MINISTERIO DE INDUSTRIA

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL

(19) ES (11) (21) NUMERO **246528** (10) Y

(22) FECHA DE PRESENTACION

ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

(30) PRIORIDADES:

(31) NUMERO (32) FECHA (33) PAIS

(47) FECHA DE PUBLICIDAD

(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL

H04N 5/79

(54) TITULO DE LA INVENCION

JUEGO RECORDATIVO

(71) SOLICITANTE (S)

SEGA.- SA

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Parla (Madrid) Carretera de Toledo Km. 22,500

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

SEGA.- SA

(74) REPRESENTANTE

MIGUEL MARIA DIZ-DAZSA FIPLAN

UNE A - 4 MOD. 3204

UTILICESE COMO PRIMERA PAGINA DE LA MEMORIA

SEGA,SA firma de nacionalidad española con domicilio en la población de PARLA (Madrid), Carretera de Toledo Km.22,900 solicita autorización para el registro de un Modelo de Utilidad por JUEGO RECREATIVO

M E M O R I A

La presente memoria y dibujos adjuntos de este Modelo de Utilidad tiene como finalidad resaltar los puntos que constituyen novedad y que por 20 años se solicita en España a favor de la firma SEGA, S.A. por LUNAR LANDER, consiste el Modelo de Utilidad que se solicita en una nueva máquina denominada de recreo, siendo un juego electronico de video totalmente de estado solido, que incorpora como elemento central del juego un computador lógico y un convertidor de información digital en imagenes en forma de segmentos lineales sobre la pantalla de un tubo de rayos catodicos de un monitor de televisión. Circuitos integrados lógicos y analogicos de alta integración generan, envian, reciben y convierten información codificada para la realización del juego, que con la intervención de un jugador representa una misión de navegación espacial, consistente en alunizar con una nave espacial en un determinado punto de la geografia lunar.

Al iniciarse el juego en la pantalla de rayos catodicos del monitor de TV. aparece una cadena montañosa lunar y una nave espacial; marcados por el computador y de forma intermitente son señalados cuatro puntos, premiados estos con diferentes tanteos segun dificultad de maniobra y hacia los que debe dirigir el jugador su nave, para obtener una bonificación especial. Para llevar a buen termino la misión de alunizaje dispone el jugador de una serie de botones de control y mandos semejantes a los utilizados en navegación espacial, con los que controla la inercia el giro, la velocidad horizontal y vertical de desplazamiento la altura y los cohetes de corrección y retropropulsores. Cuer

.../...

computador recibe una nueva información codificada para generar otra nueva o modificar esta misma información que tratada y procesada por una CPU transforma los impulsos y señales electronicas en señales digitales, que mediante unos convertidores analogicos digitales (DAC) se transforman en señales analogicas donde quedan reflejadas en forma de señales luminosas sobre la pantalla de un tubo de rayos catodicos de un monitor de TV., variando entre si estas señales en cuanto a tamaño, forma e intensidad de brillo, permitiendo diferenciar claramente cada objeto visualizado en la pantalla, asi como los textos e instrucciones que acompañan cada maniobra de las naves, o los cambios de registro de los contadores de tiempo, combustible velocidad y demas medidores. Una vez seleccionado por el jugador el tipo de misión a cumplir ya sea la de novato, cadete, copiloto, comandante en la pantalla de juego y en la zona escogida para el alunizaje, conforme se acerca la nave la imagen fijada en la porción de pantalla correspondiente comienza a agrandarse hasta multiplicarse por dos, aumentando de tamaño de tal forma que una minuscula sección pasa a ocupar toda la extensión de la pantalla de juego como si de un gran efecto "ZOOM" se tratara, apreciandose con todo detalle dicha sección, facilitando al jugador una mejor visibilidad de la zona para un perfecto alunizaje. El jugador puede comprar mas combustible o tiempo durante el transcurso de la partida, ya que una información escrita sobre la pantalla de juego le aparece durante los ultimos segundos de juego pero con tiempo suficiente para introducir nuevas monedas en la máquina y continuar con la misión. Cuando un alunizaje ha sido efectuado, el computador escribe en la pantalla de juego un mensaje en el que informa sobre la misión realizada por el jugador, en dicho informe aparecen unos textos humoristicos de gran amenidad que añaden

.../...

