

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

10 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	2 5 3 . 0 9 5 (3)	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		23-9-80	

MODELO DE UTILIDAD

11 SET. 1981

30 PRIORIDADES:	31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
-----------------	-----------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	Int. Cl. 3	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
		A6 3 F 9 1 2 2

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
JULGO RECREATIVO

71 SOLICITANTE (S)
S E G A . - S A

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
PARLA ( Madrid ) Carretera de Toledo Km. 22.900

72 INVENTOR (ES)
------------------

73 TITULAR (ES)
S E G A . - S A

74 REPRESENTANTE
Miguel Fernandez-Lolysa Pinzon

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

### MEMORIA

5 La presente memoria y dibujos adjuntos de este Modelo de Utilidad  
tiene como finalidad resaltar los puntos que constituyen novedad y  
que por veinte años se solicita en España a favor de la firma  
SEGA, SA. por Juego Recreativo, consiste el Modelo de Utilidad  
que se solicita en una nueva máquina de recreo, siendo esta nueva  
10 máquina un juego electrónico de video, totalmente de estado sólido  
que incorpora como elemento central del juego un computador lógico  
de alta tecnología que con la intervención de uno o dos jugadores  
simula una confrontación espacial.

15 Los jugadores han de defender un grupo de ciudades y tres bases de  
misiles interceptores, de los ataques de que son objeto por parte  
del computador lógico; para llevar a efecto la defensa, los jugadores  
disponen de tres bases de misiles conteniendo diez unidades cada  
base, los jugadores mediante unos botones de mando disparan estos  
misiles interceptores desde las diferentes bases de defensa.  
20 Al comenzar el juego en la pantalla del monitor de TV., se aprecian  
unas estelas luminosas que parten de la zona superior del monitor  
TVC y descienden sin rumbo definido hasta hacer algún blanco en las  
ciudades y bases de defensa; los jugadores se auxilian de un complejo  
sistema de blancos que cubre el espacio aéreo, mediante un control  
25 multidireccional que memoriza la posición de explosión de los misiles  
interceptores, cuando un acierto se produce una gran y especta-

30 cular explosión se produce donde una variedad de colores se suceden hasta que finaliza la onda explosiva. Si los jugadores logran defender y resistir el primer ataque, otro nuevo y más rápido se produce y a cada nuevo ataque unos misiles se incrementan al tiempo que unos satélites y bombarderos aparecen en el campo de juego dificultando la labor de defensa de los jugadores. A cada nueva ofensiva las estelas luminosas cambian de color, ofreciéndose a los jugadores unos impresionantes efectos. El juego  
35 finaliza cuando todas las ciudades son destruidas, produciéndose entonces la gran explosión final, llena de colorido y con un sonido real de explosión.

Durante el juego unos textos con gran atractivo informan a los jugadores del siguiente paso de juego, así como cuando obtiene una  
40 ciudad extra o como grabar las iniciales de su nombre, si superan el máximo tanteo.

La máquina consta de una cabina rectangular donde convenientemente alojados se sitúan los elementos que integran el juego, dividida  
45 en dos partes esta cabina, en la mitad superior se aloja un monitor de TVC, no obstante el sistema permite la visualización y utilización de un monitor de blanco y negro; en la mitad inferior se sitúa el computador lógico, un reproductor acústico, una fuente de alimentación estabilizada para suministro de la tensión de trabajo de los diversos elementos electrónicos de la máquina y ya en  
50 el exterior un panel de control para ser accionado por los jugadores. El sistema central de la máquina es un computador lógico compuesto por unas placas de circuito realizadas en fibra de vidrio e impresionadas por sus dos caras donde se fijan e interconectan entre sí los diversos elementos y componentes electrónicos tanto

discretos como integrados.

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 el tubo de rayos catodicos.

Tambien se utilizan otros tipos de osciladores que se emplean para generar una extensa gama de sonidos que acompañan a todas las maniobras que se realizan en el transcurso del juego.

Mediante los controles del panel de mandos los jugadores van modificando e introduciendo nueva información al computador, esta información es tratada por un miniprosesador y en el mismo se transforman las señales electronicas en señales luminosas de vistosos colores, sobre la pantalla del televisor variando estas entre si en cuanto a tamaño, forma, intensidad de brillo y color.

