MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

(1) ES (1)	2 5 3 . 1 4 3 (7) (G)	1
3	FECHA DE PRESENTACION 25-9-80	

MODELO DE UTILIDAD

6			
(31) NUMERO	32) FECHA		
	GE) FECHA	33 PAIS	
			·
			~ * * * * * *
FECHA DE PUBLICIDAD	BI) CLARIFOAC	DION INTERNACIONAL	
	D	63 F 9/22	
	u u	03/1/-	1- 1991 1- 1991 1991 1991 1991 1991 199
(54) TITULO DE LA INVENCION	the state of the s		
	Plateragery and the same one amount when		
	JUEGO RECREATIVO		***
			* /* * * '
50 SOLICITANTE (S)			
	SEGA SA	•	
	AND A ST GOT LARES		*****
DOMICILIO DEL SOLICITANTE			
ratte (mauric	Carretera de Toledo Km.	2 2.900	
(72) INVENTOR (ES)			
1			
73 TITULAR (ES)			
	BEGA SA		
		•	
74 REPRESENTANTE			
	Miguel Fernandez-Losysa	Pinzon	

MEMORIA

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 máquina un juego electronico de video, totalmente de estado solido que incorpora como elemento central del juego un computador logico de alta tecnología que con la intervención de uno o dos jugadores simula una caseta de tiro de feria.

los jugadores han de hacer blanco sobre tres hileras de patos, connejos y buhos que estan en constante movimiento de desplazamiento.

15

20

Al iniciarse el juego en la pantalla del TVC aparecen tres hileras con unas figuras, correspondientes a patos, conejos y buhos y unas señales cuadradas conteniendo unas cifras que bonifican al jugador cuando este hace blanco sobre dicha figura con el valor marcado; tambien mezcladas con las figuras y señales aparecen las letras BONUS que derribadas en correcto orden tambien bonifican al jugador con la cifra que marque el contador correspondiente al BONUS.

Sobre estas figuras, y en la zona central superior de la pentalla

una noria comienza a girar, al tiempo que una melodia electronica propia de ferias y carruseles llega a los oidos de los
jugadores, sobre la zona inferior y entre dos lineas aparecen las
balas de que disponen los jugadores. Estos pierden diez bolas
cada vez que un pato en vuelo se escapa del campo de juego;
durante el juego una cuadricula de color amarillo se ilumina
y en su interior figuran una serie de cifras y señales, si esta cuadricula es acertada el jugador puede sumar o restar el
valor que marque en ese momento dicha cuadricula.

25

30

35

40

45

50

Una nueva señal conteniendo una nota musical permite al jugador parar la melodia si este nace blanco sobre la señal, con un nuevo blanco sobre la misma señal pondrá la melodia a sonar comenzando donde esta quedara parada.

Cuando un jugador consigue borrar todas las figuras y tambien la noria, entonces sobre la linea media del campo de juego aparece un oso blanco, que al ser acertado en su centro, se levanta y dando un rapido giro cambia el sentido de desplazamiento, si un nuevo acierto se efectua sobre el oso, este vuelve a cambiar de sentido de desplazamiento incrementando a cada impacto el ritmo de velocidad, hasta que se escapa del campo de juego. Cada acierto sobre el oso se acompaña de un gran rugido, asi como tres diferentes sonidos de graznido de pato se hacen presentes cuando estos levantan el vuelo. La partida finaliza cuando el jugador pierde todas sus balas.

La máquina consta 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 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

se situa el computador logico, un reproductor acustico, una fuente de alimentación estabilizada para suministro de la tensión de trabajo de los diversos elementos electronicos de la máquina y ya en el exterior un panel de control para ser accionado por los jugadores. El sistema central de la máquina es un computador logico compuesto por unas placas de circuito realizadas en fibra de vidrio e impresionadas por sus dos caras donde se fijan e interconexionan entre si los diversos elementos y componentes electronicos tanto discretos como integrados.

Dentro del computador un oscilador general comienza a generar trenes de impulsos que a base de divisiones y subdivisiones controlan mediente 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 microprocesador y en el mismo se
transforman las señales electronicas en señales luminosas de vistoscs 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 presente memoria aclaran lo anteriormente expuesto, y asi en el dibujo nº1 se ha representado una perspectiva de la máquina señalandose con el nº1 la cabina, nº2 pantalla de juego, nº3 panel de control. En el dibujo nº2 se ha representado un detalle de la pantalla de juego, señalandose en particular

55

60

65

70

75

con el Nº 1 los contadores de tanteo de los jugadores, Nº 2 cuadro variable de bonificación negativa o positiva, Nº 3 noria giratoria, nº 4 contador variable de bonus, Nº 5 see Mal fija de honificacion de bales, № 6 señal fija que permite a valuntad del jugador porner en marchar o parar la melodia electronica y con el Nºº 7 pato en vuelo.-En el dibujo 3 se ha representado un diagrama electrico de bleques donde se aprocian los dispositivos de juego y sus conjuntos asi como el Nº 1 se ha señalado la entrada de red con al Nº 2 la fuente de alimentacion, con el Nº 3 los regu ladores de tension, con el Nº 4 fuente de elimentacion, con el Nº 5 cuadro de luces, con el Nº 6 contador de monedas, con al Nº 7 trampillas de monedas, con el Nº 8 entrada de monedas, con el Nº 9 computador logico, con el Nº 10 panel de control, con el N^{o} ll la unidad de video , con el N^{o} 12 ducodificador de control y con al Nº 13 altavoz.-

85

90

95

100

REIVINDICACIONES

Los puntos nuevos que se reivindican en la presente memoria de Modelo de Utilidad y dibujos adjuntos que por veinte años se solicitan a favor de Saga. Sa por JULGO RECREATIVO son los siguientes.

