

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 763 203**

21 Número de solicitud: 201930513

51 Int. Cl.:

G07F 17/00

(2006.01)

12

SOLICITUD DE PATENTE

A1

22 Fecha de presentación:

06.06.2019

43 Fecha de publicación de la solicitud:

27.05.2020

71 Solicitantes:

**UNIVERSAL DE DESARROLLOS
ELECTRONICOS, S.A. (100.0%)
CTRA. CASTELLAR, 298-302
08226 TERRASSA (Barcelona) ES**

72 Inventor/es:

**CASAS CABA, Josep Maria y
SERRA ADELMAR, Xavier**

74 Agente/Representante:

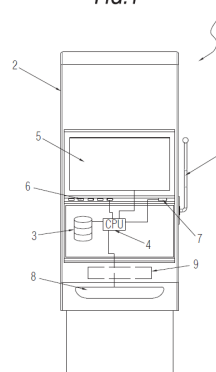
ISERN JARA, Jorge

54 Título: **PROCEDIMIENTO DE CONTROL, SISTEMA Y MÁQUINA MULTIJUEGO**

57 Resumen:

Un procedimiento de control de un sistema/máquina multijuego con por lo menos dos juegos de múltiples partidas cada uno con un premio máximo predefinido, donde dicho sistema/máquina multijuego está configurado para que se pueda seleccionar entre los diferentes juegos de múltiples partidas e intercambiar de un juego a otro manteniendo un control total sobre la gestión del total mínimo de premios que debe entregarse dentro de un número de partidas predeterminado.

FIG.1



DESCRIPCIÓN

PROCEDIMIENTO DE CONTROL, SISTEMA Y MÁQUINA MULTIJUEGO

Campo de la técnica

- 5 La presente invención hace referencia a sistemas multijuegos de apuestas, máquinas multijuegos de apuestas y procedimientos de control para sistemas multijuegos de apuestas o para máquinas multijuegos de apuestas, donde el término multijuegos hace referencia a que en un mismo sistema o en una misma máquina se han previsto diferentes juegos de apuestas con premio independientes y seleccionables, estando cada uno de estos juegos capacitado para entregar premios en al menos una de las partidas en ejecución.

Estado de la Técnica anterior

- 15 Las máquinas de juego de apuestas que entregan premios o los sistemas de juegos de apuestas son bien conocidos en el estado de la técnica. Es igualmente bien conocido que estas máquinas o sistemas de juego de apuestas comprenden un único juego de múltiples partidas, en donde en cada partida se ejecuta una apuesta mínima predefinida por el mismo juego y en dicha partida ejecutada se puede pagar un premio que depende de la apuesta.

- 20 Las máquinas de juego y los sistemas de juego son también conocidos por comprender al menos, entre otras cosas, unos medios de almacenamiento de datos en los que se prevén unas instrucciones que son ejecutadas por una unidad central de procesamiento, donde además de la gestión del juego, las instrucciones incluyen la gestión de la entrega de un premio dentro de una partida en ejecución.

- 25 En estas máquinas y sistemas de juego único se debe llevar un control entre la cantidad de dinero ingresado (en efectivo o créditos), la cantidad de premios pagados (en efectivo o créditos que sale) y el número de partidas ejecutadas que transcurren entre la entrega del premio o premios, de manera que debe alcanzarse un valor mínimo total de premios entregados entre un número predefinido de partidas ejecutadas o jugadas. Generalmente estos valores mínimo total de premios y entregados el número de partidas en que éstos deben entregarse están predefinidos de acuerdo con las legislaciones locales.

- 35 La gestión de la unidad de procesamiento central con base en las instrucciones para una máquina o sistema de un solo juego es algo ampliamente conocido en el estado de la técnica,

donde se han previsto diferentes soluciones y/o configuraciones de dicha unidad de procesamiento central para la entrega del premio dentro de los valores predefinidos.

Sin embargo, si en una misma máquina o sistema se implementan al menos dos juegos de múltiples partidas independientes, seleccionables y ejecutables de forma individual, las soluciones conocidas en el estado de la técnica para un solo juego no son aplicables, por cuanto se puede estar ejecutando partidas en un primer juego y luego cambiarse a otro juego, dentro de la misma máquina o sistema.

10 En las máquinas y sistemas de un solo juego, si se quiere cambiar de juego, hay obligatoriamente que cambiar de máquina o sistema, con lo cual las probabilidades de ganar un premio, que dependen entre otras cosas de los valores predefinidos antes referidos, se pierden y se comienza “de cero” en la nueva máquina o sistema.

15 Contrario a lo anterior, si en una máquina o sistema que dispone de dos más juegos individuales, que se denomina máquina multijuego o sistema multijuego, se quiere cambiar de juego dentro de dicha máquina o sistema, las probabilidades de ganar el premio deberían mantenerse a pesar del cambio y, en consecuencia, las instrucciones previstas en los medios de almacenamiento así como la configuración de la unidad central de procesamiento para
20 ejecutar tales instrucciones debe ser tal que determine, gestione y ejecute el pago de los premios dentro de los valores predefinidos, independientemente de si hay un cambio o no a otro juego dentro de los multijuegos.

Explicación de la invención

25 La presente invención tiene como principal finalidad dar solución a todos los inconvenientes mencionados anteriormente.

Uno de los objetos de esta invención es un procedimiento de control de un sistema multijuego
30 donde dicho sistema está formado por al menos dos juegos de múltiples partidas con premio.

Los juegos de múltiples partidas con premio se refieren a cualquier juego que a cambio de una cantidad de créditos apostados permite acceder a por lo menos a una partida que eventualmente entrega un premio.

35

Preferiblemente, este tipo de juegos permite visualizar una serie de ranuras digitales que, tras la pulsación del correspondiente pulsador digital o manual por parte del jugador, son ocupadas por una serie de símbolos digitales (por ejemplo: diferentes tipos de frutas, objetos varios, palos de la baraja francesa, etc.) formándose una secuencia ordenada de símbolos. Al premio

5 de este tipo de juegos se accede cuando la secuencia ordenada de símbolos coincide con alguna combinación de símbolos predefinida. En función de la combinación de símbolos predefinida con la que coincida la secuencia ordenada de símbolos que se forma, el valor del premio puede variar.

