

7777

188036



S E G A. S.A., firma de nacionalidad española, residente en Madrid, solicita autorizacion para el registro de un Modelo de Utilidad por ATAQUE PIRATA.- La mencionada sociedad esta domiciliada en Madrid, calle de Adela de Balboa nº 3.-

La presente memoria del modelo de utilidad a que se refiere esta solicitud y su plano, tienen por objeto la descripcion del modelo que se solicita ATAQUE PIRATA a favor de la firma SEGA. S.A. .-

5 La firma SEGA. S.A., queriendo contribuir de una manera eficaz a lo que pudieramos llamar deporte de salon , y que al mismo tiempo despertara un interes en los jugadores, a su amplia gama de maquinas recreativas, quiere agregar hoy el que constituye objeto de este registro por ATAQUE PIRATA, que por sus características, su presentacion y medios para llevarlo a su finalidad es completamente distinto a los que actualmente hay en el mercado.-

10 Consiste el Modelo de Utilidad que se solicita en un mueble de caras rectangulares , con la particularidad que en la frontal y a mitad de la misma, tiene un saliente que forma una plataforma y un cuerpo adosado a esta cara frontal, en el que en este cuerpo y sobre la plataforma va un saliente de forma conica sobre el que esta situada un arma o escopeta, pudiendo afectar este objeto dentro de ser arma cualquier modalidad, espingarda, trabuco, pistola, revolver, todos ellos con su correspondiente meca -

15

20

1:7:7:4

188036

HOJA Nº 2



nismo de disparo, ambientados en sus formas con caracteris-
ticas de las armas utilizadas por los piratas y bucaneros
del siglo pasado.-

25

El jugador manejando el arma, que tiene toda clase de movi-
mientos, lo mismo en sentido vertical que lateral, la acci-
na en relacion con una panoramica situada y vista en la p-
talla reflejada, constituida por un rio que atraviesa un
campo de batalla, donde se desarrolla una lucha entre dos

30

bandos.- El enemigo, representado por piratas o soldados,
van apareciendo sin una secuencia exacta en el rio y sus
alrededores, por medio de un dispositivo de motores que en
rotacion accionan unas pletinas en la que van sujetas los
blancos y que aparecen de una forma discontinua alternati-
vamente.-

35

El jugador con el arma antes descrita debera apuntar y dis-
parar para alcanzar los blancos que estan en constante r-
vimiento cuando aparecen y a una distancia siempre distinta
lo cual obliga al jugador a demostrar su destreza de punte-
ria para aceptar en el blanco.-

40

Al ser alcanzado un blanco, este es derribado y es observa-
da el resplandor de una explosion que se produce, al acti-
varse una lampara detras de un plastico con colores de ex-
plosion y al mismo tiempo se escucha el sonido caracteris-
tico de la misma.-

45

Esta maquina recreativa ataque pirata, lleva un dispositi-
vo de sonido mediante circuitos impresos transistorizados y
que reproducen el sonido del arma al disparar y sonido de
batalla y el sonido de la explosion al hacer blanco.-

7774

188036



50 La pantalla es reflejada al jugador mediante una serie de espejos situados de forma paralela en la maquina y en el campo de batalla que es de gran colorido y con pintura fluorescente que adquiere unos efectos especiales debido a su iluminacion con luz negra.-

55 El tiempo del juego esta regulado mediante un temporizador que se pueda ajustar su duracion.- El jugador cada vez que consigue un blanco obtiene una puntuacion en un marcador de tambor que se refleja en la parte superior frontal mediante una serie de puntos que son iluminados por unas lamparas situadas detras y que se encienden en secuencia a medida que aumenta el tanteo.- Al conseguir un predeterminado y ajustable numero de puntos pueden obtener la continuacion del juego

60 Los dibujos que se acompañan en el plano adjunto aclaran lo anteriormente expuesto y asi en la Fig. 1ª se ha representado una perspectiva del conjunto de la maquina, en la Fig. 2 representacion simbolica de los elementos que aparecen reflejados en la pantalla o visor, señalandose con el nº 1 conjunto del mueble, 2, panel frontal decorativo, 3 pantalla visor 4 repisa porta espingarda o arma, 5 escopeta o espingarda articulada, 6 mecanismo de disparo martillo, 7 soporte giratorio articulado porta espingarda, 8 castillo o fortaleza desde la que se realizan los disparos, 9 representacion de un rio, 10, piratas o soldados a los que se dispara que tiene movimiento propio arritmico abatibles en caso de acierto, 11 impacto luminoso del disparo en el terreno, 12 dispositivo sonoro, 13 marcador de aciertos, 14 dispositivo de puesta en marcha y repeticion de jugada si procede, 15 mecanismo recau

65

70

75

7774

188035



HOJA Nº 4

dador de monedas.-16 salida de monedas defectuosas.-17 Tapa de mecanismo interno.-

80

REIVINDICACIONES

Los puntos nuevos que se reivindican en la presente memoria modelo de Utilidad por ATAQUE PIRATA, a favor de la firma SEG S.A., son los siguientes:

