MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA
Registro de la Propiedad Industrial

ESPAÑA

(19) ES (11) (21) NUMERO 251.364 (10) Y

(22) FECHA DE PRESENTACION 11 Junio 1.980

MODELO DE UTILIDAD

1 FEB. 1981

(30) PRIORIDADES:
(31) NUMERO (32) FECHA (33) PAIS

(47) FECHA DE PUBLICIDAD

(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
G07F 17/32

(54) TITULO DE LA INVENCION

JUEGO RECREATIVO

(71) SOLICITANTE (S)

S E G A .- SA

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Perla (Madrid) Carretera de Toledo Km. 22.-900

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

S E G A .- SA

(74) REPRESENTANTE

MIGUEL F RNANDEZ-LO-YSA PINZON

UNE A - 4 MOD. 3204

UTILICESE COMO PRIMERA PAGINA DE LA MEMORIA

SEGA. S.A, 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 tienen 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 JUEGO RECREATIVO consiste el Modelo de Utilidad que se solicita en una nueva máquina de recreo, siendo un juego electronico de video, totalmente de estado solido, que incorpora como elemento central del juego, circuitos integrados lógicos de alta integración tal como ROMS , RAMS y CPU, estos circuitos almacenadores de memoria, generan, envian y reciben información codificada; para controlar el funcionamiento de multiplexores, contadores, programadores y enclaves que intervienen en la realización del juego, asi como del resto de los circuitos integrados lógicos, que con la intervención de uno o dos jugadores representa una guerra astral, donde la defensa corre a cargo de los jugadores. Los jugadores disponen de tres cohetes y de una indeterminada cantidad de disparos, pero si de una cantidad fija de combustible; finalizando el juego cuando son destruidos los tres cohetes o el nivel de combustible llega a cero.

Comienza el juego apareciendo en la pantalla del televisor una zona de batalla astral, en la parte superior un grupo de tres contadores contabiliza el tanteo obtenido por los jugadores, asi como el tanteo mas alto obtenido durante el juego. Debajo de estos contadores una linea marca el nivel de combustible existente y encima de esta linea unas ventanas se iluminan con las deferentes formas de enemigos con los que se deben enfrentar los jugadores; en la zona inferior del campo de juego el cohete espacial manejado por los jugadores.

Al iniciarse la partida una lluvia de meteoritos cae sobre el cohete que para defenderse debe desplazarse hacia ambos lados de la pantalla, pues debe evitar ser alcanzado por alguno de estos meteoritos, al tiempo que hace disparos sobre ellos para borrarlos del campo de juego. Cuando se hace blanco sobre uno de estos objetos, este desaparece de la pantalla, pasando su valor a incrementar el contador del jugador correspondiente.

Despues de la lluvia inicial de meteoritos, once aviones enemigos aparecen en perfecta formación, el enemigo se desplaza lentamente de izquierda a derecha por el campo de juego y comienzan a disparar hacia abajo y a ambos lados sin ninguna cadencia fija de disparo, variando estos en frecuencia y en

intensidad, pero subiendo lentamente de velocidad, según los jugadores hacen blanco sobre estas formaciones.

Si durante la lucha, el cohete controlado por el jugador es alcanzado por el enemigo, el jugador cuenta con un cohete menos, y de nuevo vuelve a aparecer la misma formación de aviones.

Cada vez que la formación completa un ciclo de desplazamiento por la pantalla, toda la formación desciende un espacio hacia abajo, tratando de llegar hacia donde se encuentra el cohete controlado por los jugadores.

Si los jugadores consiguen deshacerse de esta formación, otra diferente formación aparece en el campo de juego, consiste esta nueva formación en dos lineas de seis aviones que bajan en espacio hacia el jugador, cada vez que completa un ciclo de desplazamiento; entra en juego esta nueva formación con un abundante fuego en andanadas dirigidas principalmente hacia la zona en que se encuentra el cohete. Si la habilidad del jugador permite eliminar este enemigo, una nueva escuadra aérea entra en acción, compuesta esta escuadra por doce nuevos aviones diferentes a los anteriores y sin ningun orden de formación y desplazamiento comienzan a disparar sobre el cohete, que esta vez, está mas proximo al enemigo con objeto de dificultar mas el juego.