10 Es decir, en este tipo de juegos, preferiblemente, el jugador presiona el pulsador digital o manual y cada una de las ranuras digitales es ocupada por un símbolo. En el caso de que la secuencia ordenada de símbolos coincida con alguna de las combinaciones de símbolos predefinida con premio, el jugador podrá acceder al correspondiente premio.

15 Así, por ejemplo, un tipo de estos juegos serían aquellos que utilizan símbolos digitales del tipo frutas, en el que hay 4 posibles tipos de frutas: manzana, plátano, pera y naranja, siendo las combinaciones de símbolos predefinidas con premio las siguientes: manzana, plátano y pera; o bien, manzana, plátano y naranja.

20 El jugador inicia una partida en este juego y obtiene una secuencia ordenada de símbolos consistente en plátano, pera y naranja. Puesto que dicha secuencia no coincide con ninguna de las combinaciones de símbolos predefinidas con premio, el jugador no accede a ningún premio. Entonces, el jugador realiza una segunda partida en este juego y obtiene una secuencia ordenada de símbolos consistente en manzana, plátano y pera. Puesto que esta

25 segunda secuencia coincide con una de las combinaciones de símbolos predefinidas con premio, el jugador accede al premio correspondiente.

Preferiblemente, los créditos para apostar son dinero, pero pueden ser cualquier otro tipo de unidad, por ejemplo, fichas. Por su parte, los premios son preferiblemente, cuantías de dinero,

30 pero pueden ser cualquier otro tipo de unidad como, por ejemplo, fichas. En una realización preferente, las unidades de créditos y de premios coinciden. Es decir, si los créditos son fichas, entonces los premios serán cuantías de fichas.

En el caso de que las unidades de créditos y las de premios sean diferentes (por ejemplo: las

35 unidades de crédito son fichas y las unidades de premios son dinero) existirían entre ellas un

factor de equivalencia de tal manera que un número de créditos equivale a una unidad de premios (continuando con el anterior ejemplo: 5 fichas podrían ser equivalentes a 1 €).

5 Tal y como se ha comentado, el sistema multijuego comprende por lo menos dos juegos de múltiples partidas con premio, pero puede comprender además juegos que no proporcionan ningún tipo de premio o que proporcionan un bonus que no se corresponde con un premio.

10 Los juegos que no proporcionan ningún tipo de premio o que proporcionan un bonus que no se corresponde con un premio corresponden a los típicos juegos digitales de puro entretenimiento y distracción como, por ejemplo, los videojuegos básicos. Preferiblemente, este tipo de juegos presentan diferentes pantallas en las que el usuario debe efectuar algún tipo de acción (la más habitual la de sortear un tipo y una serie de obstáculos) que puede estar asociada a éxito o fracaso. Si el usuario va superando las diferentes acciones que forman parte de una pantalla, tendrá acceso a otra pantalla diferente que puede implicar un mayor nivel de dificultad en lo que se refiere a la habilidad necesaria para efectuar la acción correspondiente.

20 En el caso de que el juego proporcione un bonus, este bonus se puede someter a que el usuario haya superado un conjunto de pantallas. Es decir, una vez el usuario ha superado un número determinado de pantallas del juego, entonces accede a dicho bonus. El bonus puede consistir en la posibilidad de acceder a premios de mayor cuantía en por lo menos un juego de múltiples partidas con premio asociado.

25 El procedimiento de control de un sistema/máquina multijuego más básico para la invención comprende las siguientes etapas:

- Recepción de créditos a través de unos medios de entrada que están en comunicación de datos con una unidad central de procesamiento y contabilización, a través de la unidad central de procesamiento, de los créditos recibidos;
- 30 - Causar que la unidad central de procesamiento ejecute una serie de instrucciones almacenadas en unos medios de almacenamiento para seleccionar uno de los juegos de múltiples partidas almacenados en dichos medios de almacenamiento y que se ejecute una partida del juego de múltiples partidas seleccionado, donde una parte o la totalidad de dichos créditos contabilizados se asigna a la partida y se contabiliza en un balance local de juego, estando este balance local de juego configurado para almacenar la contabilización de créditos y premios del juego;

- Contabilización, a través de la unidad central de procesamiento, de los créditos contabilizados en el balance local de juego en un balance global, estando dicho balance global configurado para mantener una relación de proporcionalidad de los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en un balance local de otro juego;

5 - Si, durante la ejecución de la partida, la unidad central de procesamiento determina la entrega de un premio, cuyo valor ha de ser inferior o igual al premio máximo predefinido del juego en ejecución,

- Contabilizar el valor del premio de la siguiente manera:

10 - Contabilizar la totalidad del valor del premio en el balance local del juego o en el balance local de otro juego;

o bien,

15 - Contabilizar partes de la totalidad del valor del premio en el balance local del juego y/o en por lo menos el balance local de otro juego;

- Entregar el premio a través de unos medios de salida de premios que están en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento;

20 - Contabilizar el valor del premio entregado en el balance global a través de la unidad central de procesamiento;

- Finalizar partida; y

- Incrementar en por lo menos una unidad el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas por la unidad central de procesamiento.

25

Referente a la etapa consistente en la recepción de créditos a través de unos medios de entrada que están en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, se ha de mencionar que, tal y como se ha comentado anteriormente, el sistema de multijuego permite poder conseguir un premio a través de una apuesta previa. Pues bien, en esta etapa del procedimiento según la invención, el sistema multijuego recibe un número de créditos para apostar. Preferiblemente, un jugador es el que dispone el número de créditos que desea destinar para la partida.

