Int. Cl.²: A 63 D

199505

S E G A. S A , firma de nacionalidad española, con domicilio en la ciudad de Parla, (Madrid) carretera de Toledo Kilometro 22.900, solicita autorizacion para el registro de un Modelo de Utilidad por " H O C K E Y ".-

M E M O R I A

La presente memoria y adjunto plano del Modelo de Utilidad que se solicita servira para indicar los puntos que constituyen novedad, que por veinte años se solicita en España a favor de la firma SEGA. SA, por " H O C K E Y ".-

Una vez mas salta a la palestra la firma SEGA. SA, creadora en su especialidad de maquinas recreativas, con un nuevo modelo , que por sus caracteristicas, sus elementos componentes y finalidad es unico en su especie y que consiste en la presentacion de un desarrollo de juego de hockey, que por su ambientacion es de gran amenidad y entretenimiento.-

Consiste el Modelo de Utilidad que se solicita en una nueva maquina recreativa que representa el desarrollo con intervencion de cuatro jugadores de un juego de hockey y que esta constituido por un mueble de tipo rectangular que pudieramos dividir en dos partesl , la superior y la inferior.- En la parte superior va colocada una pantalla de tipo televisiva en la que aparece enmarcada un campo de hockey, con sus limites y señalizacion de porterias, situadas a cada extremo de la pantalla , y en la parte superior de la misma a derecha e izquierda van colocados unos tanteadores , que a medida que se producen los goles o fallos que

.../...

dan reseñados en los mismos.-

Al ponerse en marcha la maquina, en la pantalla video, aparecen unas señales luminosas que representan respectivamente, la de las porterias unas raquetas defensivas, las situadas en el centro del campo, unas raquetas ofensivas, y por ultimo otro tercer punto luminoso situado en el centro del campo que representa la pelota que sirve de objeto de impulsion.-

En la parte baja del mueble y en un saliente de tipo horizontal del mismo van situados unos mandos que permiten a los jugadores controlar perfectamente las raquetas impulsivas es decir las que lanzan la pelota al respectivo campo contrario, para conseguir introducirle en la porteria opuesta, que a su vez esta igualmente controlada y dispuesta a rechazarla con la raqueta situada en la misma porteria.-

Todo el juego se desarrolla, desde un punto de vista totalmente visual,recibiendose en la pantalla la señal de video de un tablero de circuito impreso, al que van acoplados una serie de circuitos integrados logicos que dan las correspondientes instrucciones electronicas en video.- Al iniciarse el juego e iluminarse la pantalla aparece en el campo de juego una señal luminosa que representa la pelota, la cual se mueve en el mencionado campo de forma irregular, lo mismo de arriba hacia abajo que en sentido horizontal.-Por medio de los controladores situados en la parte externa de la maquina los jugadores mueven las raquetas, para lograr hacerla coincidir y hacer contacto con la señal luminosa -pelota,y en ese momento es rechazada y lanzada al campo contrario y asi va la pelota de un campo al otro, consiguiendo un tanto a su

.../...

favor el que logre meterla en la porteria contraria.- En ese momento en el tanteador queda reflejado el gol producido.-

Aunque el dispositivo del juego esta programado para cuatro jugadores, pueden en algunos casos ser solamente dos, y entonces las dos señales luminosas que representan a las raquetas no utilizadas , quedan en su movimiento libres e incontroladas y precisamente son las mas alejadas de las porterias.-

La maquina puede ser ajustada por tanteo,llegando al cual, se termina la competicion, o tambien por tiempo limitado, y como en el caso anterior finaliza el juego.-Igualmente puede hacerse el fin del partido , con las dos alternativas, tanteo y tiempo, todo ello da lugar a un interes e incentivo al desarrollo del juego.-

Los dibujos que se representan en el plano adjunto aclaran lo anteriormente expuesto y asi en la Fig. 1ª se ha represemtado una perspectiva del conjunto de la maquina, y en la Fih. 2ª detalle de la pantalla o campo de juego, señalandose con el Nº 1, conjunto del mueble, 2, uno de los mandos, 3 otro de los mandos, 4, tercer mando, 5, cuarto mando, 6 pantalla luminosa o campo de juego, 7 porterias, 8 raqueta delantera atacante del Campo A, 9 raqueta defensora de la porteria del campo A, 10, raquieta delantera atacante del campo B, 11, raquueta defensora d la parteria B, 12 Marcadores, 13, linea luminosa que forma el campo del juego y que representa la pelota en movimiento, y 14 mecanismo recaudacion de monedas , rechazo de las defectuosas, puesta en marcha.-

.../...

