(19) OFICINA ESPAÑOLA DE PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

(11) Número de publicación: **2 761 336**

(21) Número de solicitud: 201831110

(51) Int. CI.:

G07F 17/00 (2006.01)

(12) SOLICITUD DE PATENTE A1

(22) Fecha de presentación:

16.11.2018

(43) Fecha de publicación de la solicitud:

19.05.2020

(71) Solicitantes:

ZITRO IP S.ÀR.L. (100.0%)
17, Boulevard Royal
Luxembourg LU

(72) Inventor/es:

ORTIZ DE VIVEIROS, Johnny

(74) Agente/Representante:

CANELA GIMÉNEZ, María Teresa

(54) Título: **MÁQUINA ELECTRÓNICA DE BINGO CON SORTEO DE BOLAS ESPECIALES**

(57) Resumen:

Máquina electrónica de video bingo, del tipo de máquinas que disponen de una carcasa (2) y de pantallas de visualización (3 y 4), CPU (8) con medios de cómputo, memorias y discos de almacenamiento (11) de datos y programas, generador de números aleatorios (9), e interfaces (10) entre los distintos elementos de dicha máquina (1) y con el usuario, en que se dispone de una unidad controladora (6) con medios propios para la gestión de un juego de azar así como interfaces (15) que permiten conectar a una pantalla adicional (7) y al conjunto de la máquina (1) de bingo, gestionando un juego de bonus que es accesible cuando en la extracción de la bolas (18) del bingo salen un número de 6 bolas especiales (19) que forman también parte de las bolas sorteadas en el bombo del bingo.

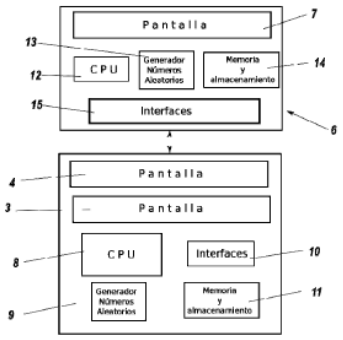

Fig. 2

ES 2 761 336 A1

DESCRIPCIÓN

MAQUINA ELECTRONICA DE BINGO CON SORTEO DE BOLAS ESPECIALES

CAMPO DE LA INVENCIÓN

Máquina electrónica de juego de bingo que incorpora un número de bolas que son especiales, por ejemplo, que son sin número, incluidas en el bombo en el momento de realizarse el sorteo y extracción de bolas característico del juego de bingo, dichas bolas afectando un juego propio gestionado por una tarjeta controladora específica.

ANTECEDENTES

El juego de bingo es conocido desde la remota antigüedad y viene jugándose con mayor o menor intensidad desde dichos orígenes remotos. En la actualidad se juega en una pluralidad de plataformas y modalidades, desde su versión manual con extracción de las bolas desde un bombo giratorio y anuncio de extracciones, marcando los jugadores sus cartulinas con sus aciertos y reivindicando los premios a obtener, hasta versiones del juego en máquinas electrónicas en que las cartulinas se muestran en una pantalla y el sorteo de las bolas se efectúa rápida y automáticamente, tachando los números premiados e informando, según cada versión de juego, de los premios obtenidos y a los que aún puede aspirarse, con bolas extra, bolas comodín, premios especiales, premios acumulados, etc.

La actualización a los tiempos modernos del juego de bingo ha representado la introducción de muchísimos perfeccionamientos o modificaciones del mismo en función de captar el interés del jugador y ofrecer una política de entrega de premios más adaptada a las demandas de casinos o salas de juego que desean tener las máquinas siempre en activo, a sus clientes contentos y satisfechos por el tiempo de ocio empleado en las mismas y ofrecer expectativas de premio que se adapten a los perfiles de jugadores de cada país y zona.

Los premios acumulados, cuya cuantía se incrementa con una fracción de las apuestas efectuadas en cada juego de bingo y de los premios de los mismos que no se ha entregado, cuando es el caso, son uno de los éxitos más rotundos de la industria del juego cada a motivar a los usuarios de sus máquinas. Y es que, en ocasiones, superados los problemas técnicos de vincular varias máquinas en una

sala o en una red extensa como Internet, se consiguen acumulados importantes, llamativos, que atraen a los jugadores a pesar de tener una expectativa difícil de obtención. Y esa expectativa difícil de obtención dificulta su reparto o entrega y permite que el premio se incremente aún más de sesión a sesión de juego.

La presente invención, por su parte, ataca otro frente para hacer atractivas las máquinas de juego de bingo, en el sentido de mejorar la parrilla de premios que puede ofrecerse a un usuario de la máquina y conseguir, en consecuencia, una mayor rentabilidad de esta máquina de juego para el casino o sala de juego que, finalmente, es quien la debe adquirir.

Ello es porque muchos usuarios habituales de las máquinas de bingo, aun manteniendo la expectativa de recibir un gran premio acumulado, son conscientes de que probablemente, debido a su dificilísima probabilidad, no van a recibir ninguno de esos premios, decidiéndose, al elegir una, por máquinas de juego que sean entretenidas y mantengan una probabilidad más asequible de obtener premios, aunque sean de importes menores a los grandes acumulados. Es decir, gusta tener acceso a los grandes acumulados, pero además se quiere tener un entretenimiento efectivo con posibilidades más asequibles de premio.

Es por tanto uno de los principales objetivos de la presente invención incorporar un medio novedoso que permita una corrección de la pluralidad de premios que ofrece la máquina de juego, mejorando la distribución en los premios de una mayor probabilidad y ofreciendo premios nuevos en ese tramo de probabilidad asequible.