1ª.- JUEGO RECREATIVO. sl cuel se caracteriza por estar constituido por una cabina rectangular donde enr.su mitad superior se situa un monitor de talevision y la decoración interna de la cabina.

2ª.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de la reivindicación ante-

rior se caracteriza, porque el sistema del computador permite la visualización de las señales luminosas, situandose en la parte superior el reproductor acustico, la fuente de alimentacion y los mandos...

38.- JUEGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se carecteriza, porque el juego se desarrolla desde un punto de vista visual, recibiendose en la pantalla todas las incidencias del juego, que aparecen en señales luminosas, y por los mensajes emitidos pueden ser estar variadas.-

4. JUNGO RECREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque aparecen en la pahtalla figuração de animales, objetos del blanco, que cuando son acertados, un sonido de scierto de nace presente en el altavos.

58. JULGO REGREA TIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque en el transcurso del juego puede consetarse ana melodia propia de Teria y carrusel.

68. JULGO REGREATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque al borrar todas las señales y figuras aparece en la pantalla un oso blanco que a cada in-

72. JUEGO E. REATIVO, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque el movimiento en la panta-Lla de les figures que selen se desplesen a una gran velocie dad, lo que difficulte se eccion abatidora, lo que motiva al fin al agotarsele la municion.

8. - JUEG O RECREATIVO. -

pacto emito potentes rugidos .-

115

120

125

130

133

La presente memoria consta de seis hojas mecanografiadas por úna sola cara a dos espacios con un total de ciento treinta y dos lineas.

Madrid 14 de Enero 1 81

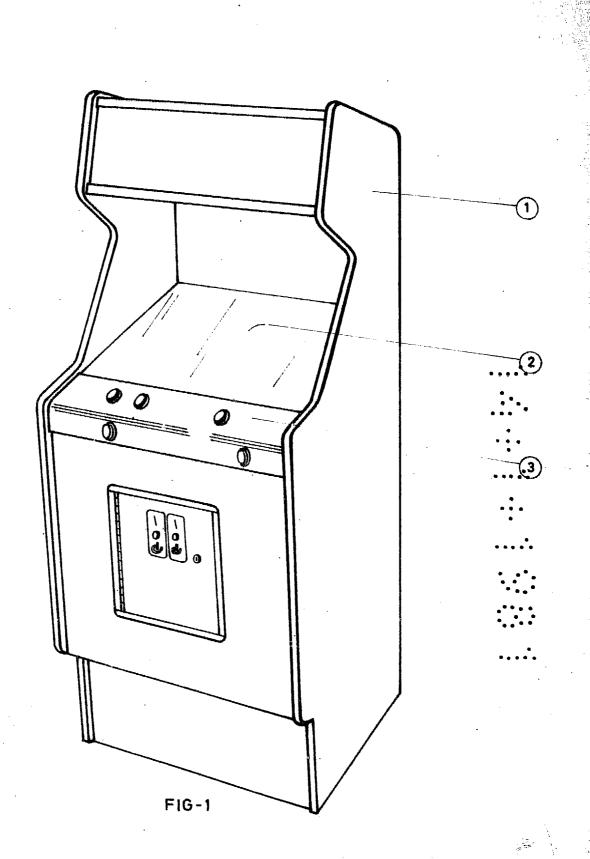
El Agenyte Official

Firmado. - Migraf F-Lowsa Pinzon. -

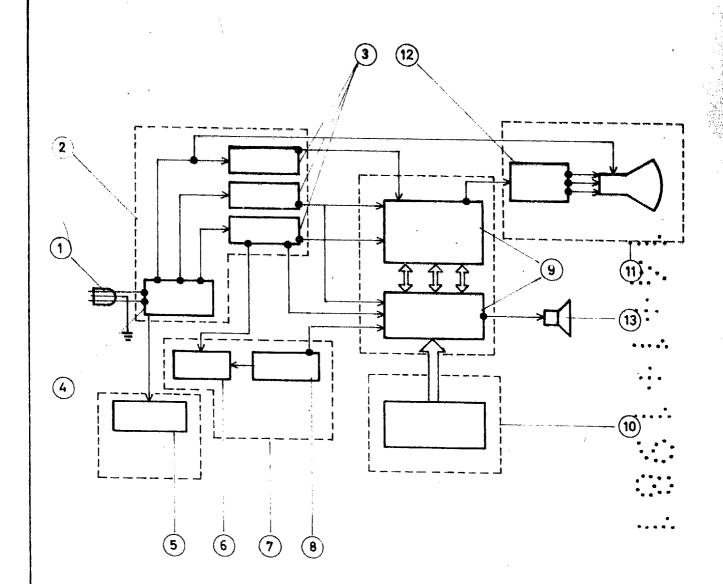
••••

···:

. . . .



ESCALA VARIABLE
MADRID 1 4 ENE. 1981



WE OFICHAL