Los dibujos que acompañan la siguiente memoria aclaran lo anteriormente expuesto, y así en el dibujo n°1 se ha representado una perspectiva de la máquina y un detalle de la pantalla de juego señalándose con el n°1 la cabina, n°2 pantalla de juego, n°3 panel de control, en la figura n°2 se ha señalado con el n°4 las ciudades, con el n°5 las bases de misiles interceptores, con el n°6 el punto de mira, con el n°7 las explosiones y la onda expansiva, con el n°8 los cohetes enemigos y su estela luminosa con el n°9 los contadores de tanteo correspondientes a los jugadores.

En el dibujo n°2 se ha representado un diagrama electrico de bloques donde se aprecian los dispositivos de juego y sus conjuntos, así con el n°1 se ha señalado la entrada de red, con el n°2 la fuente de alimentación, con el n°3 los reguladores de tensión, con el n°4

fuente de alimentación, con el Nº 5 cuadro de luces con el Nº 6  
contador de monedas con el Nº 7 trampilla de monedas con el  
nº 8 entrada de monedas con el Nº 9 computador logico con el Nº  
85 10 panel de control con el Nº 11 la unidad de video, con el  
nº 12 decodificador de color y con el Nº 13 altavoz.-

### REIVINDICACIONES

Los puntos nuevos que se reivindican en la presente memoria  
de Modelo de Utilidad y dibujos adjuntos que por veinte años  
90 se solicita a favor de la firma SEGA. SA por el juego recreativo  
son las siguientes:

1ª.- JUEGO RECREATIVO, el cual se caracteriza por estar constituido  
do por una cabina rectangular donde en su mitad superior se situa  
un monitor de television y la decoracion interna de la cabina.-

95 2ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de la reivindicacion anterior  
se caracteriza, porque el sistema del computador permite la visuali-  
zacion de las señales luminosas en el monitor, llevando en la ca-  
bina rectangular el computador logico, el reproductor acustico,  
la fuente de alimentacion y en el exterior los paneles de control.-

100 3ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anterior-  
res se caracteriza, porque el juego se desarrolla de una manera vi-  
sual y por medio de unas señales luminosas y unos decodificadores  
en color aparecen imagenes en la pantalla y mediante unos mensa-  
jes luminosos estas pueden ser variadas.-

105 4ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anterior-  
res se caracteriza porque al iniciarse el juego aparecen en la  
pantalla unas señales luminosas correspondientes a las estelas y

missiles enemigos, que a gran velocidad cruzan la pantalla acompañadas a su vez de señales acústicas.-

110

5ª.- JULGO RECREATIVO, que además de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque aparecen en la pantalla unos satélites y bombarderos que hacen fuego sobre las bases, pero desde el punto de mira se puede observar toda la acción y evitarlo, gracias a la nueva bola de control multidireccional.-

115

6ª.- JULGO RECREATIVO, que además de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque por medio del control y acciones de mando existente en la cabina se controla la operación.-

7ª.- JULGO RECREATIVO.-

La presente memoria consta de seis hojas mecanografiadas a dos espacios por una sola cara con un total de ciento dieciséis y siete líneas escritas.-