Es otro de los objetivos de la presente invención el que la introducción de los nuevos premios y juegos no altere la recompensa por el crédito de juego comprado en el juego habitual de bingo que en líneas generales permanece inalterado.

De forma similar, otro de los objetivos de la presente invención es que los requisitos de proceso de los nuevos premios sean satisfechos principalmente con ayuda de nuevos dispositivos, permitiendo una fácil implementación de la presente invención e incluso una mejora del parque de máquinas existentes y obsoletas en relación a la presente invención.

Otro de los objetivos principales de la presente invención es proporcionar una condición de activación para un segundo juego en la máquina o juego de bonus, que puede ser independiente del principal de la máquina, que sea sencilla y fácilmente observable para el jugador; sorteándose dicha condición de activación simultáneamente, en el mismo sorteo de extracción de las bolas del juego de bingo.

Estas y otras ventajas de la presente invención serán más evidentes con la descripción que sigue a continuación.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LA INVENCIÓN

La presente invención desarrolla una máquina electrónica de juego de bingo que incorpora un número adicional de bolas especiales Estas bolas se incluyen en el bombo del sorteo, en la matriz de elementos extraíbles, para que la mecánica de azar del bingo las extraiga junto con las bolas numeradas conocidas del juego de bingo.

Esta máquina dispone de una carcasa que alberga todos sus elementos, incluyendo una CPU, un GNA (Generador de números aleatorios), medios de cómputo y proceso, memorias y otros medios de almacenamiento, interfaces con el usuario como pantallas, preferiblemente táctiles, medios multimedia para la presentación del juego y premios, etc. Estos elementos permiten desarrollar un juego de bingo en cualquiera de sus variantes, incluyendo premios especiales, acumulados, etc., todo ello dentro de la técnica conocida.

Adicionalmente, se dispone una unidad controladora que por su parte dispone de un microcontrolador, GNA, medios de cómputo y almacenamiento, así como interface a la CPU de la máquina principal y a una pantalla adicional, dicha unidad controladora encargada de gestionar los juegos derivados de dichas bolas sin número, como por ejemplo un juego de bonus para acceder a una variedad de premios acumulados.

Se trata de modificar el juego de bingo conocido introduciendo un nuevo elemento de azar dentro de la extracción de bolas habitual, gestionando por tanto la activación de un segundo juego dentro del principal, facilitando la implementación de este nuevo juego e incorporando los medios y dispositivos para llevarlo a cabo. Obviamente, la existencia de un numero de bolas especiales y que cuando son sin número, no afectan al sorteo del bingo, alteran la probabilidad de los premios del juego convencional de bingo.

La invención contempla las modificaciones adecuadas, los ajustes, de la relación coste del crédito de juego respecto de la probabilidad de premio para que se mantenga en una ratio similar al previamente existente sin la incorporación de las bolas especiales. Esto es así, también para el precio de las bolas extras y/u otros aspectos conocidos del juego de bingo.

Por otra parte, según cada ejemplo de realización, las bolas especiales, permiten diferentes implementaciones de diferentes tipos de premios y juegos que se describirán más adelante.

En general, puede afirmarse que la novedosa introducción de las bolas especiales en el conjunto de bolas a extraer en el bingo, siendo dichas bolas parte de un juego o juegos distintos con premios independientes y distintos de los existentes en el juego de bingo, permite graduar una política de premios muy versátil y ajustada a las diferentes demandas de las preferencias estimadas de juego de los usuarios.

De este modo se satisfacen los requerimientos previstos de la invención fabricando una máquina electrónica de juego con premios adaptables, manteniendo todos los alicientes del juego moderno electrónico de bingo, permitiendo además la adaptabilidad del parque previamente existente de máquinas y facilitando la implementación de los nuevos juegos cuya operativa queda encapsulada y diferenciada del funcionamiento del juego principal de la máquina.

BREVE EXPLICACION DE LOS DIBUJOS

Para una mejor comprensión de la invención se acompaña a la presente memoria descriptiva con cuatro hojas de dibujos, aportados únicamente a título ilustrativo y no limitativo de la invención.

La figura 1 es una representación en vista frontal de una realización preferente de la presente invención, presentando una máquina electrónica de juego que presenta una carcasa que incluye dos pantallas, cajetines para la introducción de tarjetas u otro medio de relación con el usuario, incluyendo una pantalla superior y un módulo de control de los premios de bola sin número o bola negra.

La figura 2 representa esquemáticamente los elementos básicos que forman la máquina electrónica de la figura 1, mostrando en su parte superior y también esquemáticamente, la unidad de control de los premios asociados a las bolas sin número o bolas especiales.

La figura 3 es una representación simplificada de una pantalla, dentro del estado de la técnica de juego de bingo, en la mecánica de azar del bingo, que extrae las bolas y mostrándose varias bolas sorteadas de tipo bola sin número o bolas especiales, de acuerdo a las características de la presente invención.

Las figuras 4 y 5 representan diferentes ejemplos de realización de juegos de premio resultado de las bolas sin número, controlados por la tarjeta electrónica de control de dichos premios.

EXPLICACION DETALLADA DE LA INVENCION

Consiste la presente invención en una máquina electrónica de juego de bingo que incorpora un número de bolas especiales (19) en la matriz de elementos extraíbles del juego de bingo, siendo las bolas numeradas las habituales del juego de bingo. Estas bolas especiales (19), en la realización principal son bolas adicionales a las habituales existentes en el bombo del sorteo de bingo.

La máquina (1) electrónica de juego de bingo está compuesta por un mueble o carcasa (2) que incluye pantallas (3 y 4), en las que se muestran las

ornamentaciones y representaciones propias del juego principal utilizado en dicha máquina (1). Dicha máquina dispone de un conjunto de controles, normalmente botones, para la interacción del jugador con la máquina, así como otros interfaces con el usuario, como son cajetines (5) de introducción de tarjetas, dinero, tiques, etc.

