

21476

199504

Int. Cl.²: A63D



S E G A.SA, firma de nacionalidad española, residente en Parla (Madrid) carretera de Toledo Kilometro 22.900, solicita autorizacion para el registro de un Modelo de Utilidad por JUEGO DE GOL ELIMINADOR.-

MEMORIA

La presente memoria de Modelo de Utilidad y adjunto plano tiene por objeto la descripcion del Modelo de Utilidad que se solicita por veinte años en España, a favor de la firma SEGA. SA, por JUEGO DE GOL ELIMINADOR.-

5

La mayoría de las maquinas recreativas que en la actualidad invaden el mercado, siempre han tenido como casi exclusiva finalidad, la de aportar una distraccion un entretenimiento al elemento jugador, y al mismo tiempo le ha servido de estimulo y finalidad alcanzar un gran tanteo reseñados en los mercados, para demostrar su pericia y su practica.- Pero ahora la firma SEGA. SA. , saca al mercado una nueva maquina, en la que como objetivo esencial de la misma , es la competicion, es decir el entablar una lucha deportiva entre varios contrincantes o jugadores , para que al final quede triunfante el mas agil, el mas inteligente o el mas experto en la lid, y en este sentido el Modelo de Utilidad cuya autorizacion solicita SEGA. S.A., para su registro constituye una verdadera novedad en los de su clase y su desarrollo y desenvolvimiento del mismo crea un ambiente de competicion hasta lograr quedar un solo vencedor de la contienda de ahí su denominacion JUEGO DE GOL ELIMINADOR.-

10

15

20

Consiste el Modelo de Utilidad que se solicita en un mueble

.../...

21476

199504

HOJA Nº 2



=====

25 de tipo trapezoidal , en el que en la base superior de mayor tamaño, lleva instalada una pantalla de television, y el cual por sus características, puede ser acoplado en cualquier lugar para su asentamiento.- En esta pantalla, se recibe una señal de video de un tablero de circuito impreso con circuitos integrados logicos, que dan las instrucciones electronicas en video al televisor que lo refleja en la pantalla.-

30 Una vez puesto en marcha el mecanismo, en la pantalla se reflejan unas señales luminosas que enmarcan perfectamente un campo de juego de futbol y cuatro porterias colocadas de dos en dos en los frentes.- En cada una de estas porterias existe en su defensa , una raquetas simuladas tambien de caracter luminoso que tiene un movimiento oscilante en sentido horizontal dentro del marco.-Estas raquetas actuan maniobradas por los jugadores con una doble finalidad, bien defensiva, para impedir que la pelota en juego entre en la porteria, bien impulsadora para conseguir que la pelota pueda ser introducida en la porteria contraria.- Cuatro mandos situados en los extremos vertices de la pantalla accionados por los cuatro jugadores manejan el movimiento de estas raquetas.-Al mismo tiempo aparece como flotando en el campo un punto luminoso que representa la pelota, que tiene un movimiento variable, oscilatorio y que se mueve dentro del campo sin precision fija, hasta el momento que alcanzado por algunas de las raquetas y al ser tocado por ellas , sale despedida en direccion contraria hacia el otro campo donde a su vez he recibida por las raquetas contrincantes a no ser que la habilidad del jugador la introduzca en la porteria contraria.-

.../...



Al iniciarse la partida y comenzar el funcionamiento del mecanismo, cada jugador que participa en la contienda, tiene una cantidad de puntos determinado, que aparecen en un marcador instalado en la plataforma superior del mueble, con la particularidad, que al marcarse un gol sobre cualquier portería en el acto es reflejado en el marcador correspondiente rebajándose un punto y así sucesivamente hasta que la pérdida total de los puntos de tres jugadores, de la partida ganada al restante por eliminación de los contrincantes.-

El mecanismo está igualmente programado, para que puedan actuar, tres, dos y hasta un solo jugador, pero la finalidad es la misma, pues la competición se establece desde un punto de vista de la eliminación y la llegada a 0 de los jugadores o jugador es la pérdida de la partida, tanto si lo hace acompañado como solo.-

