado por el usuario de la maquina, producira los disparos, por medio de lenguas de fuegos que apareceran en la pantalla.-

30

Sobre esta pantalla y en color se proyecta unos aviones de combate que pasan de arriba a abajo, de izquierda a derecha, en una secuencia casual preestablecida, pero controlada por un mano en forma de palanca que pueda alterar estas circunstancias de tal manera que puede centrar dichos aviones sobre el centro de la misma haciendo coincidir su centro con el del visor (punto de mira) que simula al de un avion de combate y una vez efectuada esta operacion, al pulsar el boton situado en el cuadro superior de dicha palanca de mando aparecera en la pantalla unas lenguas de fuego que salen de los extremos derecha e izquierda de la pantalla al centro coincidiendo los dos en él, en tonces se produce el impacto sobre el avion que sera derribado observandose su caida entre columnas de humo, llamaradas rojas, dando la impresion real de un avion derribado en combate, todo ello acompañado del sonido caracteristico del motor del avion, el disparo y tableteo de las ametralladoras el impacto al caer el avion en tierra, todo ello observado en la pantalla frontal .-

35

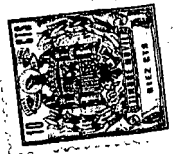
40

45

50

La proyeccion de imagenes se efectua por medio de una combinacion de lentes y espejos situados convenientemente en el mueble, empleandose discos transparentes con las imagenes de los aviones a todo color y otro de iguales características con la

179631



HOJA Nº 3

55 columna de humo y las llamaradas, cada uno de estos discos esta
actuado por un motor que los hace girar con una secuencia elec-
trica establecida de antemano pero sujeta a modificacion por me-
dio dela palanca de mando que mecanicamente controla la posicion
del disco con respecto a las lentes con lo cual puede centrar la
imagen en el punto deseado de la pantalla, sin embargo el disco
de la explosion, clomunda de humo y llamarada es fijo y su secuen-
60 cia de giro tambien y actuara cuando el circuito encargado de re-
gistrar la coincidencia de la situacion del disco con una lampa-
ra piloto que proyecta un fino haz de luz, que si conincide con
unas perforaciones que lleva el disco (de aviones) situado de
forma que cuando el mando ha logrado llevar un avion al centro
de la pantalla estos agujeros de registro coindidiran con el haz
de luz antes mencionado de manera que hara actuar a un foto trans-
75 misor que excita a un circuito electronico el cual manda tension
a un rele que es el encargado de dirigir el disco de explosion.-

70 Cada vez que este rele funciona iluminara un avion de los que
hay decorados en la caratula de plastico que hay en el frontal
de la maquina indicando el numero de aviones derribados, al lle-
gar al numero establecido la maquina quedara en disposicion de e-
fectuar un nuevo periodo.- Un temporizador electrico con indica-
cion visual indica el tiempo transcurrido y que dispone para el
75 periodo del juego y derribo de aviones.- Los sonidos son efectua-
dos electronicamente por medio de modulos osciladores y se escu-
chan a traves de un altavoz situado frontalmente debajo de la ca-
ratula de manda y tanteo.-

80 Hemos de hacer constar como punto impirtante e igualmente ob-
jeto de reivindicacion, que si bien en el presente modelo se ha



escenografiado un combate entre aviones, el modelo en si no queda limitado a ello, ya que puede ser representado igualmente, persecucion detanques en un desierto, caza de animales, batallas tierra, batallas navales, concursos de natacion y cualquier otro motivo utilizando siempre el mismo sistema de accionamiento electrico y mecanico, siendo siempre en cada caso la posicion del jugador la que le corresponda segun el motivo del juego, hemos hecho una enumeracion de motivos enunciativa y no limitativa.-

El adjunto plano que se acompaña y la representacion grafica de los dinujos reseñados aclaran lo anteriormente expuesto y asi en la Fig. 1ª se ha representado la maquina en conjunto vista en perspectiva, en la Fig. 2 detalle de la pantalla reflejando una posible escena de combate y en la Fig.3 esquema de funcionamiento (palanca disparadora y conductora, circulos plasticos de aviones y de explosiones, piloto de haz de luz) reseñandose con el Nº 1, mueble en conjunto, 2 pantalla donde se reflejan las imagenes de combate, 3 aviones de combate, que van de arriba a abajo y de izquierda a derecha, 4 palanca de mando y control de centralizacion de imagen en la pantalla, 5 pulsador disparador, 6 punto de mira, 7 lengua de fuego (disparo ametralladora) 8 avioen derribado con columna de humo y explosion, 9 sistema de cassette reproduntora de efectos especiales, 10 altavoz por donde se escuchan los efectos especiales sonoros, 11 lentes y espejos, 12 disco transparente impreso con imagenes de aviones, 13 disco transparente impreso con imagenes de columnas de huno y explosiones, 14 lampara piloto proyectora de un fino haz luminoso, 15 perforaciones en discos de aviones, 16 marcador de aciertos o blancos, tanteador, 17