Se trata, en esta parte de la descripción de cualquier máquina electrónica de bingo de la técnica conocida. La parte inferior de la figura 2 describe de forma sucinta varios elementos que componen dicho tipo de máquinas. Disponen de una CPU (8), GNA o Generador de Números Aleatorios (9), capacidad de cómputo y proceso, de almacenamiento de código o programas y de datos por medio de memorias y medios de almacenamiento (11), e interfaces (10) tanto con el jugador, como entre los distintos módulos y componentes de la máquina (1). La patente española P 200502353 es un ejemplo, dentro de otros posibles, de una realización de este tipo.

Este ejemplo dispone de los clásicos premios de línea y bingo, pero también de otros patrones de figura o combinaciones de premio, además de premios acumulados. La figura 3 muestra una pantalla de un juego conocido de este tipo de máquinas. En la parte superior izquierda se muestran patrones geométricos de premio (17). Las cartulinas (16) apostadas, cuatro en este ejemplo, se muestran vacías, sin números porque las descripciones de los detalles del juego tradicional de bingo escapan a los objetivos de esta descripción. La figura no muestra el espacio central superior destinado a las bolas extras, ni el superior derecho utilizado normalmente para el JackPot, ni los identificadores de las cartulinas, ni los botones de información y órdenes, normalmente situados en la parte inferior de la pantalla.

La figura 3 sí muestra las bolas extraídas, unas de ellas, las bolas numeradas (18) que se muestran en blanco, y las bolas especiales (19) que en esta realización son bolas sin número que se muestran en superficies sombreadas. La parte central inferior de la pantalla exhibe un botón o pulsador (20) para disparar manualmente, la partida de bonus derivada de las bolas sin número (19).

Cuando el jugador adquiere los cartones (16) con los que participa en el juego se le entregan, o se hacen visibles en la pantalla dichos cartones. Estos son una parrilla ordenada de números no iguales dentro de un conjunto, por ejemplo, en la versión Bingo 60, de 60 bolas a extraer con cartulinas de 3x5 que representan las apuestas del jugador. Obviamente, la presente invención es susceptible de ser utilizada en otras modalidades, por ejemplo, cartulinas 5x5, 4x3, 3x4, 5x3, etc. En el ejemplo o modalidad que se utiliza en la presente descripción, se utiliza un conjunto de 60 bolas numeradas a las que se añaden 6 bolas sin numerar, bolas especiales (19). Los cartones (16) son en este ejemplo de 5x3. El juego principal de bingo extrae 30 bolas que pueden ser numeradas (18) o no numeradas (19). La dinámica convencional del juego de bingo tacha los números existentes en los cartones y realiza la valoración de premios, compra y/o entrega de bolas extras y cualesquiera otras características del juego de bingo dentro de la técnica. La parte inferior de la figura 3 muestra la extracción de las 30 bolas, con 24 numeradas (18) y 6 que son bolas sin numerar (19). La invención es susceptible, como se ha dicho, de utilizarse con cartones 4x3, 5x3, 3x5, 3x4, u otro tamaño, con las adaptaciones que sean oportunas

Lógicamente, la probabilidad de que salga un número concreto en 30 extracciones de una bolsa con 60 números es menor, cuando se añaden al bombo 6 bolas más que no tienen número alguno. La invención contempla las modificaciones en la relación de coste entre crédito de juego y premio para que ésta se mantenga igual o muy semejante al valor de dicha relación antes de la introducción en el bombo de sorteo de dichas bolas sin numerar. Todos los premios y los precios, como el de la bola extra, son alterados con objeto de compensar la introducción de estas bolas sin número (19) adicionales.

La presente invención proporciona una partida de bonus cuya condición de activación viene sorteada, de forma visible y sencilla, de forma simultánea al sorteo y extracción de las bolas (18) del bingo, en forma de unas bolas especiales (19) que han sido añadidas al conjunto posible de bolas extraíbles en el sorteo. Se trata de una novedosa forma de realizar la condición de activación que permite una fácil parametrización y graduación de las probabilidades de que se produzca este

evento. Esta probabilidad de evento para la partida de bonus se puede matizar o afinar más, añadiendo cualquier elemento aleatorio presente en el juego.

Una de las ventajas o resultados obtenidos con esta disposición es que el jugador ve a simple vista si cumple la condición o cuanto le falta para cumplirla, para por ejemplo conformarse con un juego de bonus de rango menor, por tener menos bolas especiales (19) que las máximas, o comprar bolas extras con la esperanza de completar el número de las bolas especiales (19) que dan derecho a la partida de bonus en su valor máximo. En el ejemplo descrito, como se muestra en la figura 3, se precisan 6 bolas especiales (19) para acceder al juego de bonus.

El juego de bonus es gestionado por su propia tarjeta electrónica, representada en la figura 2 en su parte superior. Esta unidad controladora (6) dispone de una CPU (12) con medios de cómputo y proceso, un GNA o generador de número aleatorios (13), disponiendo de memoria de trabajo y de medios de almacenamiento (14) de datos y programas, así como de interfaces (15) que permiten a dicha unidad de control (6) comunicarse con la CPU (8) de la máquina de juego (1). Dispone de una pantalla adicional (7) vinculada, normalmente, a la información de los premios derivados del juego de bonus.

La unidad de control (6) permite, mediante interacción con la CPU (8) acceder a las pantallas principal (3) y secundaria (4) para mostrar información en ellas, también para tomar la información de las bolas sin número (19) que se han extraído en el juego principal del bingo que se desarrolla en la máquina (1).