Los dibujos que se acompañan en el plano adjunto aclaran lo anteriormente descrito y así, en la Fig. 1ª se ha representado perspectiva del conjunto de la máquina, en la fig. 2ª detalle de la pantalla o campo del juego, señalándose con el Nº 1, mueble o conjunto de la máquina, 2, uno de los mandos, 3 otro de los mandos, 4 tercer mando, 5 cuarto mando, 6 campo de juego, 7, porterías situadas a un lado del campo, 8, porterías situadas al otro lado, 9, una de las raquetas defensora de la portería, 10, otra de las raquetas defensoras. 11, tercer raqueta defensora - atacadora, 12 cuarta raqueta defensora - atacadora, 13 marcadores, 14 línea luminosa que forma el campo del juego, 15 disco o pelota luminosa y 16 mecanismo de recogida de monedas y puesta en marcha del aparato.-

.../...



REIVINDICACIONES

80 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, a favor de la firma SEGA. SA, por JUEGO DE GOL ELIMINADOR, son las siguientes.-

85 1ª.- JUEGO DE GOL ELIMINADOR, el cual se caracteriza por estar constituido por un mueble de tipo trapezoidal en el que en la base superior de mayor tamaño, lleva instalada una pantalla de television, y el cual, por sus características, puede ser acoplado a cualquier lugar para su asentamiento.- En esta pantalla, se recibe una señal de video de un tablero de circuito impreso con circuitos integrados logicos, que dan las instrucciones electronicas en video al televisor que lo
90 refleja en la pantalla.-

95 2ª.- JUEGO DE GOL ELIMINADOR, que ademas de la reivindicacion anterior se caracteriza, porque una vez puesto en marcha el mecanismo, en la pantalla se reflejan unas señales luminosas que enmarcan perfectamente un campo de juego y cuatro porterias colocadas de dos en dos en los frentes.-En cada una de estas porterias existe en su defensa, una raqueta simuladas tambien de caracter luminoso que tienen un movimiento oscilante en sentido horizontal dentro del marco.- Estas raquetas actuan maniobradas por los jugadores con una doble fi-
100 lidad, bien defensivas, para impedir que la pelota en juego entre en la porteria, bien impulsoras para conseguir que la pelota pueda ser introducida en la porteria contraria.-

3ª.- JUEGO DE GOL ELIMINADOR, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque por medio de



105

cuatro mandos situados en los extremos vertices de la pantalla, accionados por los cuatro jugadores manejan el movimiento de estas raquetas.- Al mismo aparece como flotando en el campo un punto luminoso que representa la pelota, que tiene un movimiento variable, oscilatorio y que se mueve dentro del campo sin precision fija, hasta el momento que alcanzada por una de las raquetas y al ser tocada por ellas, sale despedida en direccion contraria hacia el otro campo donde a su vez es recibida por las raquetas contrincantes, a no ser que la habilidad del jugador la introduzca en la porteria contraria.-

110

115

4ª.- JUEGO DE GOL ELIMINADOR, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque al iniciarse la partida y comenzar el funcionamiento del mismo, cada jugador que participa en la contienda, tiene una cantidad de puntos determinado, que aparecen en un marcador instalado en la plataforma superior del mueble, con la particularidad, que al marcarse un gol sobre cualquier porteria, en el acto es reflejado en el marcador correspondiente rebajandose un punto y asi sucesivamente hasta que la perdida total de los puntos de los tres jugadores, de, la partida ganada al restante por eliminacion de los contrincantes.-

120

125

5ª.- JUEGO DE GOL ELIMINADOR, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque el mecanismo, esta igualmente programado para que puedan actuar, tres dos y hasta un solo jugador, pero la finalidad es la misma, pues la competicion se establece desde un punto de vista de eliminacion y la llegada a "0" de los jugadores o

130

... (= ...

