BAD ORIGINAL

M.U N: 217.594

A 63 D

S E G A .- SA, firma de nacionalidad española, con domicilio en Parla (Madrid), carretera de Toledo Kilometro 22.900, solicita autorizacion para el Registro de un Modelo de Utilidad por CAZA AEREA .-

M E M O R I A 217594

La presente memoria de Modelo de Utilidad, servira para describir el mismo, que por veinte años se solicita en España, a favor de la firma SEGA. SA, por CA ZA AEREA.-

Una vez mas la firma SEGA. SA, especialista en la fabricacion de maquinas recreativas, sale al publico con una nueva modalidad que por sus caracteristicas, elementos componentes, su finalidad y motivos adicionados a la misma, la caracterizan de forma que la hacen totalmente distintas a las que actual - mente hay en el mercado y que por CAZA AEREA la vamos a distinguir.-

El Modelo de Utilidad que se solicita esta constituido, por un mueble de caras rectangulares, dividido en dos partes, en la superior lleva una pantalla de video y en la inferior en forma de saliente una plataforma donde van situados los mandos y en el interior todo el dispositivo de marcha, circuitos electromagneticos, maquina electronica y reproductor de sonidos.-

Una vez puesto el marcha el dispositivo al introducirse la moneda , esta acciona un microruptor, que a su vez acciona los circuitos flip-flop de entrada, dando paso a la iniciacion del juego, apareciendo en la pantalla de video, todas las evoluciones que realizan las figuras de los aeroplanos que en aquel momento estan en la pantalla del monitor, asi

.../...

BAD ORIGINAL

como sus evoluciones y movimientos y los encuentro que se pueda
producir.-

Lleva asi mismo un panel de circuitos integrados en el cual se generan todas las señales de video y de audicion, asi como todas las evoluciones que efectuan los aeroplanos en sus cazas respectivas entre los mismos y la señalizacion para que los jugadores puedan seguir las evoluciones del juego, persecucion cazas y caidas.-

En la parte exterior de la maquina lleva un panel de mandos, para que puedan ser accionados por los jugadores, que controlan todos los movimientos de los aeroplanos, sus despegues, sus evoluciones, los disparos, aterrizajes y caidas, siendo todos estos reflejados, controlados en los tanteadores situados en la parte superior de la maquina para conocimiento de los jugadore en cualquier momento.-

El panel de mando anteriormente reseñado, queda visualizado en los angulos superiores de la pantalla, variando el tanteo cada vez que un aeroplano lograr derribar al otro, como tambien tiene la funcion de avisador de prefinal de partido, ya que a 20 a 25 segundos de finalizar el juego estos comienzar a parp adear avisando a los jugadores que esta proximo a fibalizar el partido.-

Ademas segun sean accionados los mandos situados en la parte exterior de la maquina, van abriendo o cerrando circuitos, que dan la informacion suficiente al programador para que este a su vez de informacion a los circuitos integrados que de él dep enden y puedan evolucionar los aeroplanos como cada jugador lo considere oportuno.-

Los dibujos que se acompañan aclaran perfectamente lo anterior

.../...

BAD ORIGINAL

mente expuesto y asi en la Fig. 1ª se ha representado una perspectiva del conjunto del mueble o la maquina, en la Fig. 2ª detalle de la pantalla o visor (Monitor T.V.) señalandose con el Nº 1 conjunto o mueble, con el 2 pantalla (monitor T.V.) video, el 3 doble mando para cada jugador para el despegue, aterrizaje, dirigir o disparar desde los aeroplanos, el nº 4 imagen esquematica de los aeroplanos, el 5 sistema audio, altavoces, mecanismo de sonido, (despegue vuelo, disparos explosiones ect), el Nº 6 conjunto de mecanismos para la recogida de monedas puesta en funcionamiento ect, el nº 7 panel decorativo luminoso con efectos de explosiones, el Nº 8 simulacion luminosa de una p ista de desp egue o aterrizaje.- El Nº 9 tanteadores luminosos de aeroplanos derribados, el 10º efectos luminosos que reproducen trayectorias de los proyectiles lanzados desde los aeroplanos y con el Nº 11 efectos luminosos que reproducen ex - plosiones y caida de los aeroplanos.-

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

Los puntos que se reivindican en el Modelo de Utilidad que se solicita por veinte años en España, a favor de la firma S EGA. SA, por CAZA AEREA, son las siguientes:

1ª.- CAZA AEREA, el cual se caracteriza por estar constituido por un mueble de caras rectangulares dividido en dos partes, en la superior lleva una pantalla de video y en la inferior en forma de saliente una plataforma donde van situados los mandos y en el interior todo el dispositivo de marcha, circuitos electromagneticos, maquina electronica y reproductor de sonido.-

.../...