35 En una realización preferente, dentro del procedimiento, el sistema multijuego establece un número de créditos mínimo para iniciar una partida que puede ser diferente para cada uno de los diferentes juegos con premio del sistema. Generalmente, cuanto mayor es el número de

créditos apostados mayor es el premio al que se puede acceder. En este sentido es importante anotar que cada uno de los juegos, preferiblemente, tiene un tope o límite máximo de créditos que se puede apostar para iniciar o ejecutar la partida. Este límite está relacionado con el premio máximo que cada uno de los juegos puede entregar con base en la forma del juego en sí, y la jugada o combinación que pague la mayor cantidad de créditos posibles. Por ejemplo, en un juego de póker 7, la combinación de cartas que paga el mayor número de créditos es la Escalera Real (Royal Flush) que puede pagar 400 veces cada crédito apostado; entonces, si se apuesta el máximo de créditos posible en la partida y en dicha partida se consigue una escalera real, se obtendría el máximo premio posible entregable por ese juego, lo que se denomina "JackPot", que es lo máximo que el juego puede pagar. Esto último tiene importantes implicaciones en la invención como se verá en líneas posteriores.

Los medios de entrada del sistema pueden ser físicos o digitales, pero independientemente de su naturaleza están configurados para que se pueda introducir en el sistema el número de créditos que desea apostar el jugador y/o el mínimo de créditos para ejecutar una partida.

Así, por ejemplo, podrá ser habitual que los créditos sean dinero en efectivo por lo que los medios de entrada deberán estar configurados para que el jugador pueda introducir en el sistema tal dinero (pudiendo ser monedas o billetes). En este caso, los medios de entrada podrían ser ranuras dimensionadas para que se inserten monedas y/o billetes. Preferiblemente, se podría disponer de una ranura para monedas y otra ranura para billetes.

En otra realización preferente de la invención, los medios de entrada podrían ser digitales y estar configurados para recibir transferencias digitales, sea de dinero o de fichas u otras unidades de créditos.

Los medios de entrada están en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento para que dicha unidad central de procesamiento pueda habilitar los medios de entrada para que puedan recibir los créditos y pueda ser informada dicha unidad central de procesamiento de que se han introducido unos créditos por dichos medios de entrada. Asimismo, los medios de entrada pueden comprender unos medios de validación que permiten determinar la cuantía de los créditos ingresados e informar de la misma a la unidad central de procesamiento.

Una vez que se han recibido y/o validado y/o contabilizado los créditos, el procedimiento de control comprende la etapa de causar que la unidad central de procesamiento ejecute una

serie de instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento para seleccionar uno de los juegos de múltiples partidas almacenados en dichos medios de almacenamiento y que se ejecute una partida del juego de múltiples partidas seleccionado. Esta parte del procedimiento tiene por objetivo establecer el hecho de que el juego de múltiples partidas de los multijuegos puede seleccionarse o bien antes de la recepción de los créditos, o después de la recepción y la contabilización de los créditos.

En relación a la etapa consistente en causar que una unidad central de procesamiento ejecute una serie de instrucciones almacenadas en unos medios de almacenamiento para que se ejecute una partida, se ha de destacar que el sistema multijuego comprende unos medios de almacenamiento de datos en los que se encuentran las instrucciones que, preferiblemente, permiten inicializar el sistema y/o seleccionar entre los diferentes juegos del sistema y, más concretamente, entre los juegos de múltiples partidas con premio, y/o iniciar la partida de un juego.

Para que se puedan ejecutar estas instrucciones, el sistema de multijuego comprende una unidad central de procesamiento que permite su ejecución y, en consecuencia, implementar, preferiblemente, la inicialización del sistema y/o la selección entre los diferentes juegos del sistema y, más concretamente, entre los juegos de múltiples partidas con premio, y/o iniciar la partida del juego seleccionado.

Asimismo, la unidad central de procesamiento está configurada para la ejecución de un algoritmo, conocido en el campo de la técnica, previsto para gestionar cada uno de los juegos del sistema/máquina multijuego, donde el algoritmo gestiona las partidas y/o determina los premios a entregar, entre otras cosas. Este algoritmo se encuentra almacenado en los medios de almacenamiento.

Además, la unidad central de procesamiento está configurada para gestionar las equivalencias o conversiones entre diferentes unidades de créditos si las hubiera, ya sea en la recepción y contabilización de dichos créditos ó en la gestión de los mismos dentro del sistema/máquina multijuego. Esto es importante debido a que, al tratarse de un sistema/máquina multijuego, cada uno de los juegos puede tener una forma diferente de representar y/o gestionar el dinero contabilizado recibido y apostado, por ejemplo, en un primer juego se ingresan diez euros los cuales se contabilizan como diez créditos (un crédito igual a un euro), mientras que en un segundo juego esos mismos diez euros pueden contabilizarse como cien créditos (diez créditos igual a un euro). Si el usuario decide cambiar

del primer juego al segundo juego o viceversa, la unidad central de procesamiento gestionará el cambio en la representación y/o contabilización de los créditos para que correspondan con el juego seleccionado y con la cantidad equivalente de dichos créditos en dicho juego seleccionado.

5

Por otro lado, se ha de destacar que, para la implementación de la inicialización, la selección de los diferentes juegos y el inicio de la partida, el sistema multijuego comprende además unos medios de visualización que pueden permitir también la interacción con el usuario.

- 10 Por lo que se refiere a la etapa consistente en que una parte o la totalidad de los créditos contabilizados se asigne a la partida y se contabilice en un balance local de juego, estando este balance local de juego configurado para almacenar la contabilización de créditos y premios del juego, dicha etapa se centra en que, una vez se han recibido los créditos que van a servir como apuesta para el juego, la unidad central de procesamiento, contabiliza el número
- 15 de créditos en un balance local.

Asimismo, se ha de señalar que, preferiblemente, cada juego con premio del sistema de multijuego presenta un balance local asociado a cada juego en el que se contabiliza el número de créditos que se han apostado para las diferentes partidas de dicho juego y el valor de los

20 premios que a lo largo de las diferentes partidas de dicho juego se han entregado a los jugadores. Preferiblemente, el valor del balance local es la diferencia entre el número de créditos total apostados y el número de premios total entregados en el correspondiente juego con premio.