Madrid 14 de Enero de 1981

El Agente Oficial

Firmado: Miguel F-Louysa Pirzon

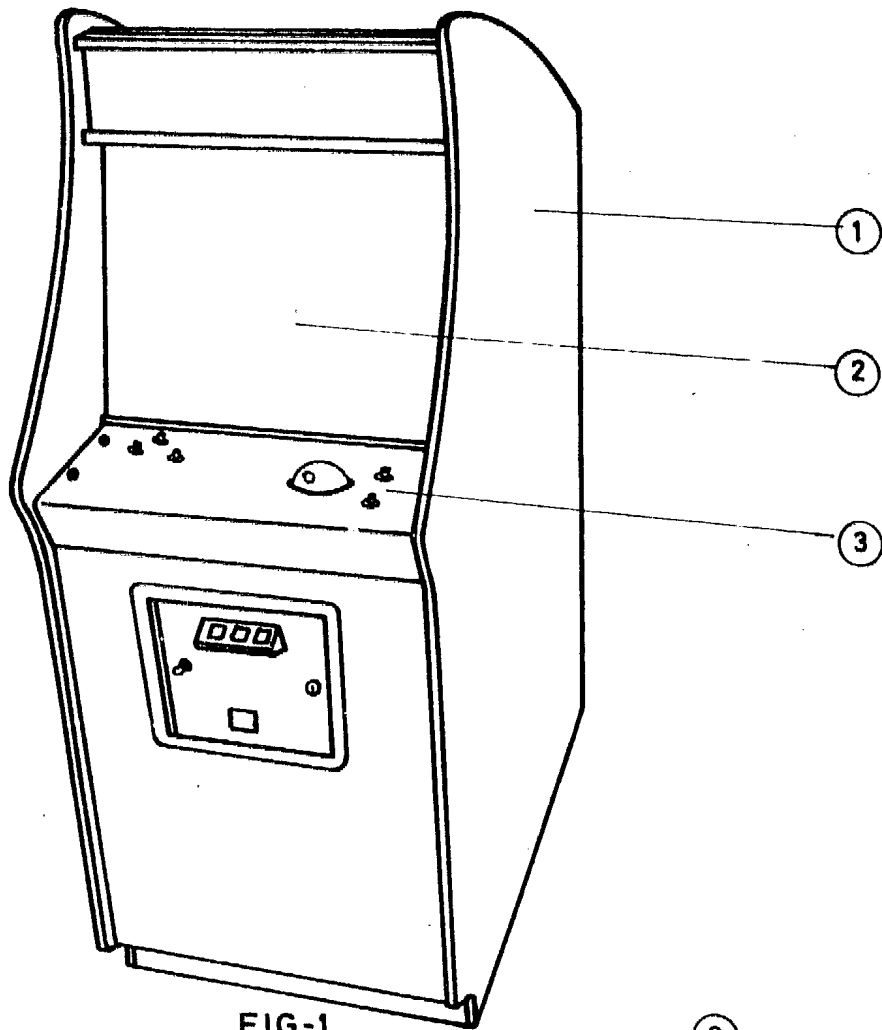


FIG-1

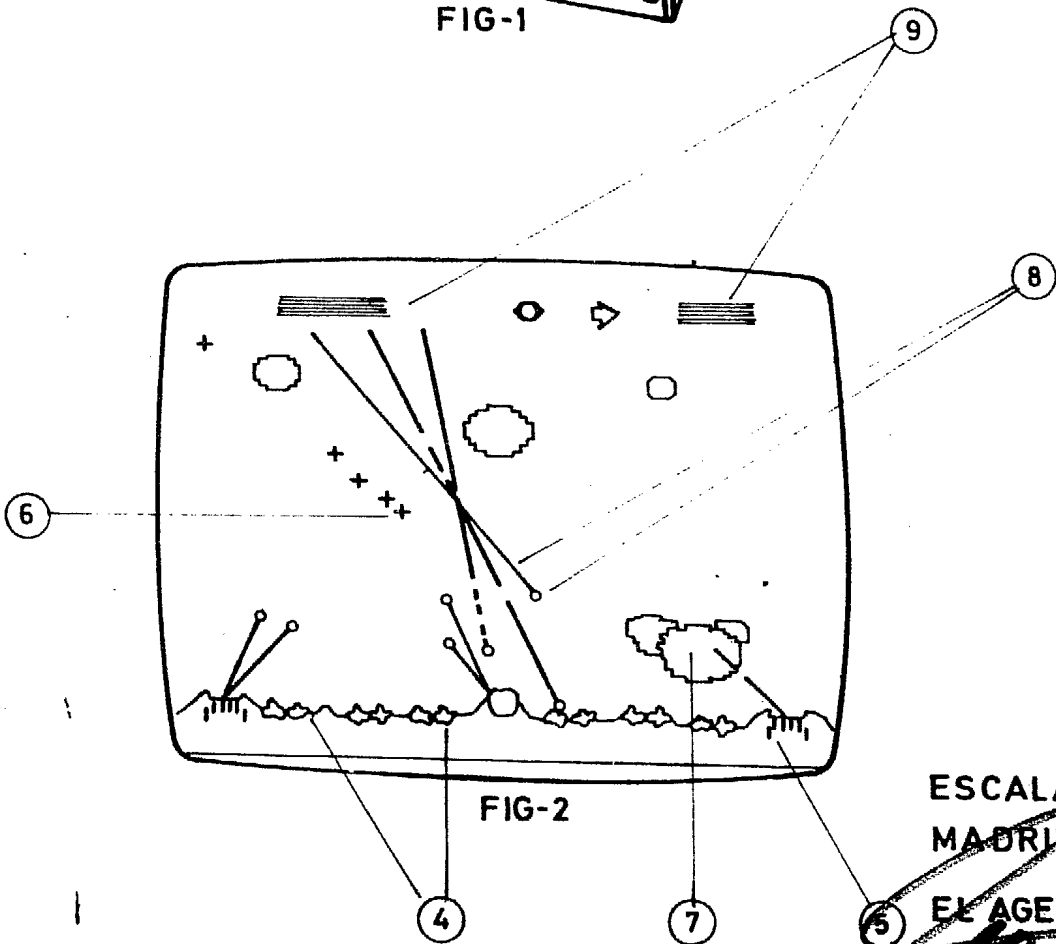