199505

HOJA Nº 4

R E I V I N D I C A C I O N E S

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

1ª.- HOCKEY, el cual se caracteriza por estar constituido por un mueble de tipo rectangular que pudieramos dividir en dos partes, la superior y la inferior.-En la parte superior va colocada una pantalla de tipo televisiva, en la que aparece enmarcado un campo de juego de hockey, con sus limites y señalizaciones de porterias, estas, situadas a cada extremo de la pantalla, y en la parte superior de la misma, a derecha e izquierda unos marcadores, que a medida que se producen los goles o fallos quedan reseñados en los mismos.-

2ª.- HOCKEY, que ademas de la reivindicacion anterior, se caracteriza,porque al ponerse en marcha la maquina, en la pantalla video, aparecen unas señales luminosas que representan respectivamente , la de las porterias, unas raquetas defensivas, las situadas en el centro del campo, unas raquetas ofensivas y por ultimo un tercer punto luminoso situado en el centro del campo que representa la pelota que sirve de objeto de impulsion.-

3ª.- HOCKEY, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza,porque en la parte baja del mueble y en un saliente de tipo horizontal del mismo, van situados unos mandos que perimten a los jugadores controlar perfec-

.../...

tamente las raquetas impulsivas, es decir las que lanzan la pelota al respectivo campo contrario, para conseguir introducirla en la porteria opuesta, que a su vez esta igualmente controlada y dispuesta a rechazarla con la raqueta situada en la misma porteria.-

4ª.- HOCKEY, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza,porque el juego se desarrolla desde un punto de vista totalmente visual, recibiendose en la pantalla la señal de video de un tablero de circuito impreso, al que van acoplados una serie de circuitos integrados logicos que dan las correspondientes instrucciones electronicas al video.- Al iniciarse el juego e iluminarse la pantalla, aparece en el campo de juego, una señal luminosa que representa la pelota, la cual se mueve en el mencionado campo de una forma irregular, lo mismo en sentido vertical que horizontal.- Por medio de los controladores situados en la parte externa de la maquina los jugadores mueven las raquetas, para lograr hacerla coincidir y hacer contacto con la señal luminosa- pelota, y en ese momento es rechazada y lanzada al campo contrario y asi va la señal-pelota de un campo a otro, consiguiendo un tanto a su favor el que logre introducirla en la porteria controria.-En ese momento en el marcador queda reflejado el gol.-

5ª.- HOCKEY, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza,porque el dispositivo del juego, aunque esta programado para cuatro jugadores, pueden en algunos casos ser solamente dos, y entonces las dos señales lumino-

.../...

199505

HOJA Nº 6

sas que representan a las raquetas no utilizadas, quedan en su movimiento, libres e incontroladas y son las mas alejadas de las porterias.-

6ª.- HOCKEY, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza,porque el juego, puede ser ajustado por tanteo, llegando al cual se termina la competicion, o tambien por tiempo limitado y como en el caso anterior finalizado este se termina el juego,igualmente puede finalizarse el partido con las dos alternativas, tanteo y tiempo, y todo ello da lugar a un interes e incentivo al desarrollo del mismo.-

7ª.- HOCKEY.-

Lapresente memoria de modelo de utilidad consta de seis hojas escritas a dos espacios por un salo lado con un total de ciento cuarenta y tres lineas y ademas un plano.-