- 25 Las instrucciones ejecutadas por los medios de procesamiento tienen como punto de equilibrio ideal que el balance local sea cero (es decir, que el número de premios total entregados sea igual al número de créditos total apostados) o lo más cercano a este valor, para lo cual las partidas se van gestionando en ese sentido donde, cuando el balance local es negativo (déficit de créditos), se puede reducir la probabilidad de pagar un premio, para que así se incremente
- 30 el número de créditos total apostados pero se mantenga el número de premios total entregados, hasta llegar a un valor del balance local que sea cero o próximo a él, o, en caso contrario (cuando el balance local es positivo –superávit de créditos–), se puede aumentar la probabilidad de pagar un premio, para que se incremente el número de premios total entregados pero se mantenga el número de créditos total entregados, hasta llegar a un valor
- 35 del balance local que sea cero o próximo a él.

En esta etapa, se incrementa el número de créditos del balance local del juego antes de la partida con los créditos apostados para esta partida.

Preferiblemente, este balance local puede ser un fichero almacenado también en los medios de almacenamiento y gestionado por las instrucciones ejecutadas por la unidad central de procesamiento.

Respecto a la etapa consistente en la contabilización, a través de la unidad central de procesamiento, de los créditos contabilizados en el balance local de juego en un balance global, estando dicho balance global configurado para mantener una relación de proporcionalidad de los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en un balance local de otro juego, se ha de señalar que, en primer lugar, esta etapa es similar a la anterior, pero contabilizando los créditos apostados en un balance global; además, en segundo lugar, en cuanto a la etapa de mantener la relación de proporcionalidad entre los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en un balance local de otro juego, mantener la relación de proporcionalidad quiere decir que cualquier cambio en alguno de los balances locales, ya sea del juego en ejecución o de otro juego, será registrado en el balance global, de esta manera, y a diferencia del balance local, el balance global es actualizado con los movimientos de los balances de locales, los cuales son independientes para cada juego dentro del sistema multijuegos.

El balance global contabiliza los créditos recibidos por el sistema de las apuestas a lo largo de las diferentes partidas de los juegos con premio, así como los premios entregados a lo largo de las diferentes partidas de los juegos con premio. Preferiblemente, el valor del balance global es la diferencia entre el número de créditos total recibidos a lo largo de las diferentes partidas de los juegos con premio y el número de premios total entregados a lo largo de las diferentes partidas de los juegos con premio.

En esta etapa, se incrementa el número de créditos del balance global del juego antes de la partida con los créditos apostados para esta partida.

Preferiblemente, este balance global puede ser un fichero almacenado también en los medios de almacenamiento y gestionado por las instrucciones ejecutadas por la unidad central de procesamiento.

El hecho de tener uno o más balances locales y un balance global permite a la unidad central de procesamiento contabilizar los créditos apostados y los premios entregados para cada juego con premio concreto, así como los créditos apostados y los premios entregados para la totalidad de juegos dentro del sistema multijuegos con premio.

5

En relación a la etapa consistente en que si, durante la ejecución de la partida, la unidad central de procesamiento determina la entrega de un premio, cuyo valor ha de ser inferior o igual al premio máximo predefinido del juego en ejecución, se ha de señalar que la unidad central de procesamiento está configurada para determinar la entrega de premios según una programación de entrega de premios predeterminada o bien según criterios de azar; además, como se ha dicho en líneas anteriores, el premio máximo predefinido o premio máximo entregable (JackPot) es el resultado de la combinación de la apuesta máxima permitida por partida y la obtención de la jugada que pague el mayor número por cada crédito apostado.

10

15

Preferiblemente, el valor en créditos del premio determinado por la unidad central de procesamiento ha de ser inferior o igual al número de créditos contabilizados en el balance global del sistema multijuegos ya que, en caso contrario, el sistema debería entregar más capital en premio que el capital obtenido a través de los créditos apostados. Es importante destacar que, preferiblemente, la gestión del balance global sea tal que siempre tienda a cero, es decir, la gestión de los balances locales se debe ir equilibrando de tal manera que su reflejo en el balance global sea tender al valor cero.

20

Como se describirá en detalle más adelante, cuando el balance local no cuenta con los créditos suficientes para realizar el pago del premio determinado por la unidad de procesamiento, se activan otros medios para afrontar dicho pago, lo cual debe reflejarse igualmente en el balance global.

25

Ahora bien, durante la ejecución de la partida, la unidad central de procesamiento puede determinar la entrega de un premio de acuerdo a una programación de premios predeterminada en las instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento.

30

Un tipo de programación de premios predeterminada puede ser que cada cierto número de partidas predefinido a lo largo de los diferentes juegos con premio se haya entregado una cuantía de premios cuyo equivalente en créditos sea una parte o un tanto por ciento del número de créditos apostados en los juegos con premio. Por ejemplo, se podría definir que cada 35.000 partidas en los juegos con premio se entreguen un 30% de los créditos apostados

35

en los juegos con premio. Para cumplir con tal valor predefinido, la unidad central de procesamiento podría disponer del algoritmo adecuado.

Preferiblemente, en el caso de que la entrega de un premio sea según una programación de premios predeterminada, el valor del premio a entregar determinado por la unidad central de procesamiento es inferior o igual a un valor predefinido de premios totales entregados.

Por otro lado, si durante la ejecución de una partida, la unidad central de procesamiento determina la entrega de un premio, el valor del premio se puede deducir de dos formas.

Una forma sería que el premio a entregar se contabiliza íntegramente del balance local del juego en curso o íntegramente de otro balance local de un juego con premio.

Alternativamente, es posible contabilizar diferentes partes del premio del balance local del juego en curso y/o de por lo menos otro balance local de un juego con premio.