Si esta nueva escuadra es destruida, otra nueva entra en juego, siendo mayor en número, y como la anterior no guarda orden de desplazamiento, ni de formación, no obstante su fuego es mas intenso que la anterior escuadra.

Cuando un jugador por proteger su nave de los disparos enemigos deja escapar una nave enemiga tiene que volver a enfrentarse a la misma escuadrilla, de modo que repite la misma carta hasta que no quede ningun elemento de la escuadrilla.

Si una nave enemiga se escapa, la nave controlada por el jugador asciende una altura, siendo repetida esta operación tantas veces como el jugador deje escapar una nave enemiga; incrementando la dificultad de juego a cada nueva ascensión.

Previamente destruida esta nueva escuadra de quince naves, sobre el centro de la pantalla comienza a generarse un tunel de tiempo, de sorprendentes efectos y vistosos colores, en la mitad superior del campo de juego nace un brillante astro, formado este por una extraña figura en continuo movimiento de expansión y contracción al tiempo que dispara terribles misiles hacia el cohete, este astro, llamado el amo espacial solo puede ser destruido si uno de los disparos le acierta en su zona central pero cuando el amo espacial aparece en el campo de juego el tanque de combustible esta peligrosamente vacio, por lo que si

el jugador no hace blanco en su brillante ojo, este absorverá el resto del combustible haciendo que finalice la partida. No obstante si el jugador hace blanco sobre el amo espacial, este desaparece y en su lugar un tanque de combustible con una conducción comenzará a bajar hasta su cohete para rellenar sus vacios tanques.
Una vez rellenados los tanques el juego comenzará por su primera secuencia al tiempo que una mayor cantidad de enemigos, dispara una mayor cantidad de misiles y estos adquieren una mayor velocidad.

La máquina consta principalmente de una cabina rectangular donde convenientemente alojados se situan los elementos que integran el juego, dividida en dos partes esta cabina, en la mitad superior va situado el monitor de televisión en color, la decoración interna de la cabina lograndose con la combinación de estos elementos unos sorprendentes efectos espaciales; tanto de relieve como de profundidad; y en su mitad inferior se situa el panel de mandos con los correspondientes controles para ser accionados por los jugadores, el computador lógico, 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 sistema central de la máquina es un computador lógico, 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 componentes 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 batalla de el tubo de rayos catodicos, tambien se utilizan otros tipos de osciladores en este juego que sirven para fijar y sincronizar los impulsos y señales electronicas entre el monitor de televisión y el computador permitiendo mantener fija y estable la imagen en la pantalla del televisor.

Mediante los controles del panel de mandos los jugadores van modificando e introduciendo nueva información al computador, esta información es tratada y procesada por una CPU y a requerimiento de la misma se transforma en señales luminosas reflejadas en el televisor, variando entre si, en cuanto a tamaño forma e intensidad de brillo, permitiendo diferenciar claramente cada objeto visualizado en la pantalla. Acompañando a estas imagenes llegan a los jugadores una serie de sonidos caracteristicos espaciales, tal como de despegue de nave, choque, explosión y disparos.

Los dibujos que acompañan la siguiente memoria aclaran lo anteriormente expuesto, y asi en la figura del dibujo nº1, se ha representado una perspectiva del

conjunto de la máquina, en el dibujo nº2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8 siete diferentes fases del campo de batalla astral y en el dibujo nº9 se ha representado un diagrama electrico de bloques.

En el dibujo nº1 se ha señalado con el nº1 la pantalla de juego, con el nº 2 el control de navegación, con el nº3 el boton de disparos, con el nº4 el botón de arranque para un jugador, con el nº5 el botón de arranque de dos jugadores y con el nº6 el conjunto de la cabina.