110

tapa de mecanismos interiores, 18 ranura para introducir monedas
19 reproduccion de cuadro de mando de un avion y 20 escalon pel-
daño, meseta.-

REIVINDICACIONES

115

Los puntos nuevos que se reivindican en la presente memoria
de Modelo de Utilidad y adjunto plano, que por veinte años se
solicita en España, por CAZA DE COMBATE, a favor de la firma
SEGA. S.A. son las siguientes:

120

1ª.- CAZA DE COMBATE, el cual se caracteriza por estar cons-
tituido, por un mueble de características paralelepipedicas, de
caras rectangulares y lisas, excepto la frontal que afecta una
forma quebrada, llevando en la parte superior una pantalla visi-
ble al exterior en la que se va plasmado el desarrollo y mar-
cha de las imagenes que en la misma van apareciendo.- Un poco
mas bajo de la pantalla y en esta misma cara frontal, lleva una
palanca con movimiento en toda clase de direcciones y en la
cual va colocado un boton pulsador que al accionarlo presionan-
dolo produce el disparo.-

125

130

2ª.- CAZA DE COMBATE, que ademas de la reivindicacion ante-
rior se caracteriza, porque sobre esta pantalla y en color se
proyectan unos aviones de combate que pasan de arriba a abajo,
de izquierda a derecha, en una secuencia casual preestablecida
pero controlada por un mando en forma de palanca que puede al-
terar estas circunstancias de tal manera que puede centrar di-
chos aviones sobre el centro de la misma haciendo coincidir su
centro con el del visor (punto de mira) que simula al de un
avion de combate y una vez efectuada esta operacion, al pulsar

135

179631

HOJA Nº 6



140 el boton situado en la palanca de mando, aparecera en la
pantalla unas lenguas de fuego que salen de los extremos de-
recha e izquierda de la pantalla al centro coincidiendo los
dos en él, entonces se produce el impacto sobre el objeti-
vo en este caso el avion que sera derribado, observandose su
caida entre columnas de humo ,llamaradas rojas, dando la im-
presion real de un avion derribado en combate, todo ello a -
145 compañado del sonido caracteristo del motor del avion, el dis-
paro y tableteo de ametralladoras, el impacto al caer el a -
vion a tierra
vion a tierra y todo observado en la pantalla.-

150 3ª.- CAZA DE COMBATE, que ademas de las reivindicaciones
anteriores se caracteriza, porque la proyeccion de imagenes,
se efectua por medio de una combinacion de lentes y espejos
situados convenientemente en el interior del mueble, emplean-
dose discos transparentes con las imagenes de los aviones a
todo color y otro de iguales características con la columna
de humos y las llamaradas, cada uno de estos discos esta ac-
155 tuado por un motor que los hace girar con una secuencia elec-
trica establecida de antemano pero sujeta a modificacion por
me io de la palanca de mando que mecanicamente controla la
posicion del disco con respecto a las lentes, con lo cual
puede centrar la imagen en el punto deseado de la pantalla,
160 sin embargo el disco de la explosion, columna de humo y lla-
marada es fijo y su secuencia de giro tambien y actuara cuan-
do el circuito encargado de registrar la coincidencia de la
situacion del disco con una lampara piloto que proyecta un
fino haz de luz, que si coincide con unas perforaciones que
165 lleva el disco (de aviones) situado de forma que cuando el
mando ha logrado llevar un avion al centro de la pantalla es-

179631

HOJA Nº 7



170 tos agujeros de registros coincidirán con el haz de luz antes mencionado de manera que hará actuar a un foto transistor que excita a un circuito electrónico el cual manda tensión a un rele que es el encargado de dirigir el disco de explosión.-

175 4ª.- CAZA DE COMBATE, que además de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque cada vez que este rele funciona, iluminará un avión de los que hay decorados en la caratula de plástico que hay en el frontal de la máquina indicando el número de avión es derribados, que al llegar a un número determinado, quedará en disposición el mecanismo de efectuar un nuevo periodo.- Un temporizador eléctrico con indicación visual indica el tiempo transcurrido y del que nuevamente dispone para efectuar nuevos derribos.- Los sonidos son efectuados
180 electrónicamente por medio de módulos osciladores y se escuchan a través de un altavoz situado frontalmente debajo de la caratula de mando y tanteo.-

185 5ª.- CAZA DE COMBATE, que además de las reivindicaciones anteriores, se caracteriza, porque el sistema, procedimiento y elementos empleados, pueden ser aplicados a cualquier otro con las mismas características aunque el escenario representativo pueda ser diferente al que se ha representado como ejemplo enunciativo.-

6ª.- CAZA DE COMBATE.-

La presente memoria de modelo de utilidad consta de siete hojas escritas mecanografiadas, por un solo lado a dos espacios con un total de ciento ochenta y nueve líneas y un plano.-

Madrid 24 de Abril 1.972
El Agente Oficial

Firmado.- Miguel F. Loaysa Pinzon