Se ha de destacar que, tanto si la deducción del premio se contabiliza íntegramente del balance local del juego en curso o de un balance local de otro juego con premio, como si se contabilizan diferentes partes del premio del balance local del juego en curso y/o de por lo menos un balance local de otro juego con premio, el número de créditos del balance local del juego y/o del balance local del otro juego puede ser cero, negativo o positivo.

Según la gestión, con base en las instrucciones, por parte de la unidad central de procesamiento, es posible que se contabilice la totalidad o una parte del premio del balance local de juego en curso, aunque dicha contabilización resulte en un valor negativo de dicho balance local. Cuando esto ocurre, la unidad de procesamiento gestionará que, con base en las instrucciones, en las partidas siguientes el balance local del juego en ejecución reduzca gradualmente el valor negativo hasta equilibrarse en torno a cero, e incluso ponerse por encima de dicho valor. Esta reducción gradual se puede conseguir, por ejemplo, cambiando la probabilidad de la aparición del pago de un premio en una partida, de manera que puedan sucederse varias partidas sin que haya el pago de un premio. En caso contrario, cuando el balance local del juego en curso es positivo, se puede gestionar dicho juego para que el pago de premios ocurra con mayor frecuencia en las partidas, o se pague un premio de un mayor valor en una partida en concreto.

En referencia a la subetapa consistente en entregar el premio a través de unos medios de salida de premios que están en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, se ha de mencionar que, una vez la unidad central de procesamiento ha determinado el valor del premio a entregar, los medios de salida entregan dicho valor al jugador.

Al igual que los medios de entrada, los medios de salida pueden ser físicos o digitales, pero independientemente de su naturaleza están configurados para que puedan entregar al jugador el valor del premio determinado por la unidad central de procesamiento.

Así, por ejemplo, podrá ser habitual que los premios sean dinero en efectivo por lo que los medios de salida deberán estar configurados para que el jugador pueda recibir tal dinero (pudiendo ser monedas o billetes). En este caso, los medios de salida podrían ser ranuras dimensionadas para entregar monedas y/o billetes. Preferiblemente, se podría disponer de una ranura para monedas y otra ranura para billetes.

En otra realización preferente de la invención, los medios de salida podrían ser digitales y estar configurados para realizar transferencias digitales hacia el jugador, sea de dinero (por ejemplo, en su número de cuenta bancaria) o de fichas u otras unidades de créditos (por ejemplo, en una cuenta de usuario de su propiedad).

Los medios de salida están en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento para que dicha unidad central de procesamiento pueda habilitar dichos medios de salida para que puedan entregar los créditos.

Con respecto a la subetapa consistente en contabilizar el valor del premio entregado en el balance global, la unidad central de procesamiento se encarga de contabilizar el premio entregado también en el balance global para controlar el valor de premios entregados, manteniendo la citada relación de proporcionalidad requerida con el balance local del juego en curso y/o el balance local de otro juego con premio.

La etapa consistente en finalizar la partida, se encarga de finalizar la misma, tanto si se ha entregado un premio como si no se ha entrado ningún premio. Esto es importante porque cada sistema/máquina multijuego debe, preferiblemente, entregar una cantidad de premios mínimo predeterminado dentro de un número de partidas igualmente predeterminadas para cumplir con las normativas legales. Por lo tanto, se deben contabilizar las partidas para

controlar que el valor mínimo de los premios pagados se halle dentro del número de partidas predefinido.

Ahora bien, en una realización preferente, una vez que se ha finalizado la partida y se ha incrementado en por lo menos una unidad el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas por la unidad central de procesamiento, se prevé una etapa del procedimiento en la que si un número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas es igual a un número predefinido y el valor de premios contabilizados del balance global es igual a un valor predefinido de premios totales entregados, se reinicia el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas y el valor de créditos y premios contabilizados por el balance global y/o por el balance local del juego y/o por el balance local de otro juego con premio. Esta etapa preferente consiste en que es posible reiniciar los balances locales y el balance global cuando se ha pagado el total mínimo de premios predefinido dentro del máximo de partidas predefinido, y de esta manera volver a iniciar un nuevo conteo de partidas y de premios a pagar durante dichas partidas.

En otra realización preferente del procedimiento, en la subetapa de contabilizar el valor del premio entregado en el balance global a través de la unidad central de procesamiento, se contabiliza el valor del premio asociándole la parte entera del número obtenido en el cociente de la división entre un número predefinido que divide al número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas incrementadas en una unidad. Esta etapa preferente tiene por objetivo determinar los premios sin necesidad de ninguna otra etapa, para simplificar el procedimiento. El número predefinido al que se hace referencia es el número de partidas que conforman un ciclo, donde un ciclo está relacionado con, como se ha dicho en párrafos anteriores, el total de premios mínimo que debe entregarse dentro de un número de partidas predefinidas, tal que el número predefinido corresponde al número de partidas predefinidas para cada ciclo, es decir que cada ciclo comienza y termina cuando al realizar la división entre el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas y el número predefinido el cociente es un entero. Tener un entero como cociente de la división indicará el inicio de un nuevo ciclo, de manera que, por lo tanto, indicará el inicio de una nueva secuencia de pago de premios hasta que, justo antes del inicio del ciclo siguiente, se haya pagado el total de premios mínimo a pagar por ciclo. Además, teniendo el número de partidas jugadas y sabiendo las partidas en los que se ha entregado cada premio y la cuantía del mismo, se puede determinar la entrega de los premios faltantes dentro de las partidas faltantes para entregar dicho monto mínimo de premios pagados dentro del número de partidas definido.

Por otro lado, en la etapa que consiste en causar que la unidad central de procesamiento ejecute una serie de instrucciones almacenadas en unos medios de almacenamiento para seleccionar uno de los juegos de múltiples partidas almacenados en dichos medios de almacenamiento y que se ejecute una partida del juego de múltiples partidas seleccionado, donde una parte o la totalidad de dichos créditos contabilizados se asigna a la partida y se contabiliza en un balance local de juego, estando este balance local de juego configurado para almacenar la contabilización de créditos y premios del juego, en realizaciones preferidas una parte de dichos créditos contabilizados se asigna a la partida y se contabiliza en un balance local de juego.