Son posibles diferentes realizaciones de una partida de bonus resultado del número de bolas especiales (19) que se han extraído en el sorteo de las bolas de bingo, como se muestra en la figura 3. Por ejemplo, se necesitan en este caso de realización 6 bolas especiales (19) para acceder al juego de bonus.

La figura 4 muestra uno de los ejemplos posibles de realización de este juego de bonus. Se exhibe, por ejemplo, en la pantalla secundaria (4) el contenido de esta figura 4 donde en la parte superior se van acumulando los importes ganados y que se corresponden a los premios obtenidos. Las bolas especiales (19) se muestran

en este gráfico con una figura adecuada en una parrilla y el juego de forma automática o manual, según cada caso de ejemplo o a elección del usuario, va destapando los premios que representan cada bola especial (19), expuestos por sus representaciones (21) y éstos y sus eventuales combinaciones, la coincidencia de varias figuras, multiplicadores, etc., se añaden al contador (22). En la figura 4 se muestra un chorro transportador (23) que señala la suma a las ganancias totales de cada premio individual.

Por su parte, en el ejemplo de la figura 5, la partida de bonus se construye alrededor de un “Gran Cartón”, por su tamaño en pantalla, que en el ejemplo que estamos describiendo es de 3x5, coincidente como el utilizado en el juego principal de bingo en la máquina (1). Aquí según este ejemplo, las bolas especiales (19) se distribuyen aleatoriamente en la parrilla (24). Puede permitirse, si así se desea que el usuario pulse otra generación al azar de la disposición de dichas bolas para tener otra disposición más de su gusto. Aquí las bolas especiales (19) se descubren o bien pulsando en cada una de ellas, como en el ejemplo precedente, o simultáneamente para mostrar los símbolos que contienen, normalmente premios, pero también figuras que son representaciones de premios mayores, comodines, etc.

A esta etapa inicial y como resultado del azar o de los parámetros previamente establecidos de este juego de bonus en la unidad de control (6) del mismo, se obtienen un número determinado de tiradas, por ejemplo y por defecto 3. Cada una de estas tiradas rellena una celda (25) de la parrilla (24) con un premio y/o símbolo.
Se trata aquí de la extracción de un conjunto de símbolos premiados y otros que no que forman parte del conjunto de elementos extraíbles de este juego de azar.

Cuando se obtiene un premio es habitual no disminuir el contador de tiradas posibles o restaurarlo al nivel máximo. El juego termina cuando se han rellenado todas las casillas (25) o se han agotado las tiradas. En este punto se procede de forma análoga al ejemplo anterior, en un conteo sucesivo, a contar todos los premios ganados y anotarlos en el acumulador (22).

Pueden construirse una pluralidad de animaciones que preceden a la exhibición de la figura que aparece en cada casilla (25). De hecho, el “Gran Cartón” (24) puede ser tratado como una máquina de rodillos y mostrarse en cada celda (25) a sortear el giro rápido de todas las posibles figuras a ser extraídas. También, puede utilizarse como en el juego de bingo y animar una aparición de las figuras mediante parpadeo, caída, etc. Ello es irrelevante cara a la presente invención y todos los mencionados ejemplos u otros posibles pueden considerarse comprendidos en la misma.

Naturalmente, son posibles una pluralidad de otros ejemplos de realización de la partida de bonus, sin que ello represente una variación sustancial del contenido de la presente invención. Puede utilizarse un número distinto a seis de bolas especiales (19) para desencadenar la partida de bonus, las bolas especiales (19) pueden ser sencillamente bolas sin número, o pueden ser bolas numeradas, pero señaladas de una forma especial, etc.

Aunque en el conjunto de la descripción se habla de bolas especiales, la invención contempla una significación más amplia del término “bola”, todo ello dentro del objeto y alcance de la presente invención. De hecho, la invención utiliza también la denominación elemento especial (19), con objeto de permitir la utilización de cualquier representación de dichas bolas especiales (19) o elementos especiales (19) que de esta forma no tienen por qué ser cuerpos esféricos, ni ser propiamente bolas, pudiendo ser y ser mostradas con cualquier representación gráfica o figura.

También son posibles otras variaciones dentro de la invención, de detalles o descripciones efectuadas de los juegos sin que ello modifique la esencia de la misma.

Una de las ventajas que se obtiene con la presente invención es permitir una más fácil implementación de la probabilidad de acceder a la partida de bonus. En la actualidad, la condición de activación para acceder a una partida secundaria o de bonus, el acceso a acumulados especiales u otros premios posibles, debe implementarse dentro del resultado de las cartulinas obtenidas. Si una probabilidad determinada de premio coincide con una de las combinaciones geométricas (17)

de la figura 3, el problema está resuelto. En otro caso, puede buscarse cualquier combinación de bolas extraídas (18) cuya disposición en la cartulina, su disposición geométrica, entrañe la probabilidad deseada, aunando la coincidencia de bolas extraídas con una figura geométrica concreta que implique 3 o más bolas.

El resultado es pobre en relación con la presentación del juego porque en la pantalla, además de señalarse en los cartones (16) las combinaciones geométricas (17) de premio al alcance, se deben marcar también las combinaciones posibles para acceder a la partida secundaria de bonus. Ello acaba derivando en un conjunto de rayas, colores y marcas que pueden llegar a confundir al jugador. La presente invención permite un sorteo simultáneo de la condición de activación de un juego de bonus para acceder a premios graduados y acumulados especiales, en que dicha condición es fácilmente observable y sencilla de entender, inmediata, con el sorteo de un número limitado de bolas especiales (19) que han sido introducidas en el bombo de sorteo junto con las bolas (18) de la modalidad de bingo utilizada.