Madrid 15 de Enero de 1.974

El Agente Oficial

Firmado.- Miguel F-Loaysa Pinzon.-

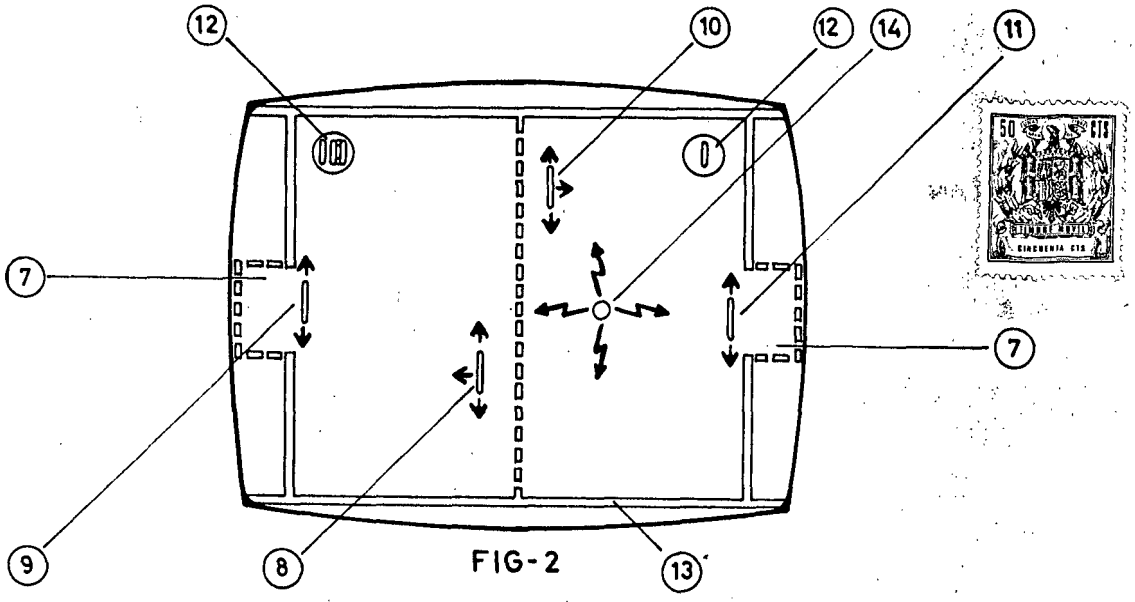
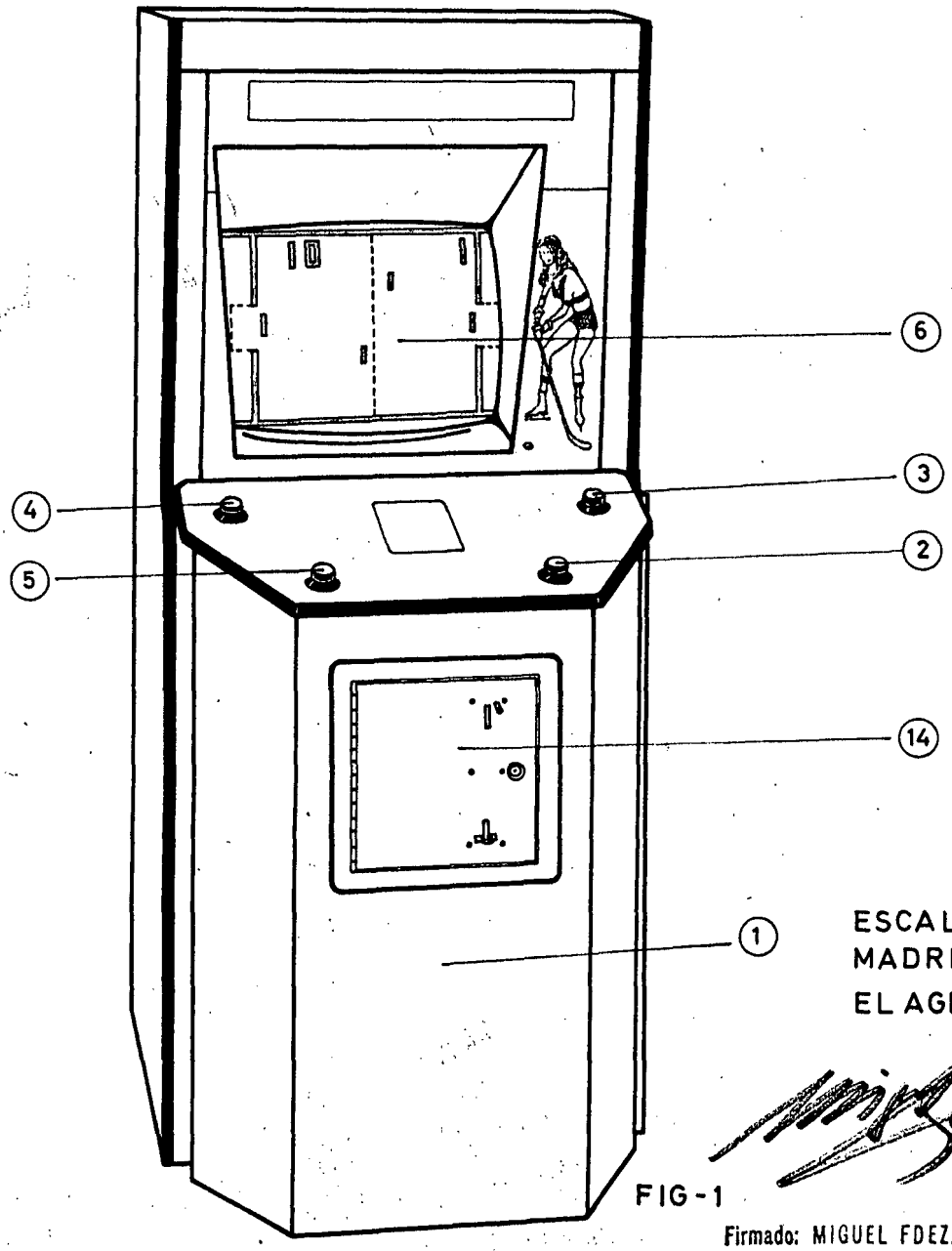


FIG-2



ESCALA VARIABLE
MADRID 15 ENE. 1974
EL AGENTE OFICIAL

FIG-1

Firmado: MIGUEL FDEZ.-LOAYSA PINZON