En línea con lo anterior, y teniendo en cuenta que, por lo general, los sistemas/máquinas multijuegos tienen un fin principalmente lucrativo, además del entretenimiento, del total de los créditos que se apuestan en una partida, sólo una parte o una parte proporcional de dichos créditos apostados se destina a la partida, lo cual se contabiliza en el balance local, donde la parte restante se puede contabilizar en un balance de beneficios, tal como se consigna en una de las realizaciones preferentes del método, donde este balance de beneficios representa, como su nombre lo indica, los beneficios fijos obtenidos por el dueño/operador del sistema/máquina multijuego.

Existen maneras alternativas, conocidas en el campo de la técnica, de llevar a cabo esta separación de los créditos, sin embargo, lo importante para los fines de la invención es que una parte de los créditos apostados se contabilice en el balance de beneficios, garantizando un beneficio para el dueño/operador del sistema/máquina multijuego, siempre que este beneficio se encuentre dentro de los parámetros establecidos por las regulaciones locales.

También es importante aclarar que, preferiblemente, no se puede realizar ningún tipo de separación de los créditos hasta que se ejecute una apuesta en una partida. Esto es porque, aunque se hayan ingresado y validado créditos a través de los medios de entrada, el usuario puede querer retirarlos sin realizar ninguna apuesta.

Asimismo, otro tipo de balances pueden estar presentes en un sistema/máquina multijuego, además de los mencionados hasta ahora. Los sistemas/máquinas multijuego, cuando se ponen en marcha por primera vez, o en situaciones de reinicio, por ejemplo, cuentan con un fondo de créditos inicial, ya que dicho sistema/máquina multijuego debe contar con unos medios de reserva económica configurados para recibir y/o almacenar créditos iniciales, previstos para afrontar el pago de un premio cuando, en las partidas iniciales, la unidad central

de procesamiento lo determina y el balance global no tiene créditos suficientes para afrontar el mismo.

La cantidad de créditos prevista en los medios de reserva económica se contabiliza, preferiblemente, en un balance de reserva, de tal manera que en el procedimiento de la invención cuando, durante la ejecución de la partida, la unidad central de procesamiento determina la entrega de un premio, cuyo valor ha de ser inferior o igual al premio máximo predefinido del juego en ejecución, se contabiliza partes de la totalidad del valor del premio en el balance local del juego y/o en por lo menos el balance local de otro juego y/o en el balance de reserva. De acuerdo a la cuantía del premio a contabilizar y el estado de los balances locales del sistema/máquina multijuego, puede que sea necesario contabilizar al menos una parte del premio en el balance de reserva, por lo tanto, el balance global también debe estar relacionado en proporcionalidad con el balance de reserva para poder contabilizar cualquier movimiento de este último. En realizaciones muy preferentes, la totalidad del premio se puede llegar a contabilizar en el balance de reserva. Esta situación puede sucederse cuando los balances locales no disponen de créditos para afrontar el pago, o porque la unidad central de procesamiento, con base en las instrucciones, determina que es mejor contabilizar el premio de esta manera.

Es importante aclarar que, generalmente, cuando debe contabilizarse un premio en el balance de reserva el balance global se quedaría con un valor negativo, lejos del equilibrio ideal en cero, por lo que el software que gestiona la ejecución de los juegos o la unidad central de procesamiento podrían causar que en el juego las probabilidades de pago de premios se reduzcan para que el déficit del balance global se estabilice.

Además de lo anterior, en algunas ocasiones, cuando el valor del premio a pagar excede incluso a los créditos previstos en los medios de reserva, por ejemplo, al tratarse de un JackPot, es necesario disponer de unos medios de pago externos que pueden tomarse como una fuente externa o independiente al sistema/máquina multijuego y que es capaz de inyectar los créditos necesarios para pagar el premio. Los créditos inyectados por los medios de pago externos pueden ser contabilizados en un balance externo que a la vez puede estar relacionado con el balance global del sistema/máquina multijuego, de tal manera que se pueda gestionar la ejecución del juego para disminuir la probabilidad del pago de premios para equilibrar el balance global hacia el valor ideal de cero.

De lo anterior se concluye que en el balance global convergen los balances locales de los juegos, el balance de beneficios, el balance externo, y cualquier otro balance que pueda ser necesario para la adecuada contabilización de los premios, de tal manera que el balance global al guardar proporción con los balances mencionados contiene información del estado global del sistema/maquina multijuego (total de créditos recibidos y de premios entregados en un número de partidas determinadas) y así, aunque el usuario cambie de juego, la probabilidad de la entrega premios se mantiene para que el balance global tienda a cero.

De otra parte, en realizaciones preferentes del procedimiento en la subetapa de contabilizar la totalidad del valor del premio, se contabiliza la totalidad del valor del premio en el balance local del juego si el valor del balance local es superior o igual a la totalidad del valor del premio. Esto tiene como finalidad que la totalidad del premio a pagar se contabilice o deduzca directamente del balance local del juego en ejecución, sin que intervengan los balances de los otros juegos del sistema multijuego.

Por otro lado, en la subetapa de contabilizar partes de la totalidad del valor del premio, si el valor del balance local del juego es superior a cero e inferior al valor del premio, se contabiliza la diferencia entre el valor del premio y el valor del balance local y se contabiliza el valor del balance local como premio en el balance local del juego.

En esta realización, el balance local del juego en ejecución no tiene créditos suficientes para afrontar la contabilización del valor del premio, pero es posible contabilizar aquella parte del valor del premio que puede afrontar, que corresponde al total del valor del balance local del juego en ejecución. Consecuentemente, se hace necesario almacenar aquella parte del premio que no se ha contabilizado o deducido, que corresponde a la diferencia entre el valor del premio y el valor del balance local, al no haber créditos en el balance local suficientes para contabilizar dicha cantidad o parte.