Esta construcción permite además una escalabilidad del esfuerzo de implementación de una partida de bonus en las máquinas (1) electrónicas de juego de bingo, puesto que dichos juegos y premios se gestionan por una unidad de control (6) independiente que incorpora sus propios medios de proceso y que se comunica con las pantallas (3, 4 y 7) y con la CPU (8) de dicha máquina (1) para disponer de la información necesaria, como la de las bolas (18 y 19) extraídas.

La construcción de la invención permite, además, como otra de las ventajas que se obtienen de la misma, implementar la unidad de control (6) en una máquina de bingo obsoleta, en términos de la presente invención, para modernizarla con economía de recursos a emplear.

En otros casos posibles de realización, por ejemplo, en máquinas electrónicas de bingo con CPU (8) de varios núcleos y/o potencia gráfica y de proceso suficientes, dicha máquina (1) puede asumir el rol completo de la unidad de control (6), asumiendo sus funciones. Las capacidades de multiproceso de los procesadores

modernos permiten realizar esta asunción, emulando a la unidad de control (6), sin que se altere la esencia de la invención.

En otro ejemplo de realización posible de la presente invención, la máquina electrónica de bingo o máquina de video bingo (1), porque utiliza una pluralidad de animaciones de video dentro de las secuencias del juego, no utiliza bolas especiales (19) sin número o con otra característica distintiva, como desencadenante del juego de bonus. Son las mismas bolas (18) numeradas del bingo que estando un subconjunto de ellas marcadas o señaladas como especiales, mediante color propio, reborde, etc., dicho subconjunto de bolas marcadas de forma visible son las bolas especiales (19). Esta construcción presenta la dificultad de darle una marcación adecuada a estas bolas especiales (19) para que el jugador aprecie que son las que desencadenan el juego de bonus, pero tiene la incuestionable ventaja de que las mismas no alteran las probabilidades del juego principal de bingo de la máquina (1), ni del precio de las bolas extras u otras características del juego, siendo todavía más sencilla su implementación sobre una máquina de bingo previamente existente.

Se sobreentiende que en el presente caso pueden ser variables cuantos detalles de acabado y forma no modifiquen ni alteren la esencia de la invención.

REIVINDICACIONES

1.- MÁQUINA ELECTRÓNICA DE BINGO CON JUEGO INDEPENDIENTE DE BONUS PARA PREMIOS ESPECIALES Y ACUMULADOS, del tipo de máquinas de video bingo que disponen de una carcasa (2) y de pantallas de visualización (3 y 4), que pueden ser táctiles, teclados, botones y/u otros controles operables por el usuario; CPU (8) con medios de cómputo, memorias y discos de almacenamiento (11) de datos y programas, generador de números aleatorios (9), e interfaces (10) entre los distintos elementos de dicha máquina (1) y con el usuario, CARACTERIZADA porque la condición de activación de dicho juego de bonus se realiza cuando se produce la extracción de un número determinado de elementos o bolas especiales (19) en el sorteo de las bolas de bingo (18), dichos elementos o bolas especiales (19) formando parte del sorteo del conjunto de bolas extraíbles del bingo.

2.- MAQUINA DE VIDEO BINGO, según la reivindicación 1, CARACTERIZADA porque dichos elementos especiales (19) no tienen forma de bola y se muestran como una representación gráfica o figura.

3.- MAQUINA DE VIDEO BINGO, según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, CARACTERIZADA porque dichas bolas especiales (19) son bolas que contienen algún marcado o señal claramente visible por el jugador, cuando son extraídas en el sorteo, que se diferencian de las bolas numeradas convencionales del juego de bingo.

4.- MAQUINA DE VIDEO BINGO, según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, CARACTERIZADA porque dichas bolas especiales (19) son bolas adicionales al conjunto de bolas (18) que componen el juego de bingo principal de la máquina.

5.- MAQUINA DE VIDEO BINGO, según la reivindicación anterior, CARACTERIZADA porque dichas bolas especiales (19) no contienen ningún número sorteado en el juego de Bingo.

6.- MAQUINA DE VIDEO BINGO, según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, CARACTERIZADA porque dicho número determinado de bolas especiales (19) para permitir la partida de bonus es 6.

7.- MAQUINA DE VIDEO BINGO, según la reivindicación 1, CARACTERIZADA porque dicho juego de bonus está gestionado por una unidad controladora (6) que dispone de una CPU (12), medios de proceso y cómputo, un generador de números aleatorios (13), memorias y medios de almacenamiento (14) de datos y programas, e interfaces (15) a sus distintos elementos, a dicha CPU (8) de la máquina de juego (1) recabando información de las bolas extraídas (18 y 19), accediendo a dichas pantallas (3 y 4) y disponiendo de una pantalla (7) propia de presentación de información relacionada con los premios derivados de dicho juego de bonus.

8.- MAQUINA DE VIDEO BINGO, según la reivindicación anterior, CARACTERIZADA porque cuando dicha CPU (8) dispone de varios núcleos y/o potencia gráfica y de proceso suficientes, dicha máquina (1) puede asumir el rol completo de la unidad de control (6), asumiendo todas sus funciones.

9.- PROCEDIMIENTO realizado por la máquina de juego según las reivindicaciones 6 a 7, CARACTERIZADO porque dichos elemento o bolas especiales (19) son utilizados en el juego principal de bingo, como premios, créditos u otra especificación de dicho juego.