BAD ORIGINAL

2ª.- CAZA AEREA, que ademas de la reivindicacion anterior se caracteriza, porque una vez puesto el marcha el dispositivo al introducirse la moneda, estas accionan un microruptor , que a su vez acciona los circuitos flip-flop de entrada dando paso a la iniciacion del juego, apareciendo en la pantalla de video , todas las evoluciones que realizan las figuras de los aeroplanos que en aquel momento estan en la pantalla de monitor, asi como sus evoluciones y movimientos y los encuentros que se puedan producir.-

3ª.- CAZA AEREA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza,por la existencia de un panel de circuitos integrados en los que se generan todas las señales de video y de audicion, asi como todas las evoluciones que efectuan los aeroplanos en sus cazas respectivas entre los mismos y la señalizacion para que los jugadores puedan seguir las evoluciones del juego , persecuciones, cazas y caidas.-

4ª.- CAZA AEREA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza,por la existencia en la parte exterior de la maquina de una panel de mandos para que puedan ser accionados por los jugadores, que controlan todos los movimientos de los aeroplanos, su despegue, sus evoluciones, los disparos, aterrizajes y caidas, siendo todos estos reflejos contralados en los tanteadores situados en la parte superior de la maquina para conocimiento de los jugadores en cualquier momento.-

5ª.- CAZA AEREA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque el panel de mandos reivindicado anteriormente, queda visulaizado en los angulos -

.../...

CAD ORIGINAL

superiores de la pantalla,variando el tanteo cada vez qge ur
aeroplano logra derribar a otro, como tambien tiene la fun
cion de avisador de prefinal de partida ya que a 20 o 25 se-
gusdos de finalizar el juego estos comienzan a parpadear avi
sando a los jugadores esta proxima a finalizar la partida.-

6ª.- CAZA AEREA, que ademas de las reivindicacio-
nes anteriores se caracteriza, porque segun sean accionados
los paneles de mando de los jugadores, van abriendo o cerran
do circuitos que dan la informacion suficiente al programa -
dor para que este a su vez de informacion a los circuitos
integrados que de él dependen y puedan evolucionar los aero-
planos como cada jugador le considera oportuno.-

7ª.- CAZA AEREA.-

La presente memoria de Modelo de Utilidad consta de
cinco hojas mecanografiadas por una sola cara a dos espa-
cios con un total de ciento veintiuna linea y un plano.-