85

1º.- ATAQUE PIRATA, el cual se caracteriza por estar constituido por un mueble de caras rectangulares, con la particularidad que en la frontal y a mitad de la misma, tiene un saliente que forma una plataforma y un cuerpo adosado a esta cara frontal, y en el que en este cuerpo y sobre la plataforma va colocado un saliente de forma conica sobre el que esta situada un arma, pudiendo ser este objeto, dentro de ser alguna cualquier modalidad, espingarda, trabuco, escopeta pistoleros todos ellos con su correspondiente mecanismo de disparo, ambientado en su formas con características de las armas utilizadas por los piratas y bucaneros del siglo pasado.-

90

95

2º.- ATAQUE PIRATA, que además de la reivindicación anterior se caracteriza, porque el jugador manejando el arma que tiene toda clase de movimientos, lo mismo en sentido vertical que lateral, la acciona en relación con una panorámica situada y vista en la pantalla reflejada, constituida por un río que atraviesa un campo de batalla, donde se desarrolla una lucha entre dos bandos.-El enemigo representado por piratas y soldados van apareciendo sin una secuencia exacta en el río y sus alrededores, por medio de un dispositivo de motores que

100

7777

188033



105

en rotacion accionan unas pletinas en la que van sujetas los blancos y que aparecen de una forma discontinua alternativamente.-

110

3º.- ATAQUE PIRATA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, por que por medio del arma, el jugador, debiera apuntar y disparar para alcanzar los blancos que estan en constante movimiento cuando aparecen y a una distancia siempre distinta lo cual obliga al jugador a demostrar su destreza de punteria para aceptar en el blanco.-

115

4º.- ATAQUE PIRATA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque al ser alcanzado el blanco este es derribado y es observada el resplandor de una explosion que se produce, al activarse una lampara colocada detras de un plastico con colores de explosion y al mismo tiempo se escucha el sonido caracteristico de la misma.-

120

5º.- ATAQUE PIRATA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, por llevar un dispositivo de sonido mediante circuitos impresos transistorizados y que reproducen el sonido del arma al disparar y sonido de la batalla y el de la explosion al hacer blanco.-

125

6º.- ATAQUE PIRATA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque la pantalla es reflejada al jugador mediante una serie de espejos situados de forma paralelepipedica en la maquina y en el campo de batalla que es de gran colorido y con pinturas fluorescente que adquiere unos efectos especiales debido a su iluminacion con luz negra.-

130

7º.- ATAQUE PIRATA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque el tiempo del juego esta regula-

7774

188036



HOJA Nº 6

135 mediante un temporizador que se puede ajustar su duracion.-El jugador cada vez que consigue un blanco obtiene una puntuacion en un marcador de tambor que se refleja en la parte superior de la cara frontal mediante una serie de puntos que son iluminados por unas lamparas situadas detras y que se encienden en secuencia a medida que aumenta el tanteo.-Al conseguir un predeterminado y ajustable numero de puntos puede obtener la continuacion del juego.-