Por lo tanto, y dado que todo el premio debe pagarse, una parte o la totalidad del valor de la diferencia almacenada se contabiliza, preferiblemente como premio, en por lo menos un balance local de otro juego. Lo que se pretende en este caso es que la parte del premio que no ha podido afrontar el balance local del juego en ejecución lo afronte el balance local de otro juego. En concreto, la contabilización del valor de la diferencia almacenada se puede efectuar de tal manera que partes de dicho valor de la diferencia se contabilicen en diferentes balances locales de otros juegos, siendo preferiblemente la suma de todas las partes igual al valor de

la diferencia, o bien que la totalidad del valor de la diferencia se contabilice íntegramente en el balance local de otro juego.

Asimismo, dentro de estas subetapas de la contabilización de la diferencia de los balances locales de otros juegos, dos o más partes del valor de la diferencia se contabilizan como premio en dos o más balances locales de otros juegos, cuyos valores de balances locales son superiores a cero, de forma proporcional a dichos valores de balances locales. En esta realización se pretende garantizar que cada balance local de otro juego tenga capacidad para afrontar la contabilización de la parte o la totalidad del valor de la diferencia.

Por otro lado, una de las realizaciones preferentes del procedimiento divulga que el balance local de un juego de múltiples partidas comprende dos o más subbalances locales para los diferentes tipos de premios entregables por el mencionado juego de múltiples partidas. Esta realización tiene en cuenta que, preferiblemente, existen diferentes rangos de premio que pueden contabilizarse en el balance local, según el valor del premio a pagar se encuentre dentro de uno de estos rangos. Por ejemplo, podrían definirse cuatro subbalances así: un subbalance de premios de bajo valor, un subbalance de premios de valor medio, un subbalance de premios de alto valor, y un subbalance de JackPot. Con base en las instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento, a cada uno de estos subbalances se puede asignar los premios a entregar de acuerdo a la cuantía y la probabilidad de aparición de los mismos, es decir, los premios que pagan el menor valor y que ocurren con mayor frecuencia pueden asignarse al subbalance local de premios de bajo valor, y así sucesivamente para los demás balances, hasta llegar al premio de máximo pagable y con la menor probabilidad de aparición que se puede asignar al subbalance de JackPot. Estos subbalances resultan ventajosos para gestionar la relación de los premios a contabilizar, así como la relación de proporcionalidad con el balance global. Es posible tener tantos subbalances por cada balance local como sea requerido, siempre que se mantenga la relación de proporcionalidad con el balance global y siempre que el balance local tienda a cero.

Por otro lado, y según una realización preferente del procedimiento, la unidad central de procesamiento puede estar configurada para determinar la ejecución de un juego con bonus que puede estar almacenado en los medios de almacenamiento. En ese caso, durante la ejecución de una partida, el procedimiento según la invención puede comprender una etapa que cause que la unidad central de procesamiento ejecute unas instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento para que se ejecute un juego con bonus.

La idea de ejecutar un juego con bonus es que el usuario salga de la rutina de los diferentes juegos con premio para que se distraiga con juegos de otro tipo. Preferiblemente, los juegos con bonus son del tipo de juegos en los que la participación y superación del mismo implica algún tipo de recompensa para el usuario. Normalmente, esta recompensa puede consistir en

5 obtener algunas partidas gratis en los juegos con premio, es decir, sin tener que introducir un número de créditos mínimo para poder jugar o bien, tener acceso a una cuantía mayor de premios para los juegos con premio, o aumentar la probabilidad de acceder al premio de mayor cuantía (JackPot).

10 En otra realización preferente y si la unidad central de procesamiento determina la entrega de premios según una programación de premios predeterminada basada en que cada un número de partidas totales de los juegos con premio predefinido se entregue una cuantía de premios concreta, la recompensa del juego con bonus puede consistir en incrementar en un cierto número el número de partidas totales de los juegos con premio contabilizadas hasta ese

15 momento para que así el usuario tenga más posibilidades de obtener alguno de los premios.

En otra modalidad, la invención comprende una máquina multijuego en la que están previstos al menos dos juegos de múltiples partidas, cada uno con un premio máximo predefinido entregable, donde estos juegos de múltiples partidas se pueden seleccionar, preferiblemente

20 de forma individual, y ejecutar después de la selección para el desarrollo de al menos una partida, donde la máquina multijuego comprende una estructura a la que son acoplables unos medios de almacenamiento acoplables a la estructura, estando estos medios de almacenamiento configurados para almacenar al menos dos juegos de múltiples partidas y una serie de instrucciones relacionadas con la gestión de dichos juegos de múltiples partidas;

25 una unidad central de procesamiento acoplable a la estructura, y configurada para ejecutar una serie de instrucciones almacenadas en unos medios de almacenamiento; unos medios de visualización acoplables a la estructura, en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para proyectar el juego en ejecución; unos medios de interacción acoplables a la estructura, en comunicación de datos con la unidad central de

30 procesamiento, y configurados para recibir comandos de selección y ejecución de al menos uno de los juegos de múltiples partidas; unos medios de recepción y validación de créditos acoplables a la estructura, en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para recibir un pago y validarlo como créditos jugables en el juego; medios de salida de premios, acoplables a la estructura, en comunicación de datos con la unidad central

35 de procesamiento, y configurados para entregar créditos en forma de premios.

Como ya se ha explicado ampliamente para el procedimiento de control y el sistema multijuego, también, en la máquina multijuego, dentro las instrucciones que son ejecutables por la unidad central de procesamiento, se encuentra la ejecución de partidas de un juego seleccionado, así como también

5

- asignar una parte o la totalidad de los créditos validados como jugables a la partida en ejecución y contabilizar los créditos validados en un balance local de juego, estando este balance local configurado para almacenar la contabilización de créditos y premios del juego;

10

- contabilizar los créditos contabilizados en el balance local en un balance global, estando este balance global configurado para mantener una relación de proporcionalidad de los créditos y premios y contabilizados en el balance local y/o en un balance local de otro juego;

15

- determinar la entrega de un premio durante la ejecución de la partida, donde el valor del premio ha de ser inferior o igual al premio máximo predefinido del juego en ejecución.