Madrid 19 de Enero de 1.976

El Agente Oficial

Firmado.- Miguel P.Loayza P inzon

SEGA. S.A

MODELO UTILIDAD
HOJA UNICA

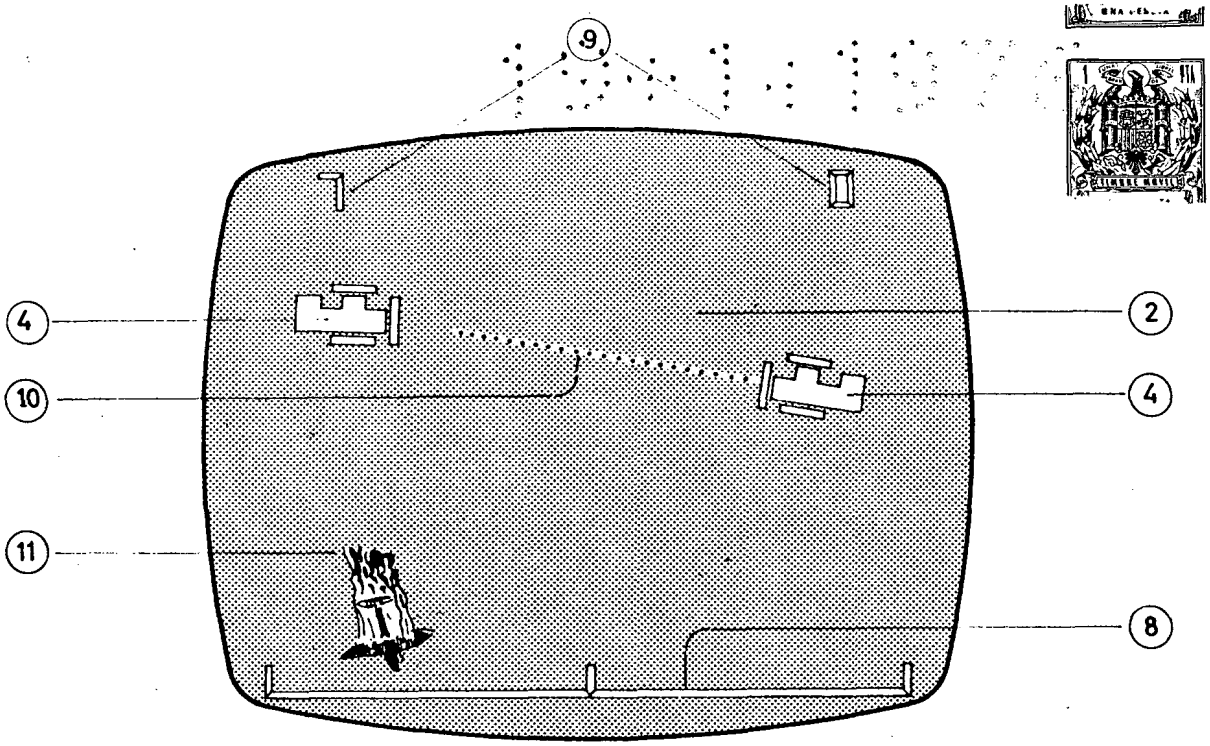

FIG-2

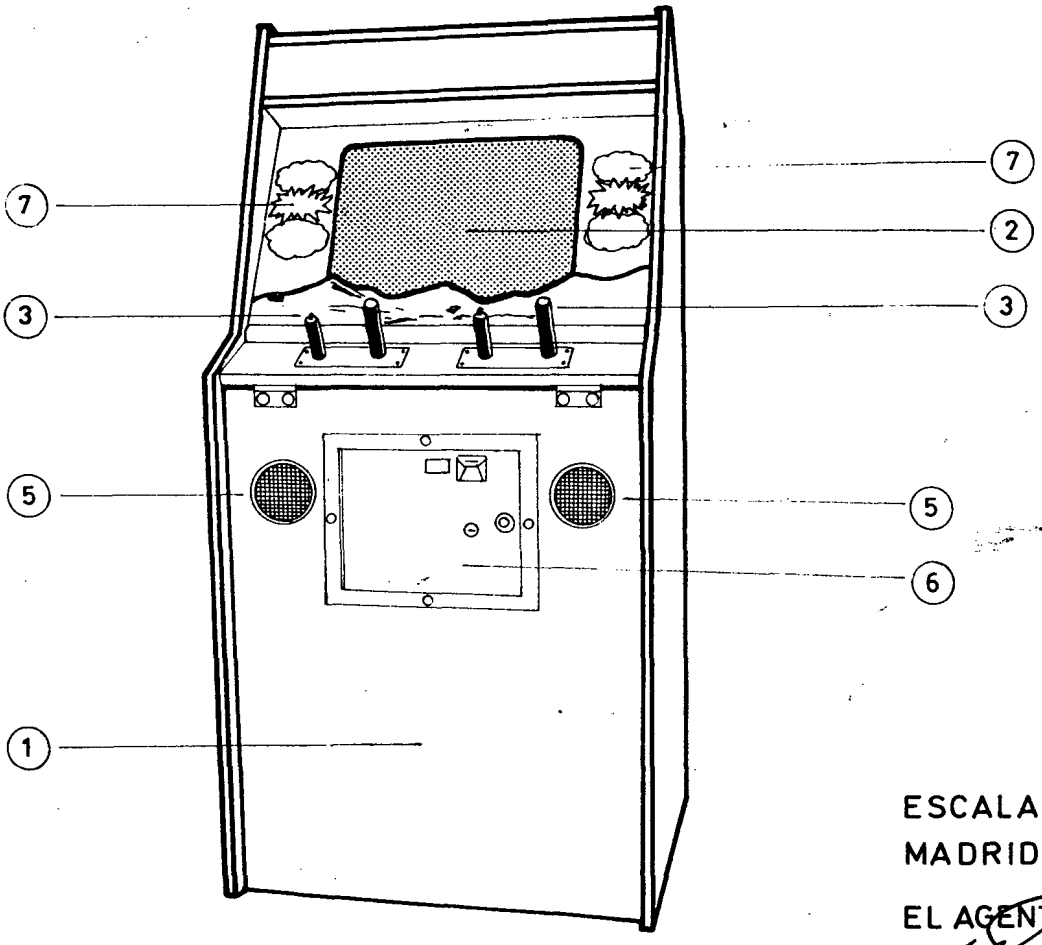

FIG-1

ESCALA VARIABLE
MADRID 16-1-1976

EL AGENTE OFICIAL

Firmado: MIGUEL FDEZ.-LOAYSA PINZON