La máquina consta principalmente de una canina rectangular donde convenientemente alojados se situan los elementos que integran el juego, dividida en dos partes esta cabina, en la mitad superior va alojado un monitor de televisión, el convertidor de información digital en imagenes, en forma de segmentos lineales sobre la pantalla de un tubo de rayos catodicos de un televisor y la decoración interna de la cabina, y en su mitad inferior se situa el panel de mandos con los correspondientes controles para ser accionados por los jugadores, el computador logico, un reproductor acustico y una fuente de alimentación estabilizada para suministro de la tensión de trabajo de los diversos elementos electronicos de la máquina.

El computador logico esta compuesto por unas placas de circuito impreso realizadas en fibra de vidrio e impresionadas por sus dos capas, donde se fijan e interconexionan entre si los diversos elementos electronicos, tanto integrados como discretos. Dentro del computador un oscilador general comienza a generar trenes de impulsos que a base de divisiones y subdivisiones controlan mediante coordenadas toda la extensión de la pantalla de un tubo de rayos catodicos, tambien se utilizan otros tipos de osciladores en este juego, que sirven para fijar y sincronizar entre si diferentes señales electronicas, asi como para adaptar las señales entre el computador logico y el convertidor analogico de segmentos lineales.

Los dibujos que acompañan la siguiente memoria aclaran perfectamente lo anteriormente expuesto, y asi en la figura 1 se ha representado una perspectiva del conjunto de la máquina con el número 1, con el nº 2 la pantalla de juego, y con el nº3 el panel de control; en el mismo dibujo y en la figura 2 hay un detalle de la pantalla de juego, señalandose con el nº 4 la nave espacial, con el nº 5 el paisaje lunar, con el nº 6 las posibles bases de

.../...

alunizaje, con el nº 7 los contaodres que registran la velocidad, altura,combustiole,tiempo y tantec.

En el plano nº 2 se representa un diagrama electrico de bloques donde se aprecian los dispositivos electricos del juego, y sus conjuntos, asi con el nº 1 la entrada de red, con el nº 2 la fuente de alimentación, con el nº 3 los reguladores de tensión, con el nº 4 fuente de alimentación, con el nº 5 cuadro de luces, con el nº 6 contador monedas, con el nº 7 trampilla de monedas, con el nº 8 entrada de monedas, con el nº 9 el computador logico, con el nº 10 el convertidor digital-analogico de imagenes en forma de segmentos lineales, sobre la pantalla de un tubo de rayos catodicos, con el nº 11 la unidad de video, con el nº 12 el altavoz y con el nº 13 el panel de control.

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 dibujos adjuntos, que por veinte años se solicita a favor de la firma SEGA, por [redacted] recreativo son los siguientes:

1º JUEGO RECREATIVO, el cual se caracteriza por estar constituido por una cabina rectangular donde en su mitad superior se situa una unidad de video y un convertidor digital-analogico de imagenes en forma de segmentos lineales, caracterizado este porque incluye para cada segmento una serie de operaciones, consiste en recibir un primer juego de valores digitales de coordenados planos de un punto inicial de un segmento lineal y posteriormente convertir dichos valores digitales en voltajes de deflexión directamente relacionados con la magnitud de dichos valores, se cargan unas redes pasivas coincidentes en una misma constante de tiempo, independiente de la

.../...

deflexión y sea cual sea la longitud del segmento lineal se situa un haz de trazado de la citada imagen, reflejandose el valor inicial de las sumas digitales en los puntos de coordenadas respectivas, para generar el segmento luminoso y desviar dicho segmento a lo largo del punto de localización de la imagen.

Aporta este elemento electronico la precisión de un sistema digital logico y la calidad y velocidad de trazado de un sistema generador de vector analogico, con la normalización de realización en el trazado de segmentos lineales sobre una pantalla de un tubo de rayos catodicos, normalizando asi mismo segmentos lineales de diversas longitudes e intensidad de imagen visual en el tubo de rayos catodicos.