10.- PROCEDIMIENTO realizado por la máquina de juego según las reivindicaciones 6 a 9, CARACTERIZADO porque dicho juego de bonus presenta los elementos o bolas especiales (19) que son sorteadas cada una de ellos dentro de un conjunto de elementos, algunos de ellos premiados, mostrándose sucesivamente dichos elementos con representaciones (21) y procediendo a la acumulación de dichos premios en un visor (22) mediante por ejemplo un destello que se desplaza de la figura (21) hasta dicho visor del premio obtenido (22).

11.- PROCEDIMIENTO según una cualquiera de las reivindicaciones 9 y 10, CARACTERIZADO porque dicho juego de bonus presenta una parrilla (24) de

celdas (25) en la que se posicionan por sorteo dichos elementos o bolas especiales (19) en que se sigue los pasos de:

- el usuario puede solicitar una nueva distribución al azar de las bolas (19) dentro de la parrilla (24)

- se descubren figuras o símbolos en dichas bolas (19) o bien automáticamente o por pulsación sobre ellas del jugador desvelando la figura que contiene

- se sortean las casillas (25) vacías en un número limitado de tiradas y se rellenan con figuras que contiene premios por sí mismas, figuras sin premio, pudiendo obtenerse premios adicionales por combinación de celdas (25) con idénticas figuras, o por disposición geométrica específica de las figuras.

- prosiguiendo el anterior paso hasta que se han completado todas las casillas (25) o se han agotado las tiradas, regenerándose al máximo de tiradas su contador cuando se ha alcanzado un premio u obtenido una figura especial

- finalmente, procediendo a la acumulación de los premios obtenidos en un visor (22) mediante por ejemplo un destello que se desplaza desde cada celda (25) hasta dicho visor del premio obtenido (22).

