

188037



S E G A. S.A., firma de nacionalidad española, con domicilio en Madrid, Calle de Adala de Balboa nº 3, solicita autorización para el registro de un Modelo de Utilidad COCHES LOCOS.-

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, a favor de la firma SEGA. S.A., por COCHES LOCOS.-

5 Quizas en los tiempos actuales una de las maquinas recreativas que mas pueden interesar, son las que estan relacionadas con la circulacion de vehiculos, ahora que parece que vivimos una epoca de carreras y desafueros, bien venidas sean estos entretenimientos que ademas de recrearnos, pueden dar sensa-
10 tez a las locuras que hoy se ven en las calles y carreteras, por ello SEGA. S.A., siempre a la vanguardia de esta fabricacion tipo recreativa trae hoy este Modelo, que por sus elementos componentes, su desarrollo y la finalidad que persigue lo hace completamente diferentes a los actuales que hay en el mercado.-

15 El Modelo que se solicita esta constituido por un mueble de tipo angular, formado por un frontal y una base alargada que se apoya en el suelo por medio de cuatro patas, llevando en la parte frontal el temporizador y contador y en la parte horizontal inferior en donde va colocado el campo de juego o
20 accion.-

En la parte delantera de esta plataforma horizontal, y en su parte anterior va colocada un volante real de un automovil para la conduccion de un automovil, el cual a su vez persigue a otro que no va conducido por nadie, el cual marcha en direc-



25

cion caprichosa , que circula en zig- zag , con velocidades variables, y el objeto del juego es que el coche conducido por el jugador lo dirija contra el coche que marcha locamente por la carretera y trate de chocar con el y lo haga volcar.-

30

El coche que es conducido por el jugador, situado en la parte cercana al volante y esta unido al mismo por un dispositivo de polea y engranajes, mientras que el otro esta situado en la parte lejana del volante y unido a un motor situado en la parte interior de la maquina que lo hace mover de un lado para otro de la carretera de forma variable y que en el momento que es alcanzado por el que con duce el jugador de forma apropiada dandole un golpe y produciendo se el vuelco, quedando en esta posicion de volcado unos segundos para recobrar posteriormente su posicion normal.-

35

40

Al conseguir el jugador volcar el otro coche se escucha el sonido caracteristico de una colision de autos, con los clasicos del golpe del metal y frenazo asi como la explosion consiguiente.-

45

El juego esta siempre acompañado del sonido caracteristo de los motores de explosion y el ruido de los coches en marcha por carretera, con todas las intermitencias propias de estas conducciones.-

50

La accion se desarrolla en una carretera en movimiento de gran colorido y que esta en movimiento , mientras que los autos estan en accion de correr haciendo parecer veridico su caminar y se trata de una banda que gira o rota sin fin impulsada por unas poleas y engranajes y motor que a su vez los impulsa.-

El dispositivo del sonido es mediante circuitos impresos tran-



sistorizados con sonido de motores, choques, frenados y explosiones.- Se obtiene así mismo un resplandor de llamarada en cada colisión y al producirse la misma consiguiendo volcar el coche adversario o perseguido se obtiene una puntuación que si llega a aumentar a un tanteo adecuado permite al jugador continuar su juego.- Así mismo el tiempo del juego es ajustable mediante un temporizador situado en la parte frontal del mueble.-

Los dibujos que se acompañan en el plano adjunto aclaran lo anteriormente expuesto y así en la Fig. 1ª se ha representado una perspectiva del conjunto de la máquina, en la Fig. 2 representación esquemática del funcionamiento, señalándose con el Nº 1, conjunto del mueble, 2, pantalla superior, 3, temporizador, 4, Contador de Tantos, 5, campo de juego, 6 volante, 7 auto dirigido por el jugador, 8 auto con movimiento propio en zigzag y posibilidad de ser volcado por el choque, 9 carretera o cinta sin fin en movimiento, 10 mecanismo de polea y engranaje que transmiten movimientos horizontales realizados por el jugador mediante el volante, 11 resplandor que se produce cuando se realiza un choque, 12 dispositivo de sonido, 13 dispositivo recaudación de monedas, 14 salidas de monedas defectuosas, 15 acelerador que aumenta y disminuye velocidad de pista de carreras.-

REIVINDICACIONES

Los puntos nuevos que se reivindican en la presente memoria de Modelo de Utilidad y adjunto plano que por veinte años se solicita por COCHES LOCOS, a favor de la firma SEGA. S.A., son los siguientes:

1ª.- COCHES LOCOS, el cual se caracteriza por estar cons



tituido por un mueble de tipo angular, formado por un frontal y una base alargada que se apoya en el suelo por medio de cuatro patas, llevando en la parte frontal un temporizador y un contador, y en la parte inferior en donde va colocado el campo de juego o accion.-