2ª JUEGO RECREATIVO, que además de la reivindicación anterior se caracteriza por estar constituido por una cabina rectangular donde en su nitad inferior se situan el computador logico, el reproductor acustico, la fuente de alimentación y ya en el exterior el panel de mandos con sus correspondientes controles para ser accionados por los jugadores

3ª JUEGO RECREATIVO, que ademas de las anteriores reivindicaciones se caracteriza por el juego que se desarrolla desde un punto de vista, toalmente visual, recibiendose en la pantalla de un televisor las señales de video generadas por un computador logico digital a las que son transformadas en señales analogicas, mediante unos convertidores de información digital en imagenes en forma de segmentos lineales y al que los jugadores modifican e introducen nueva información correspondientes a instrucciones electronicas para el curso y desarrollo del juego.

4ª JUEGO RECREATIVO que ademas de las anteriores reivindicaciones se caracteriza por recibir el jugador unos mensajes con instrucciones procedentes del computador, visualizandose esta

.../...

5ª JUEGO RECREATIVO que ademas de las anteriores reivindicaciones se caracteriza porque al iniciarse el juego, aparecen en la pantalla de juego unas señales luminosas formadas por segmentos lineales procedente del generador de vectores correspondientes a una cadena montañosa lunar, en la que se aprecian sus correspondientes picos y valles, asi como las señales luminosas correspondientes a un modulo lunar; tambien se aprecian las señales luminosas que forman los contadores de tanteo,tiempo,combustible,velocidad y altura.

6º JUEGO RECREATIVO que ademas de las anteriores reivindicaciones se caracteriza porque al iniciarse el juego y el jugador operar sobre los mandos de control, en la pantalla de juego, las señales luminosas, correspondiente al punto de alunizaje escogido por el jugador comienza a agrandarse, hasta llegar a ocupar un pequeño pico de la cadena montañosa lunar, toda la extensión de la pantalla del tubo de rayos catodicos. De igual modo el modulo lunar es procesado por el mismo efecto gigantesco de "ZOOM", pudiendo apreciarse con todo detalle el alunizaje, facilitandose de este modo la misión de navegación a los jugadores .

7ª JUEGO RECREATIVO que ademas de las anteriores reivindicaciones se caracteriza porque intervienen en la misión de navegación y alunizaje factores tales como gravedad, fricción, rotación e inercia en varias escalas, segun el tipo de dificultad escogido por el jugador.

8ª JUEGO RECREATIVO que ademas de las anteriores reivindicaciones se caracteriza porque el jugador puede auxiliarse de las lecturas que le facilite el computador en cuanto a velocidad, altura y combustible, para llavar a buen termino la misión.

9ª JUEGO RECREATIVO que ademas de las anteriores reivindicacione se caracteriza porque tanto los

puntos logrados son controlados por el computador siendo estos totalmente aleatorios.

10º JUEGO RECREATIVO que ademas de las anteriores reivindicaciones se caracteriza porque las señales luminosas que aparecen en la pantalla de juego se acompañan de unos espectaculos, sonidos caracteristicos de este tipo de nave modular.

11ª JUEGO RECREATIVO que ademas de las anteriores reivindicaciones se caracteriza porque el jugador ejerce en todo momento control sobre el juego mediante el accionamiento de los mandos del panel de control.

12ª JUEGO RECREATIVO.

La presente memoria consta de SIETE hojas mecanografiadas a dos espacios, por una sola cara, con un total de DOSCIENTAS lineas, un dibujo y un plano.