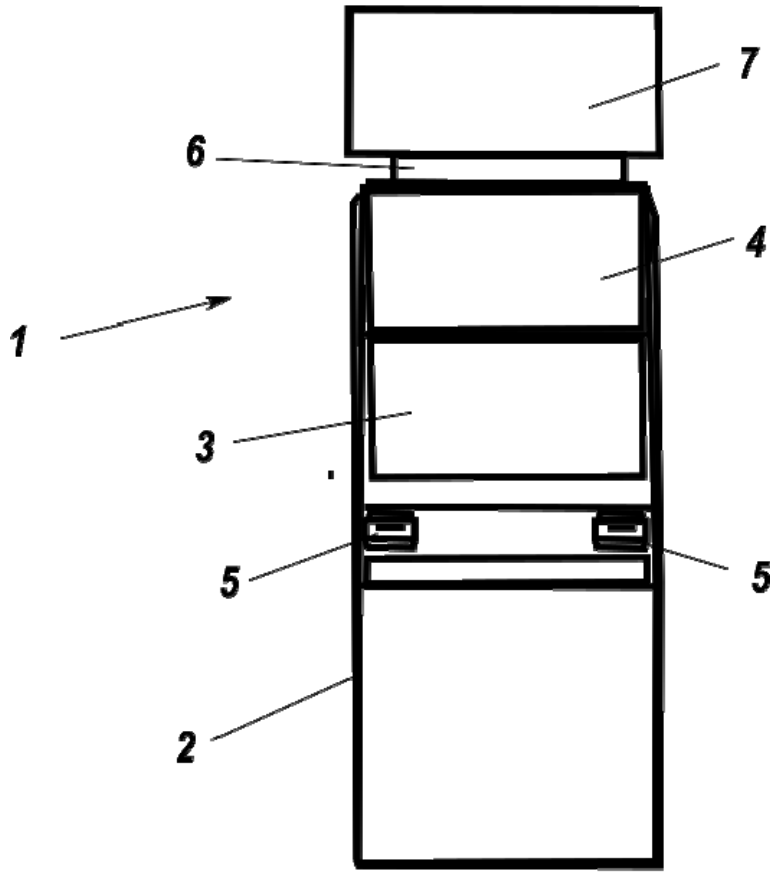

Fig. 1

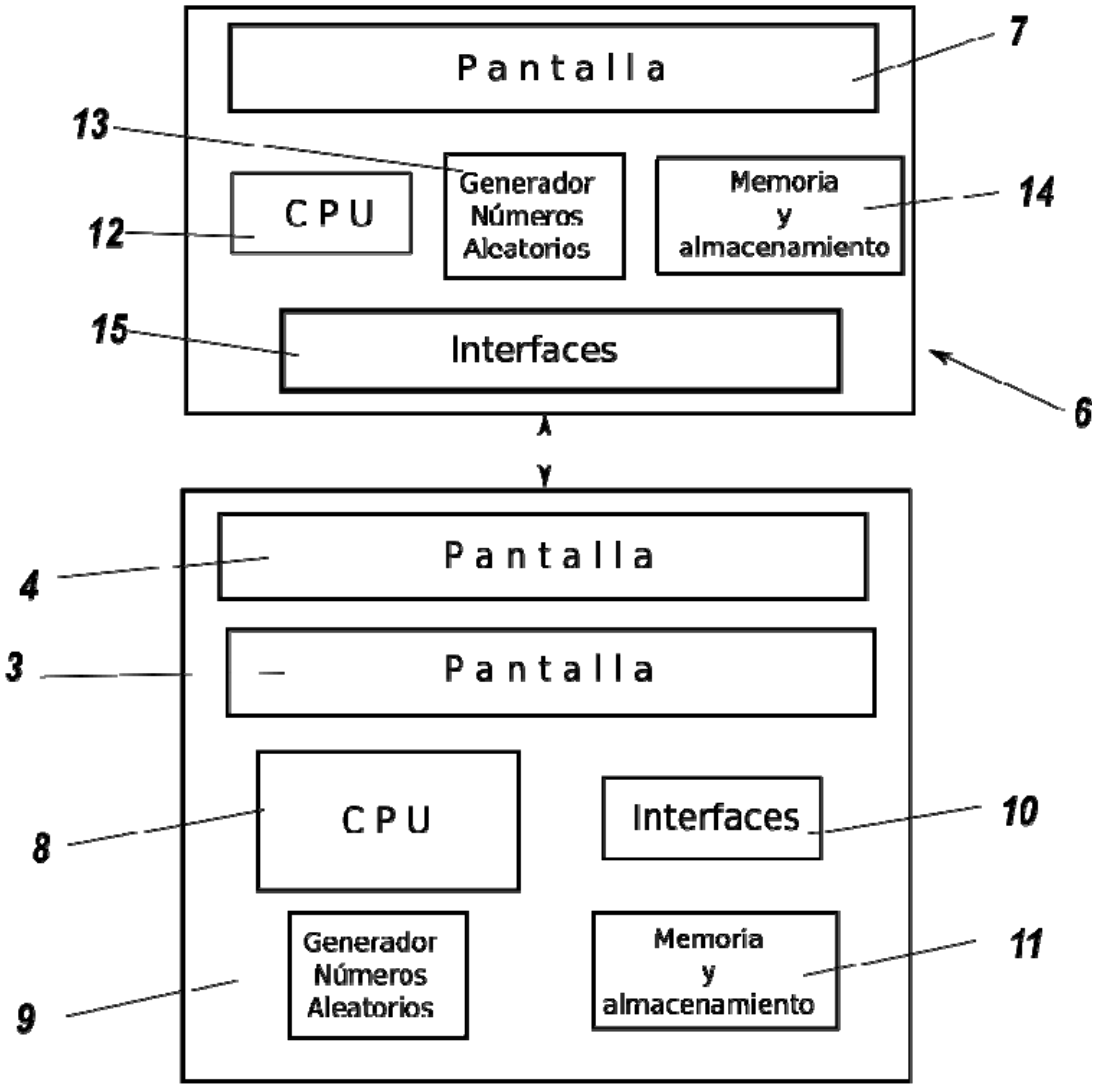
Pantalla
7
13
Generador Números Aleatorios
CPU
12
Memoria y almacenamiento
14
15
Interfaces
6
Pantalla
4
Pantalla
3
CPU
8
Interfaces
10
Generador Números Aleatorios
9
Memoria y almacenamiento
11