85

2º.- COCHES LOCOS, que ademas de la reivindicacion anterior se caracteriza, porque en la parte delantera de esta plataforma horizontal, y en su parte anterior va colocado un volante real de automovil para la conduccion de un automovil, el cual a su vez persigue a otro que no va conducido por nadie, el cual marcha en direccion caprichosa, que circula en zig-zag, con velocidades variables, siendo el objeto del juego el que el coche conducido por el jugador lo dirija contra el coche que marcha locamente por la carretera y trate de chocar con él y lo haga volcar.-

90

95

3º.- COCHES LOCOS, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque el coche que es conducido por el jugador, situado en la parte cercana al volante, esta unido al mismo por un dispositivo de poleas y engranajes, mientras que el otro que esta situado en la parte lejana del volante y unido a un motor situado en la parte interior de la maquina, que lo hace mover de un lado para otro de la carretera de forma variable y que en el momento que es alcanzado por el que conduce el jugador de forma apropiada dandole un golpe y produciendose el vuelco, quedando en esta posicion de volcado unos segundos para recobrar posteriormente su posicion normal.-

100

105

4º.- COCHES LOCOS, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque al conseguir el jugador volcar el otro coche, se escucha el ruido caracteristico de una



188037

110 colision de autos, con los clasicos del golpe del metal, frenazo asi como la explosion consiguiente.-

115 5*.- COCHES LOCOS, que ademas delas reivindicaciones anteriores se caracteriza,porque todo el desarrollo del juego esta siempre acompañado de los sonidos caracteristicos de los motores de explosion, el ruido de los coches en marcha, sus aceleraciones, con todas las intermitencias propias de estas conducciones.-

120 6*.- COCHES LOCOS, que ademas de las reivindicaciones anteriores, se caracteriza,porque la accion se desarrolla en una carretera en movimiento de gran colorido y que está movimiento, mientras que los autos estan en accion de correr haciendo parecer veridico su caminar, y se trata de una banda que gira y rota sin fin impulsada por unas poleas y engranajes y un motor que a su vez la impulsa.-

125 7*.-COCHES LOCOS, que ademas de las reivindicaciones anteriores, se caracteriza, por que el dispositivo del sonido es mediante circuitos impresos transistorizados con sonidos de motores, choques, frenazos y explosiones.-Se obtiene asi mismo un resplandor de llamarada en cada colllion y al producirse la misma consiguiendo volcar el coche perseguido se obtiene
130 una puntuacion que si llega aumentar a un tanteo adecuado permite al jugador continuar su juego.- Asi mismo el tiempo de juego es ajustable mediante un temporizador situado en la parte frontal del mueble.-

135 8*.- COCHES LOCOS.-

La presente memoria consta de cinco hojas mecanografiadas por solo lado a dos espacios con un total de ciento treinta lineas y un plano.-