En el dibujo nº3, se han representado siete diferentes fases del campo de batalla astral, señalandose con el nº1 el tanteador del jugador nº1, con el nº2 el tanteador mas alto de la partida, con el nº3 el tanteador correspondiente al segundo jugador, con el nº4 las naves enemigas, con el nº5 la linea indicadora del nivel de combustible, con el nº6 las ventanas correspondientes a la figura enemiga que está en juego, con el nº7 el misil defensor, con el nº8 la estela luminosa producida por la combustión de los motores.

En el dibujo nº9 se ha representado un diagrama electrico de bloques donde se aprecian los dispositivos electricos del juego y sus conjuntos, así con el nº1 se ha señalado la entrada de red, con el nº2 la fuente de alimentación, con el nº3 los reguladores de tensión, con el nº4 fuente de alimentación, con el nº5 cuadro de luces, con el nº6 contador de monedas, con el nº7 trampilla de monedas, con el nº8 entrada de monedas, con el nº9 computador lógico, con el nº10 panel de control, con el nº11 la unidad de video y con el nº12 el altavoz.

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 S.A. por el juego recreativo.

1° JUEGO RECREATIVO el cual se caracteriza por esta constituido por una cabina rectangular donde en su mitad superior se situa un monitor de televisión, la decoración interna de la cabina y un espejo que superpone y refleja a la vez todas las imagenes.

2° JUEGO RECREATIVO que ademas de la reivindicación anterior se caracteriza por estar constituido por una cabina rectangular donde en su mitad inferior se situan el computador lógico, el reproductor acustico, la fuente de alimentación estabilizada y ya en el exterior el panel de mandos con sus correspondientes controles para que puedan ser accionados por los jugadores.

3ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza,porque el juego se desarrolla desde un punto de vista totalmente visual, recibiendose en la pantalla del televisor las señales de video generadas por un computador logigo.-

4ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque al iniciarse el juego, aparecen en la pantalla unas señalew luminosas, correspondientes al campo de juego, representado por una pantalla astral a un misil en el que se aprecia la estela luminosa producida por la combustion de los motores, asi como la linea que marca el nivel de combustible.-

5ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza,porque al iniciarse el juego aparecen en la pantalla, unas señales luminosas correspondientes a la lluvia de meteoritos, asi como las señales del firmamento, señales luminosas correspondientes a una escuadrilla de naves, a otra escuadrilla de naves, y otra escuadrilla de naves, y otras correspondientes al llamado tunel del tiempo y amo del espacio, como tambien el momento que estando la nave controlada, es rellenada de combustible por el amo del espacio.-

6ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza,por constituir la unidad de video un monitor de television en color , para la mejor identificacion de las diferentes señales luminosas que intervienen en el juego.-

7ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque cada nueva formacion de naves se visualiza en diferentes vistosos colores.-

8ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque el sistema tambien permite la visualizacion en un monitor de television en blanco y negro.-

9ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque al iniciarse el juego los contadores de ranteo, se reponen a cero quedando preparados para recibir las nuevas puntuaciones.-

10ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza,porque a medida que transcurre el juego y se hace blanoco sobre las formaciones de naves y aviones enemigos, estos imprimen una mayor velocidad a sus desplazamientos, asi como cuando una formacion es destruida, una nueva y diferente formacion entra en el campo.-

11ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza,porque en todo momento se hace control del misil accionando el mando de disparos y el de accionamientos, asi como los misiles mientras no son destruidos, estan en accion y si todas las naves y formaciones de aviones desaparecen, surgen los cohetes para su total destruccion.-

12ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque juntamente con las señales luminosas que aparecen en la pantalla, se acompañan de sonidos especiales caracteristicos.-