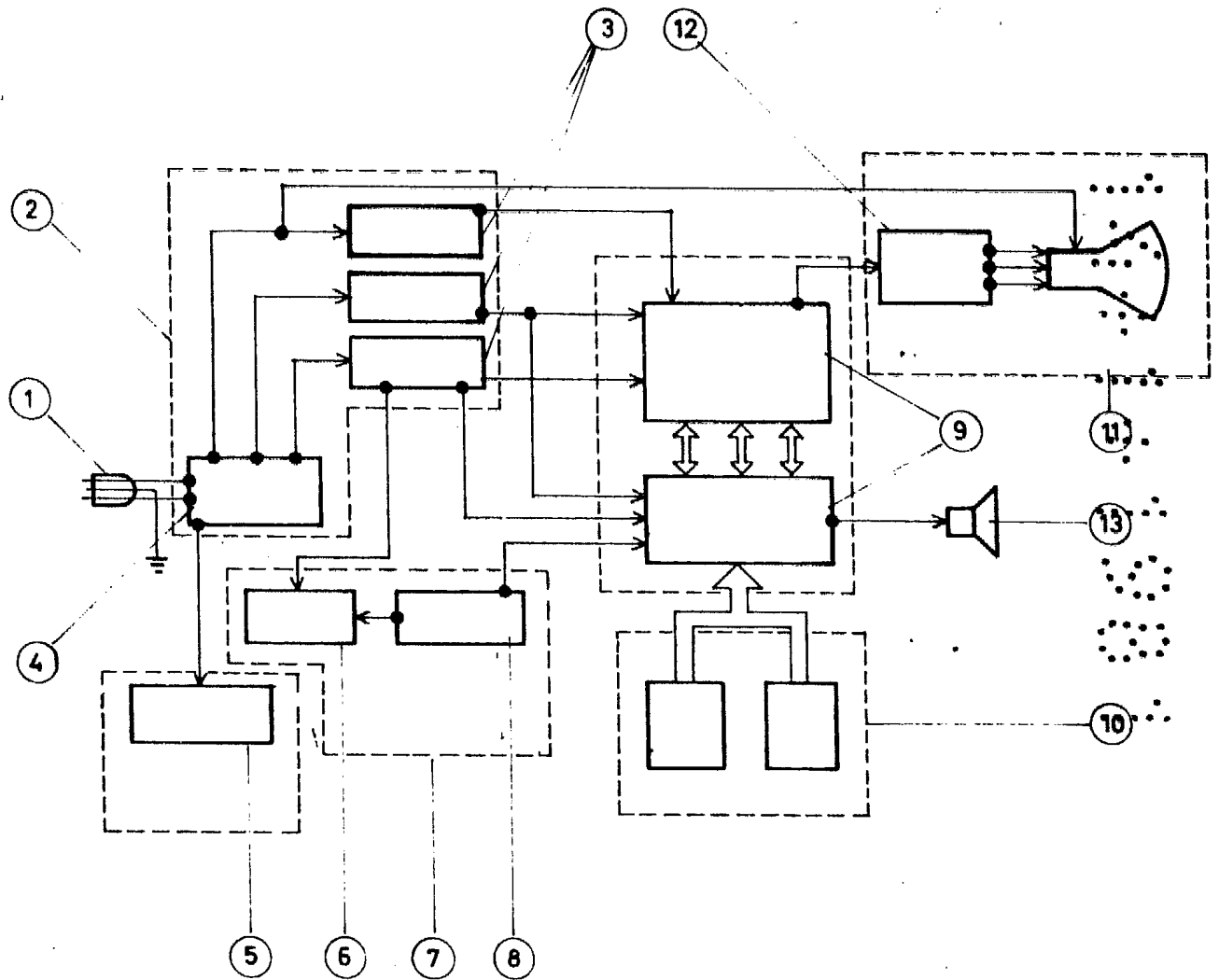


FIG-2

ESCALA VARIABLE  
MADRID 14 ENE. 1981

EL AGENTE OFICIAL



ESCALA VARIABLE  
MADRID 24 ENE. 1981  
EL AGENTE OFICIAL