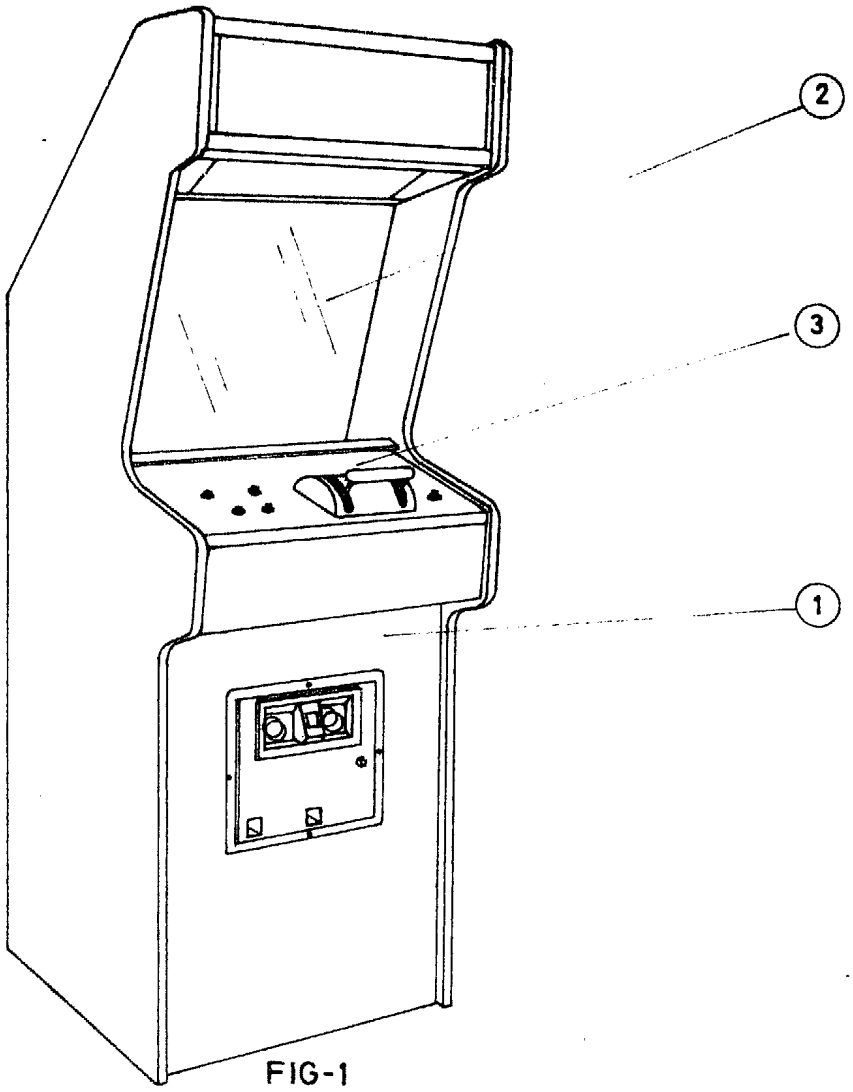


FIG-1

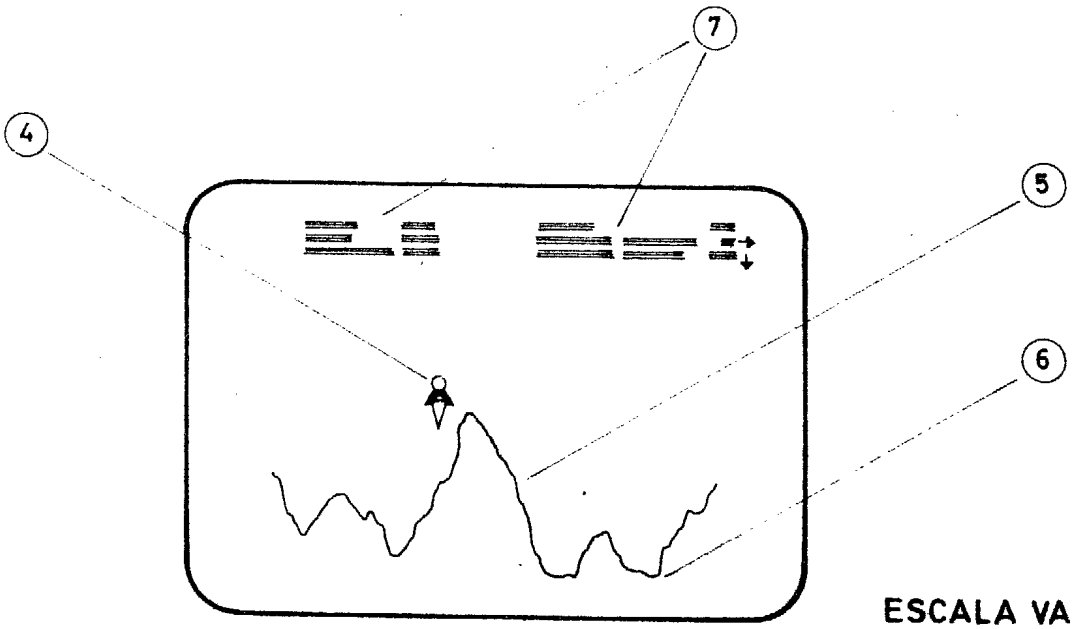


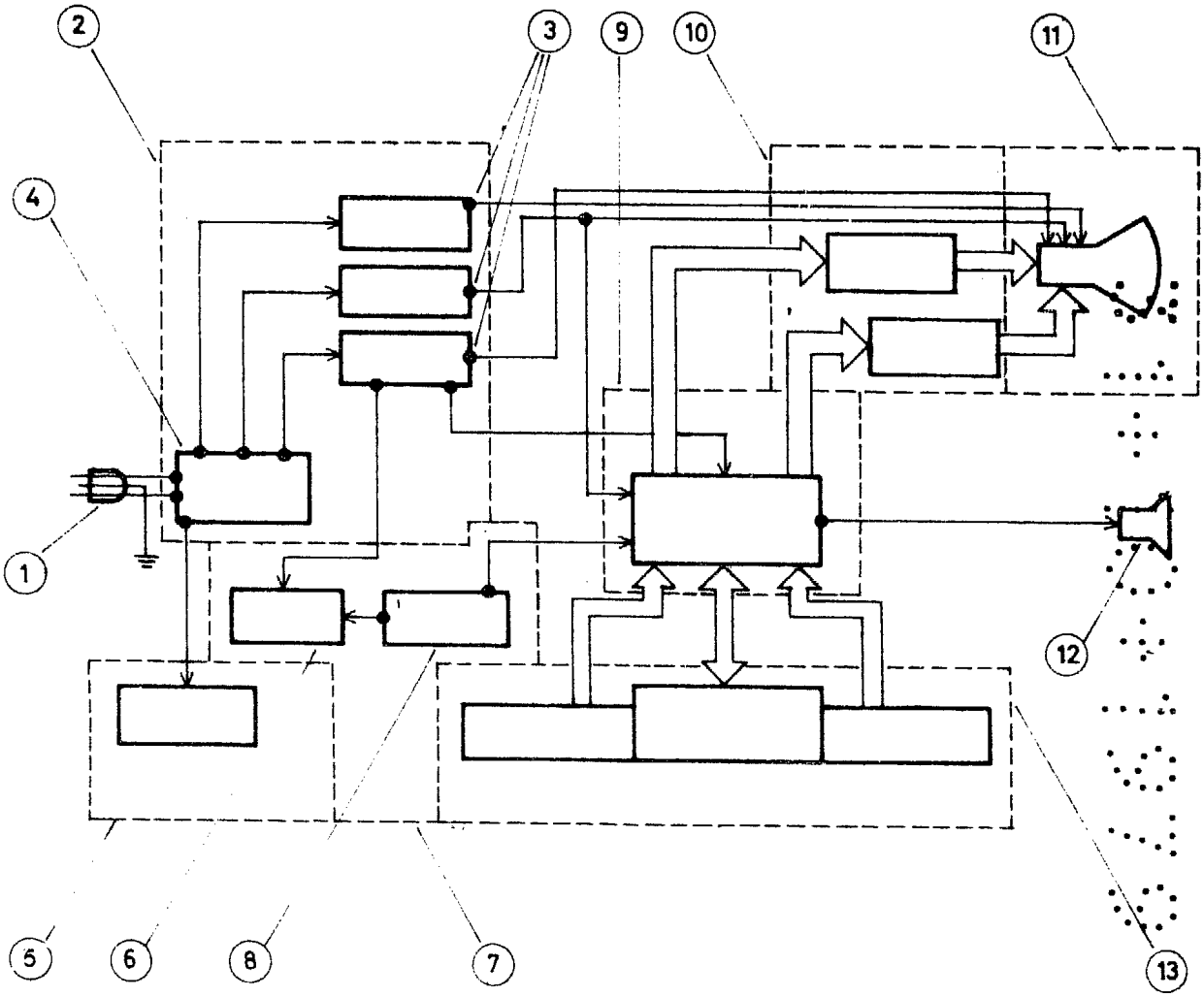
FIG-2

ESCALA VARIABLE

MADRID 31-10-79

EL AGENTE OFICIAL

MIGUEL FDEZ.-LOAYSA PINZON



ESCALA VARIABLE

MADRID 31-10-79

EL AGENTE OFICIAL

MIGUEL FDEZ.-LOAYSA PINZON