

**Jorge VICENTE MARTÍNEZ.**

Abogado.

**PONS IP** Madrid, España.

Gta. de Rubén Darío, 4.

28010 Madrid.

En Lloret de Mar (Gerona), a 5 de diciembre de 2024.

Por la presente acusamos recibo de su requerimiento recibido por nuestra parte con fecha 30 de noviembre del presente año que pasamos a responder mediante la presente:

**[1] Primer punto, infracción de los derechos de marca y patentes de los que SEGA es titular.**

- ✓ No tenemos nada que objetar a cuanto señala en las páginas 1 y 2, hasta el segundo párrafo de la misma, en cuanto a la titularidad de las marcas y patentes que su cliente disfruta en la actualidad.
- ✓ Indicarles que nunca hemos tenido en mente causar daños y perjuicios a su cliente, SEGA, y prueba de ello es que desde el principio nos hemos mostrado como lo que somos, FANS de la compañía nipona a la que representa con su cometido.
- ✓ Hemos venido usando el nombre de SUPERSEGA desde hace 22 años, pues el nombre de dominio [www.supersega.com](http://www.supersega.com) fué registrado en el año 2002 por Alejandro B. Martín, quien junto otras personas crearon dicha web y portal dedicado, durante más de una década..
- ✓ En lo que posteriormente hace/n ud./s referencia, párrafo tercero de la referida página 2, es **que por el mero hecho de fabricar una videoconsola** con la que el usuario final pueda disfrutar de todos los videojuegos que hasta la fecha ha comercializado y patentado SEGA o terceras empresas bajo licencia de SEGA, **se esté infringiendo marca o patente alguna**, máxime cuando toda la tecnología utilizada es fruto, única y exclusivamente de nuestro Know-How

**[2] Páginas 3, 4 y 5: punto segundo, el derecho de confusión.**

- ✓ Dejando a salvo el tema del uso de la marca que ya explicamos en el punto anterior, no existe tal derecho de confusión primero porque en la propia caja de embalaje, hablamos del prototipo, ya se dice muy claramente en el extremo inferior derecho que la videoconsola NO ES UN PRODUCTO OFICIAL SEGA, lógicamente es una que está concebida para utilizar cualquiera de los videojuegos que se publicaron / produjeron para los usuarios de las consolas de su cliente, pero si quitamos en tema del uso de la marca y dado que no existe en la misma tecnología alguna de su cliente, todo el resto del producto es perfectamente LEGAL y por tanto, COMERCIALIZABLE.

✓ No es lo mismo el derecho de confusión que protege una marca que por el hecho de que una videoconsola esté dirigida al público que tiene algún tipo de videojuegos de SEGA, este hecho, que define el público al que se dirige, ofrezca confusión alguna sobre la utilización de la marca SEGA, máxime si tenemos en cuenta que el propio embalaje indica en primer término que esta videoconsola no es un producto oficial SEGA.

SUPERSEGA != SEGA

Desde el primer momento, cuando en Mayo / Junio se comunicó públicamente el proyecto, se anunció como un dispositivo FPGA creado por un grupo de FANS la mayoría de España, y aún hoy por hoy, en ningún sitio se dice que SUPERSEGA sea un producto de SEGA

**[3] Por todo ello, y dejando a salvo las cuestiones relativas al uso de la marca que ya hemos explicado desde el inicio, todas las reclamaciones que nos hacen en los siete puntos finales de las páginas 7 y 8 no tienen, con el debido respeto, sentido jurídico alguno.**

✓ No obstante, sí es propósito de su cliente hacerse cargo de nuestra videoconsola y/o que destruyamos las unidades que tenemos en stock o en producción, podemos entrar en conversaciones para ver si llegamos a un punto final económico que satisfaga tanto a unos como a la otra, mientras la videoconsola retro que hemos anunciado, su funcionamiento, fabricación y legalidad, ESTÁN FUERA de TODA DISCUSIÓN, esperamos que comprendan la utilización tan explícita que acabamos de hacer de las anteriores expresiones.

Les damos un plazo de 14 días a partir de hoy día 5 de Diciembre para que nos respondan con la intención y decisión de su cliente, SEGA tras nuestra contestación, para tomar una vía u otra, en cuanto al dominio supersega.com y su contenido, la videoconsola fpga, y el stock existente y en producción actual.