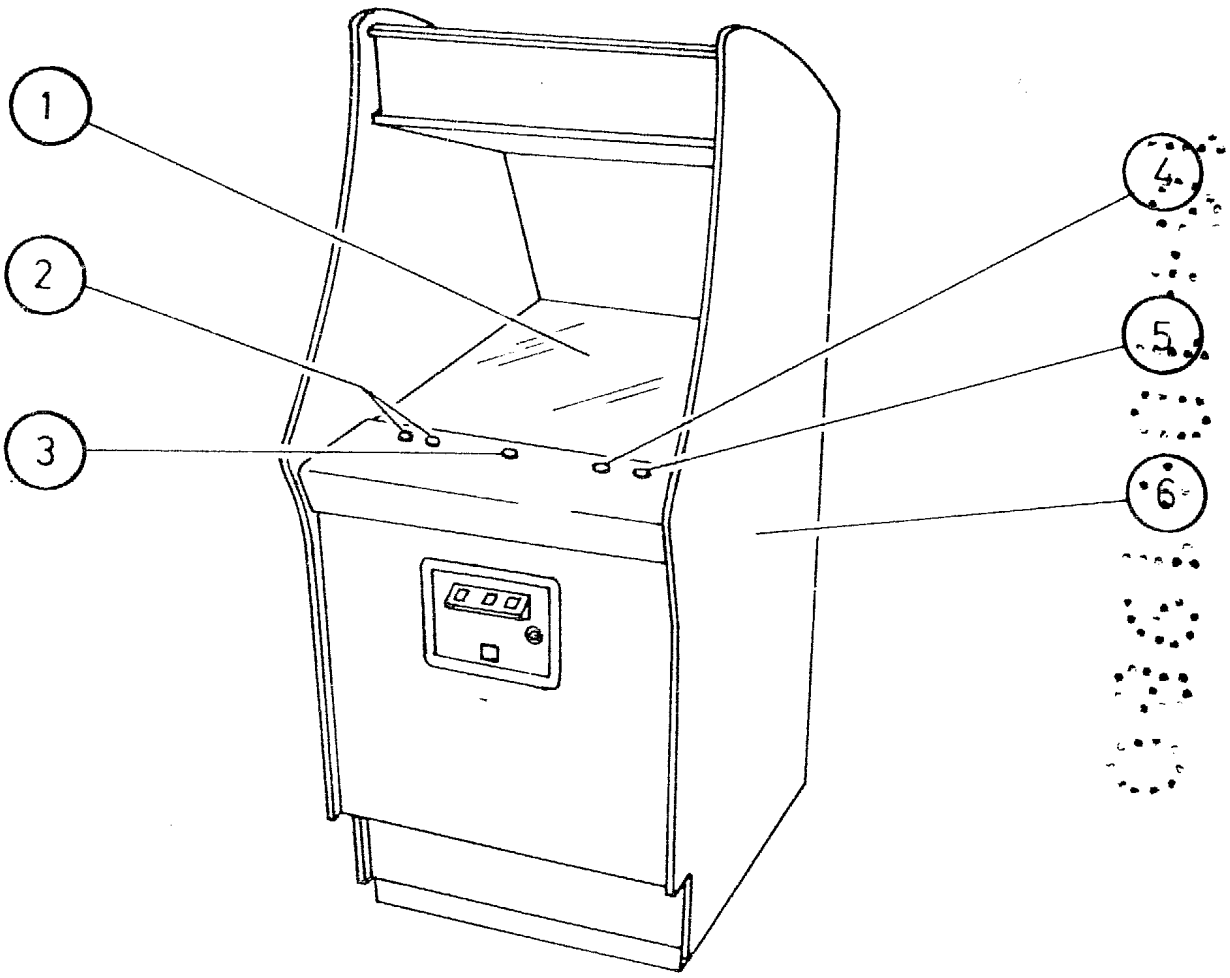
13.- JUEGO RECREATIVO.-

La presente memoria consta de siete hojas, mecanografiadas a dos espacios por una sola cara con un total de doscientas una linea y dos planos.-