Madrid 26 de Enero 1.973
El Agente Oficial

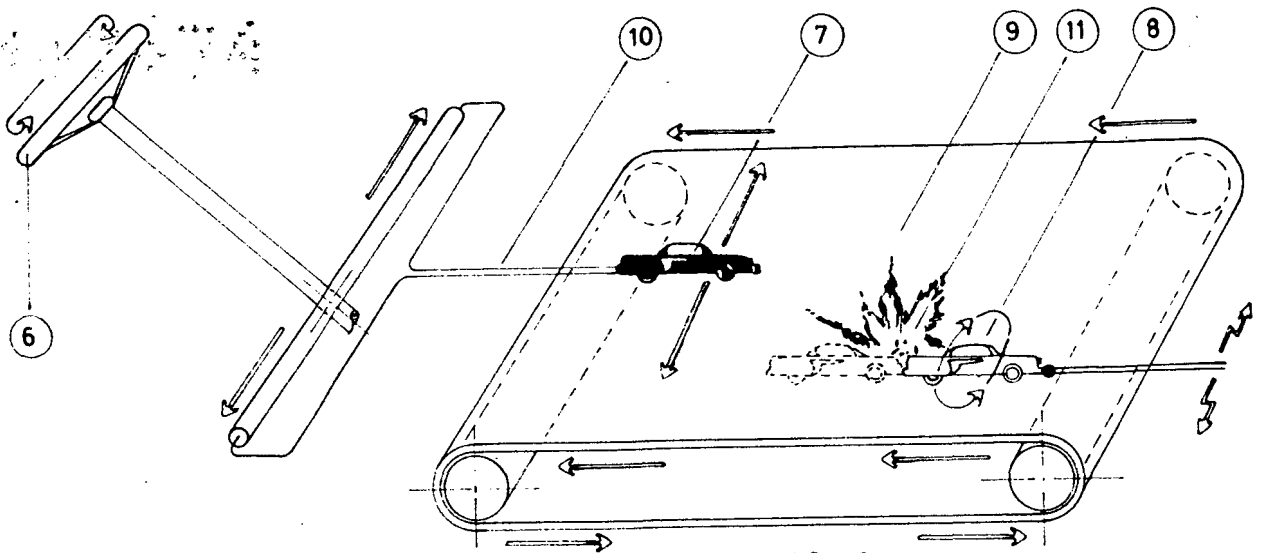


FIG-2

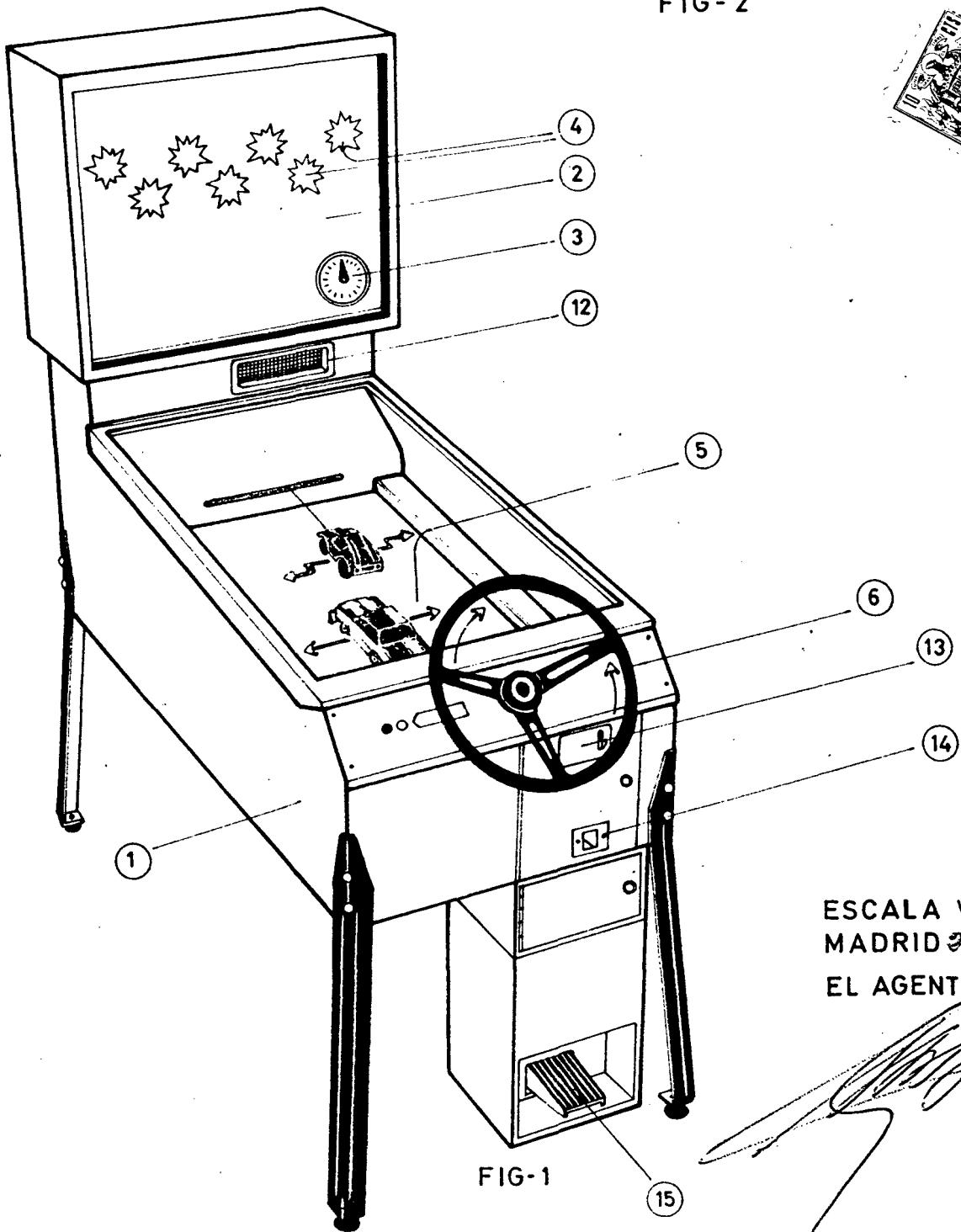


FIG-1

ESCALA VARIABLE
MADRID 26-1-73
EL AGENTE OFICIAL