37476

199504

HOJA Nº 6



jugador es la perdida de la partida, tanto si lo hace acompa-
ñado como solo.--

135

6ª.- JUEGO DE GOL ELIMINADOR.-

La presente memoria de Modelo de U_tilidad consta de seis ho-
jas mecanografiadas por un solo lado a dos espacios , con un
total de ciento treinta y cinco lineas y un plano.--

Madrid 15 de Enero 1.974

El Agente Oficial

Firmado.- Miguel F. Loaysa Pinzon

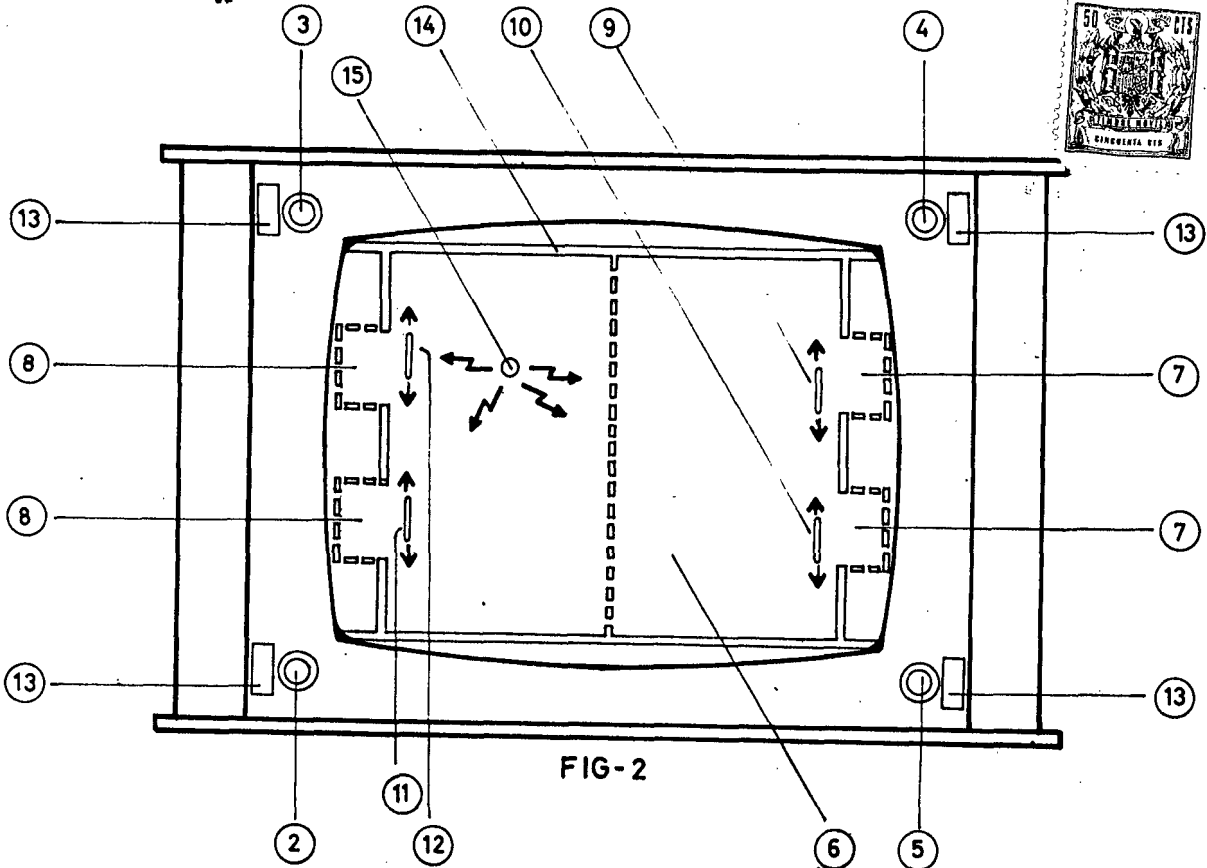


FIG-2

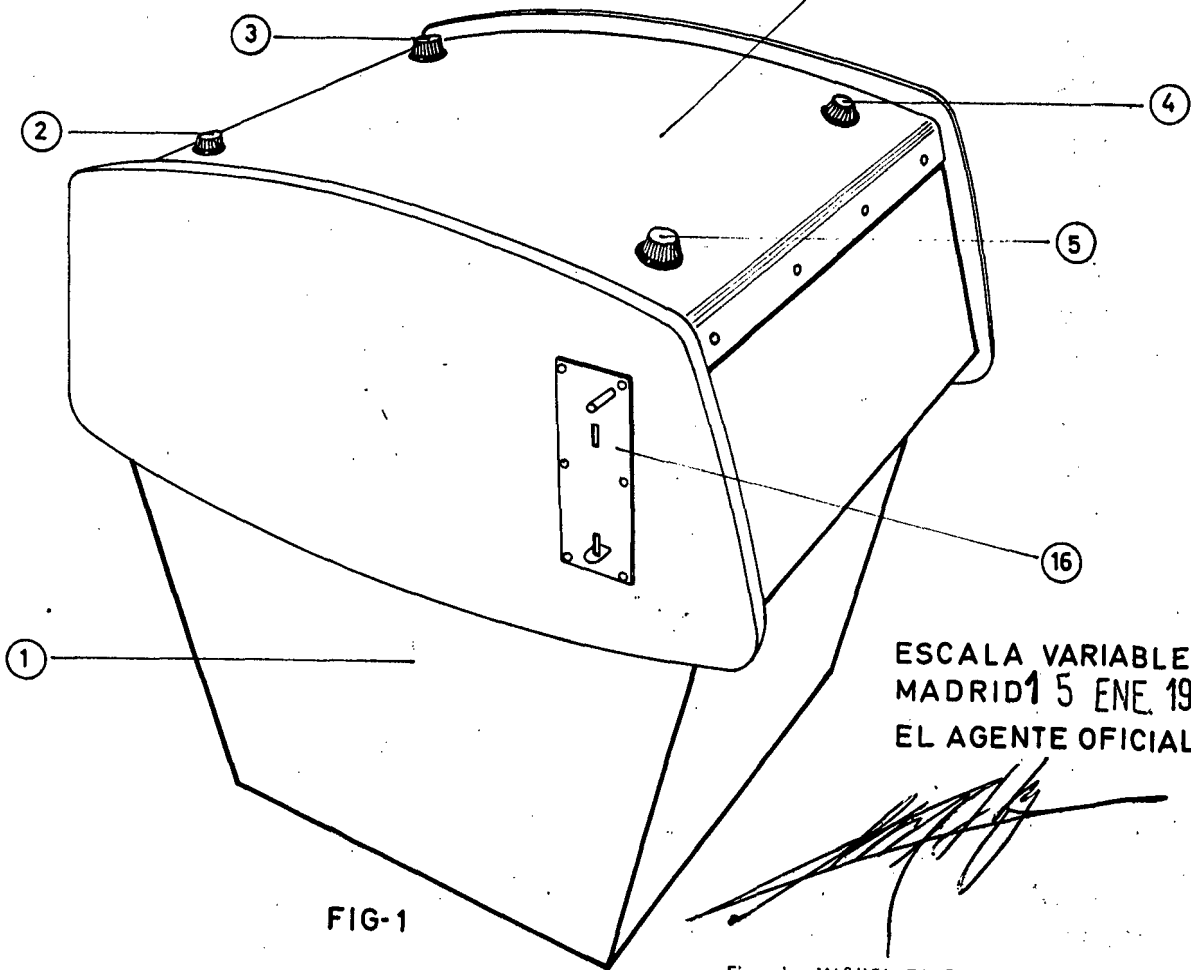


FIG-1

ESCALA VARIABLE
MADRID 15 ENE 1974
EL AGENTE OFICIAL

Firmado: MIGUEL FDEZ.-LOAYSA PINZON