Fig. 2

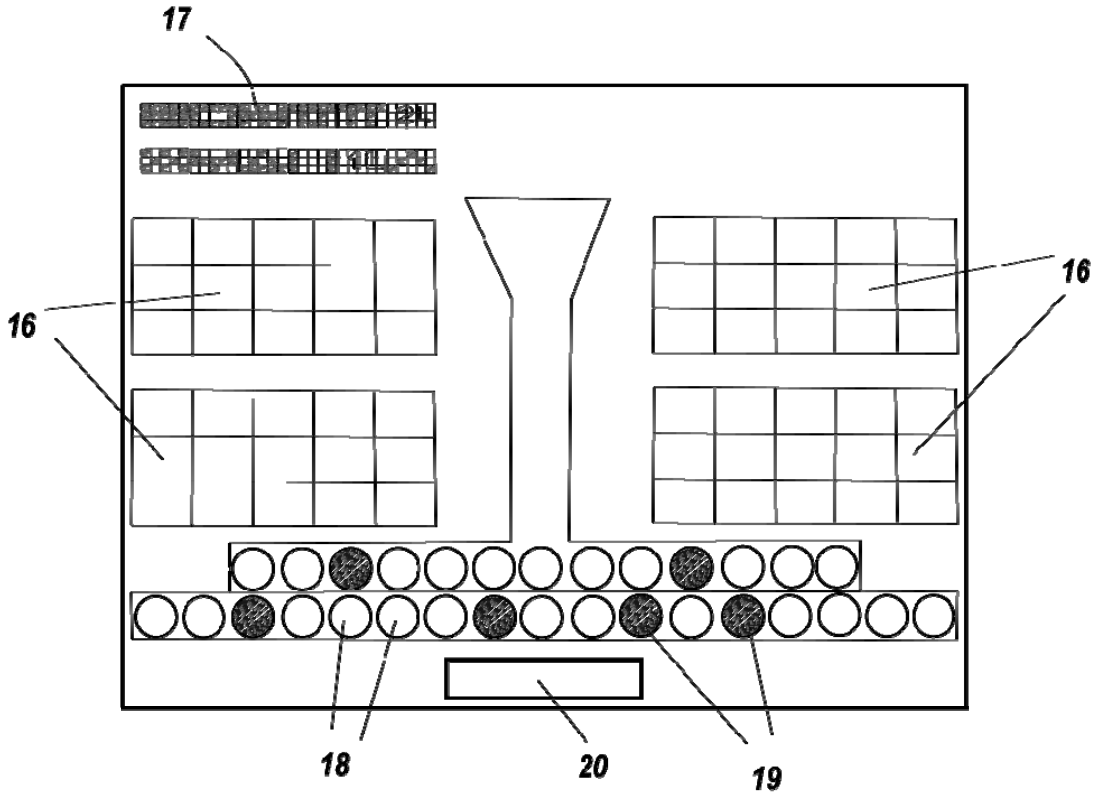

Fig. 3

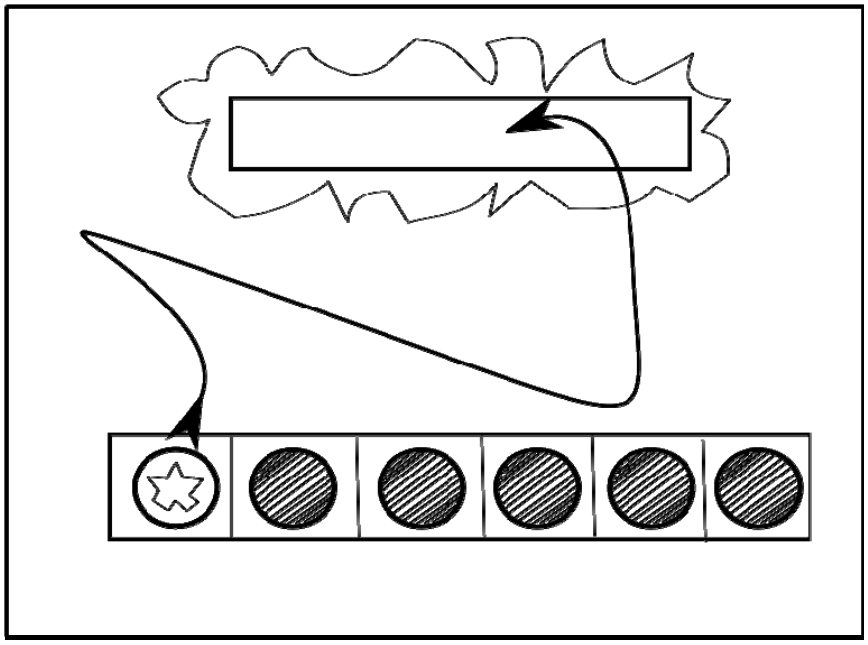

Fig. 4

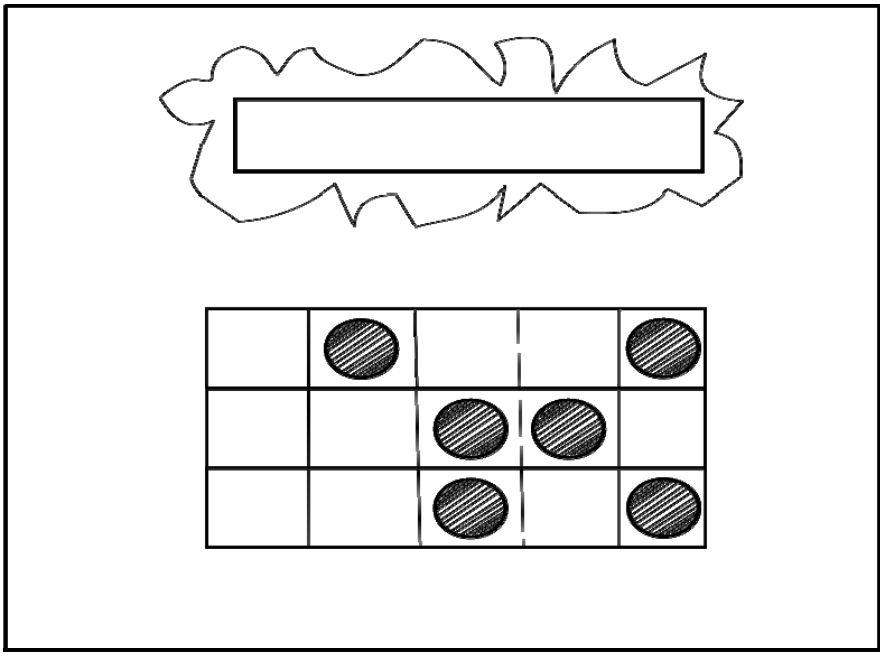

Fig. 5

OFICINA ESPAÑOLA
DE PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

(21) N.º solicitud: 201831110

(22) Fecha de presentación de la solicitud: 16.11.2018

(32) Fecha de prioridad:

INFORME SOBRE EL ESTADO DE LA TECNICA

(51) **Int. Cl. :** ***G07F17/00*** (2006.01)

DOCUMENTOS RELEVANTES

Categoría	(56) **Documentos citados**	**Reivindicaciones afectadas**
X	ES 2427420 A2 (JUNO GAMING CO LTD JOINT STOCK COMPANY OF JAPAN) 30/10/2013, Página 9, línea 7- Página 11, línea 1 y figura 1.	1-11
A	ES 2305235T T3 (IGT RENO NEV) 01/11/2008, Reivindicaciones y figuras.	1-11
A	ES 1004545U (Rodolfo Bacaicoa Castellanos) 01/10/1988, Reivindicaciones y figuras.	1-11
A	ES 2318278T T3 (IGT RENO NEV) 01/05/2009, Todo el documento.	1-11
A	ES 1061321U U (PROINDUMAR SL) 01/02/2006, Reivindicaciones	1-11
A	ES 2396918T T3 (IGT RENO NEV) 01/03/2013, Reivindicaciones y figura 1.	1-11

Categoría de los documentos citados
X: de particular relevancia
Y: de particular relevancia combinado con otro/s de la misma categoría
A: refleja el estado de la técnica
O: referido a divulgación no escrita
P: publicado entre la fecha de prioridad y la de presentación de la solicitud
E: documento anterior, pero publicado después de la fecha de presentación de la solicitud

El presente informe ha sido realizado

☒ para todas las reivindicaciones ☐ para las reivindicaciones nº:

Fecha de realización del informe	**Examinador**	**Página**
05.04.2019	G. Foncillas Garrido	1/2

Documentación mínima buscada (sistema de clasificación seguido de los símbolos de clasificación)

G07F

Bases de datos electrónicas consultadas durante la búsqueda (nombre de la base de datos y, si es posible, términos de búsqueda utilizados)

INVENES, EPODOC