Madrid 16 de Octubre de 1.980

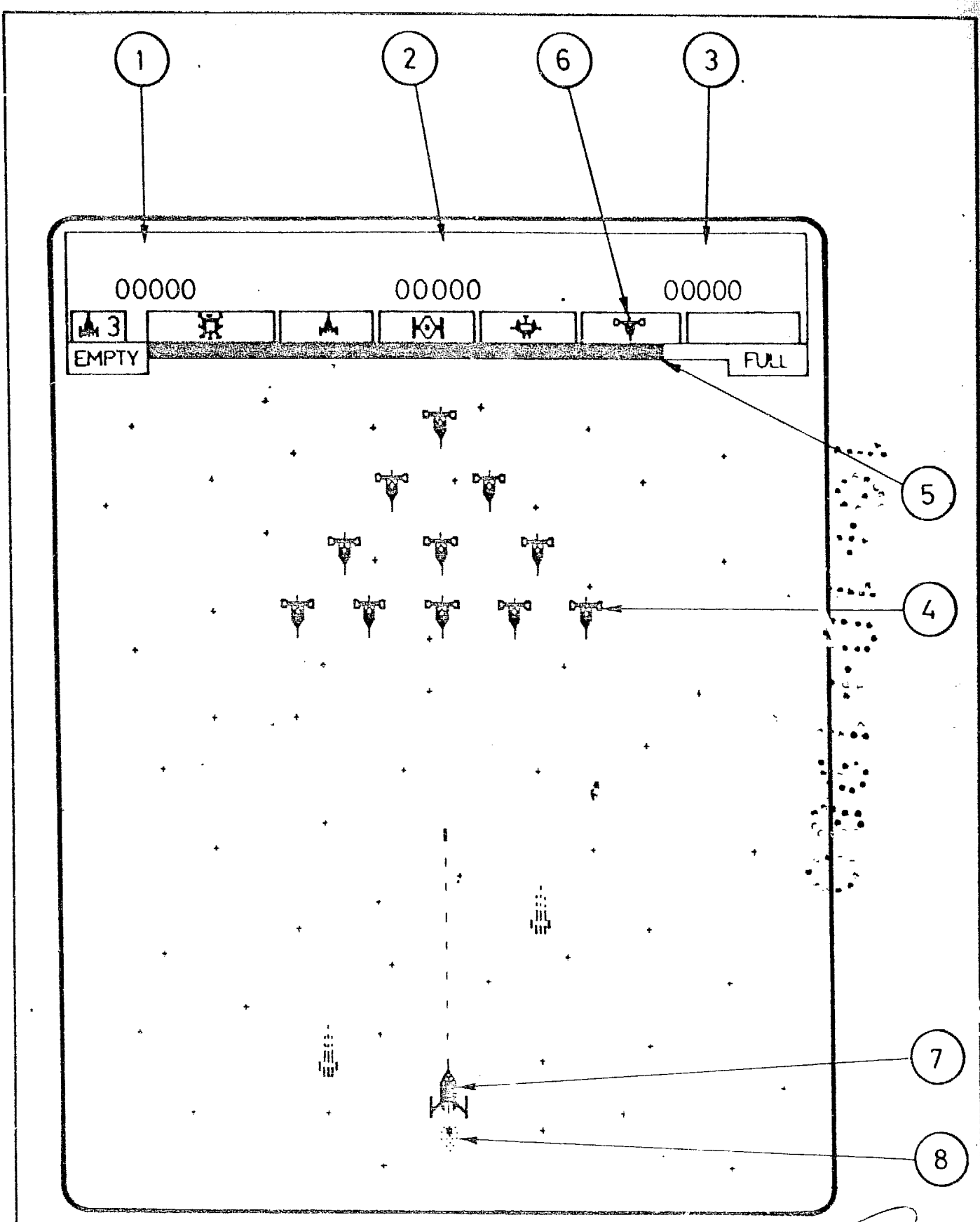
El Agente Oficial

Firmado.- Miguel P-Loayza Pinzon

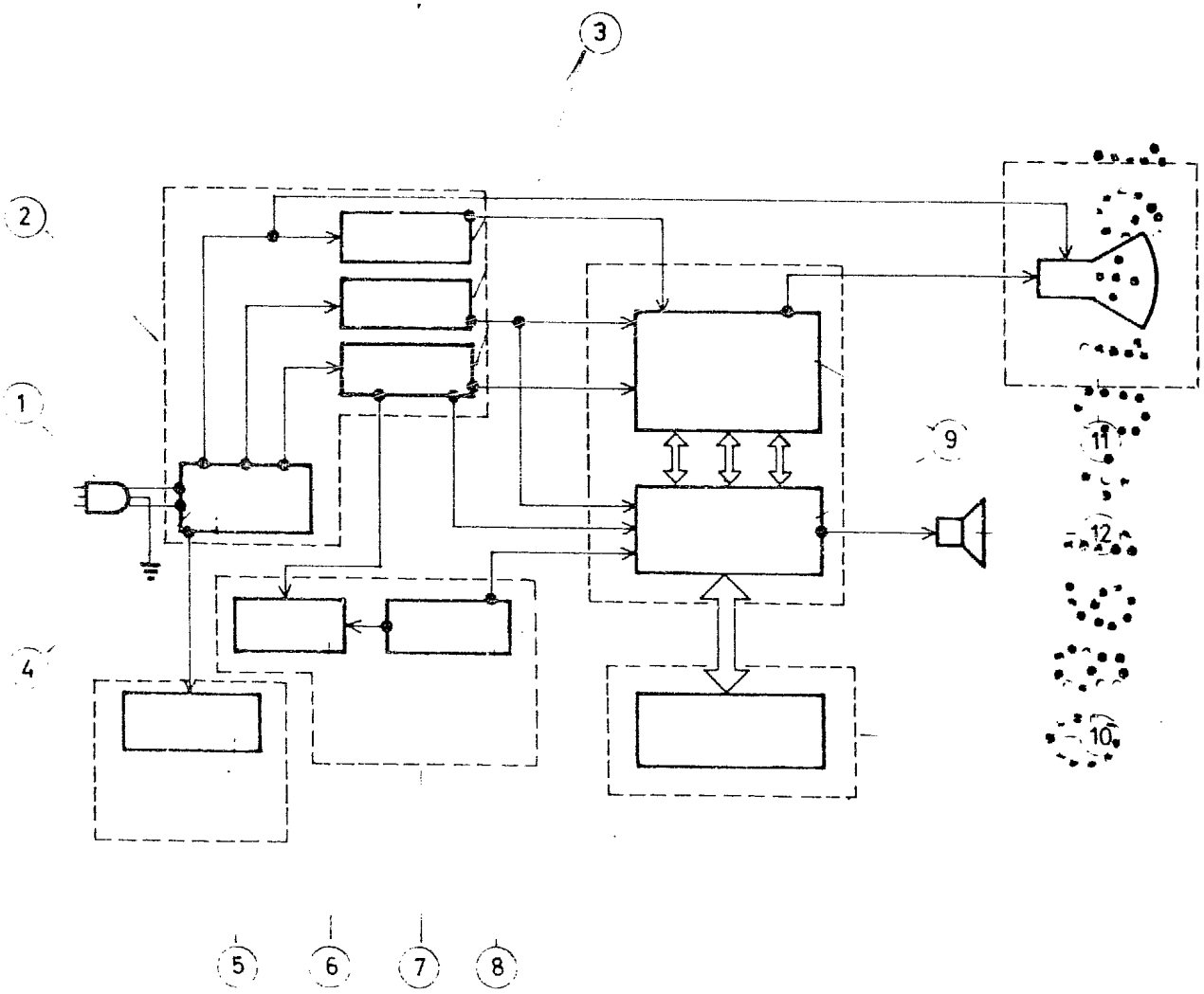


ESCALA VARIABLE
MADRID/6/10-86

EL AGENTE OFICIAL



ESCALA VARIABLE
MADRID 16-10-80
EL AGENTE OFICIAL



ESCALA VARIABLE
MADRID 16-11-96

EL AGENTE OFICIAL