140

8.- ATAQUE PIRATA.-

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

Madrid 26 de Enero 1.973

El Agente Oficial

Firmado.- Miguel F. Loaysa Pinzon

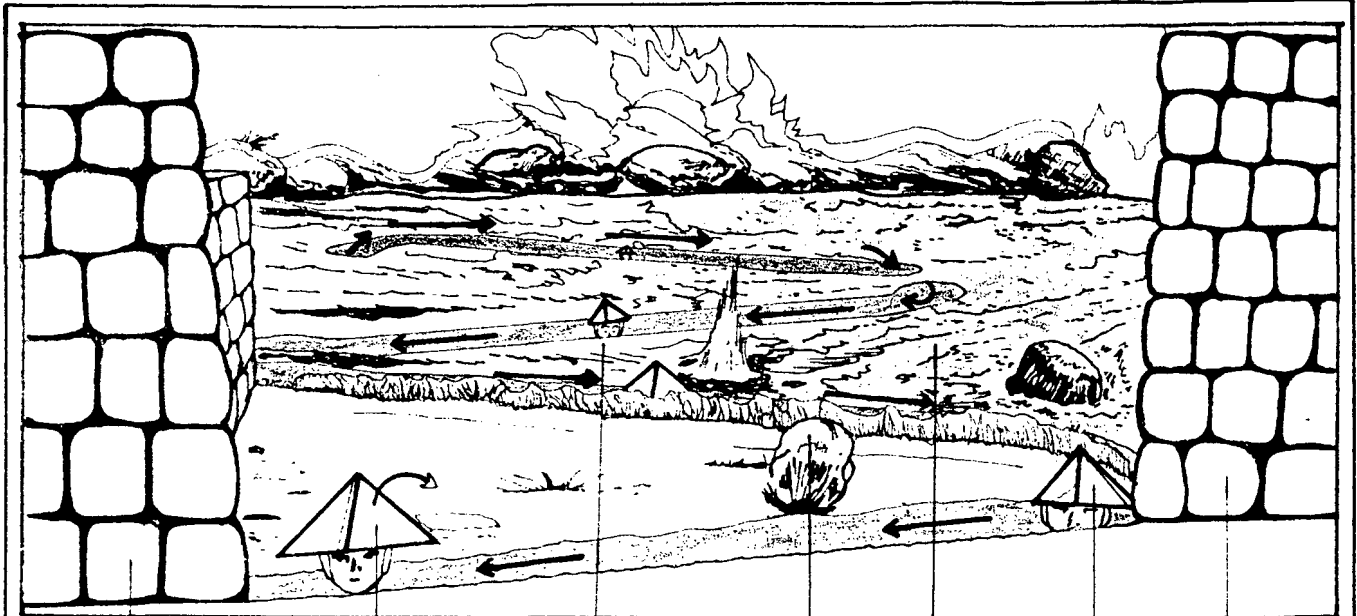


FIG - 2

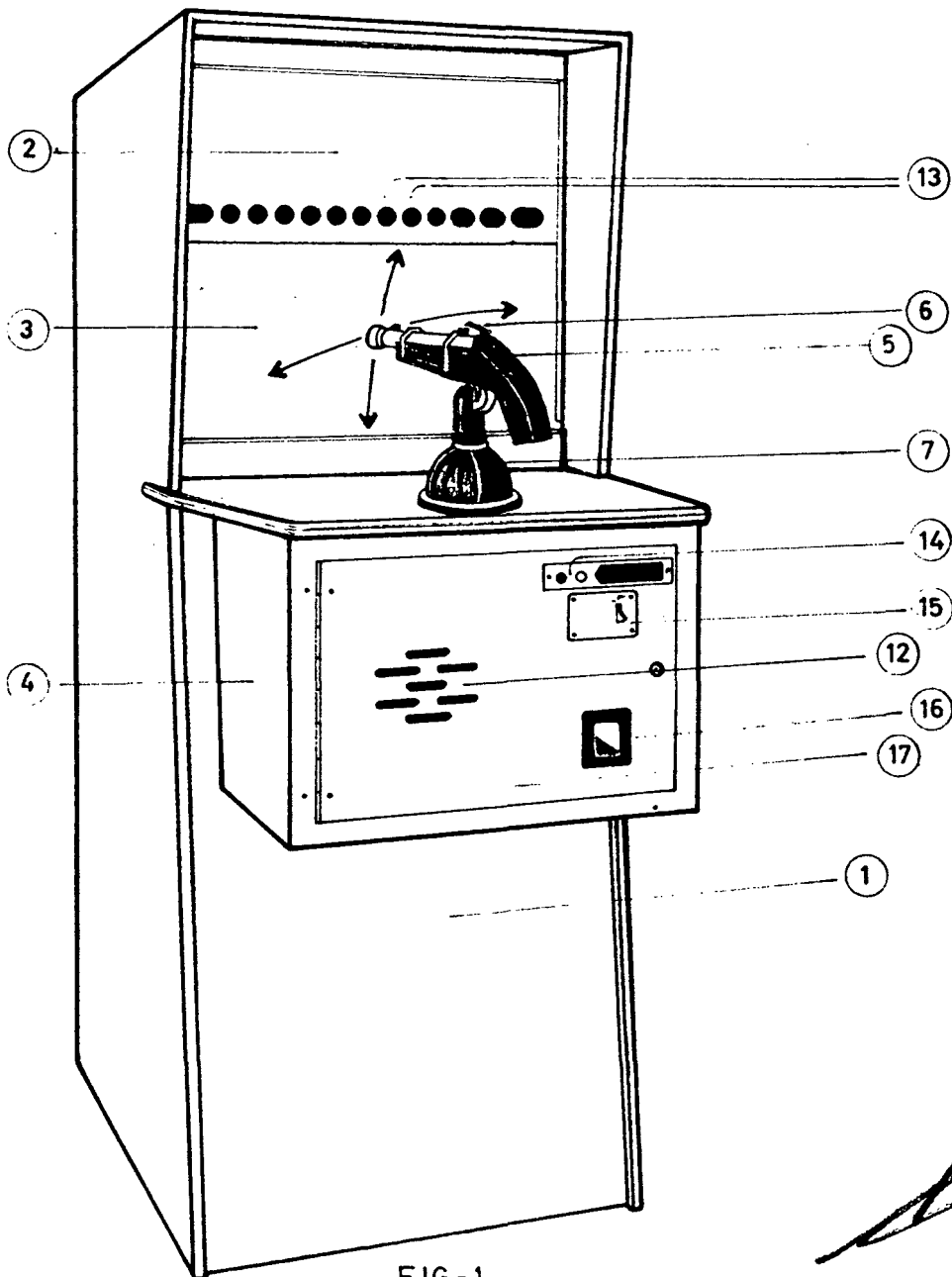


FIG-1

ESCALA VARIABLE
MADRID 26-1-73
EL AGENTE OFICIAL