Debido a que cada uno de los multijuegos comprende su propio balance local, existiendo el balance global que contiene información sobre el número de créditos y los premios de cada uno de los multijuegos, la unidad central de procesamiento está configurada para decidir la forma en que debe contabilizarse el valor del premio a entregar, teniendo en cuenta los balances locales y el balance global, de la siguiente manera:

20

- contabilizar la totalidad del valor del premio en el balance local del juego o en un balance local de otro juego;

25

o bien,

- contabilizar partes de la totalidad del valor del premio en el balance local del juego y/o en por lo menos un balance local de otro juego.

30

Una vez la unidad central de procesamiento ha contabilizado el valor del premio a entregar, dicha unidad central de procesamiento está configurada para:

- entregar el premio a través de los medios de salida de premios;
- contabilizar el valor del premio en el balance global.

35

Asimismo, la unidad central de procesamiento, una vez ha entregado el premio, está configurada para

- finalizar partida; y
- incrementar en por lo menos una unidad el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas por la unidad central de procesamiento.

5 En realizaciones preferentes de la máquina multijuego, la unidad central de procesamiento está configurada para reiniciar el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas y el valor de créditos y premios contabilizados por el balance global y/o por el balance local del juego y/o por el balance local de otro juego cuando el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas es igual a un número predefinido y el valor de
10 premios contabilizados del balance global es igual a un valor predefinido de premios totales entregados.

En otras realizaciones preferentes de la máquina multijuego, la unidad central de procesamiento está configurada para, después de que ha contabilizado el valor del premio en
15 el balance global, contabilizar el valor del premio asociándole la parte entera del número obtenido en el cociente de la división entre un número predefinido y el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas incrementadas en una unidad. Esta configuración adicional preferente de la unidad central de procesamiento tiene por objetivo simplificar la determinación del total mínimo de premios a entregar dentro de un número de
20 partidas estipulado para cumplir con las normativas locales vigentes.

En realizaciones preferentes de la máquina multijuego, la unidad central de procesamiento está configurada para asignar parte de los créditos validados como jugables a la partida en ejecución.

25

En otra realización preferente de la máquina multijuego según la invención, la unidad central de procesamiento está configurada para que la parte restante de los créditos validados se contabilicen en un balance de beneficios. Este balance de beneficios almacena directamente aquella parte de los créditos validados que suponen un beneficio para el operador de la
30 máquina multijuego.

En este sentido, se ha de señalar que el operador de la máquina multijuego puede obtener un beneficio económico de la venta de dicha máquina multijuego y/o de cada partida que juegue un usuario. En esta realización preferente, una parte de los créditos validados se asignan
35 directamente como beneficio para el operador y la parte restante se asignan para jugar algún juego de múltiples partidas.

En una realización preferente de la máquina multijuego según la invención, la unidad central de procesamiento está configurada para que se contabilice la totalidad del valor del premio en el balance local del juego, preferiblemente como premio, cuando dicha unidad central de procesamiento determina la entrega de un premio y el valor del balance local del juego es superior o igual a la totalidad del valor del premio. En esta realización, se contabiliza la totalidad del premio en el balance local del juego en ejecución si dicho balance local del juego tiene capacidad para afrontar el mismo, es decir, si su valor es superior o igual a la totalidad del valor del premio a entregar.

Tal y como se ha mencionado anteriormente, el balance local del juego registra una relación, preferiblemente la diferencia aritmética, entre el número de créditos validados, preferiblemente como jugables, para ese juego local y los premios contabilizados en el mismo. Para ello, el balance local del juego podría almacenar tanto el número de créditos validados como jugables para ese juego local como los premios contabilizados en el mismo.

Ello significa que si un balance local del juego es positivo el número de créditos validados como jugables es superior al valor de premios contabilizados en el mismo por lo que el balance local del juego aún podría afrontar la contabilización de un premio de cuantía igual o inferior al valor del balance local del juego.

Por lo tanto, en esta realización preferente, se intenta que el balance local del juego en ejecución no quede en negativo, es decir, que no se contabilice el valor de un premio que no puede afrontar el balance local de juego en ejecución.

En otra realización preferente de la máquina multijuego, la unidad central de procesamiento está configurada para que, si ha determinado la entrega de un premio y el valor del balance local del juego es superior a cero e inferior al valor del premio, se contabilice la diferencia entre el valor del premio y el valor del balance local y se contabilice el valor del balance local del juego, preferiblemente como premio, en el balance local del juego.

En esta realización el balance local del juego en ejecución no tiene capacidad suficiente para afrontar la contabilización del valor del premio (el valor del balance local del juego es superior a cero, pero inferior al valor del premio) pero se contabiliza aquella parte del valor del premio que puede afrontar (el valor del balance local del juego en ejecución). Asimismo, se almacena aquella parte del premio que no se ha contabilizado (diferencia entre el valor del premio y el

valor del balance local) por no poder afrontar dicha cantidad el valor del balance local del juego en ejecución.

Para esta última realización, preferiblemente, una parte o la totalidad del valor de la diferencia almacenada se contabiliza, preferiblemente como premio, en por lo menos un balance local de otro juego. Es decir, lo que se pretende en este caso es que la parte del premio que no ha podido afrontar el balance local del juego en ejecución lo afronte el balance local de otro juego. En concreto, la contabilización del valor de la diferencia almacenada se puede efectuar de tal manera que partes de dicho valor de la diferencia se contabilicen en diferentes balances locales de otros juegos, siendo preferiblemente la suma de todas las partes igual al valor de la diferencia, o bien que la totalidad del valor de la diferencia se contabilice íntegramente en el balance local de otro juego.

Preferiblemente, tanto si se contabilizan partes del valor de la diferencia como si se contabiliza la totalidad del valor de la diferencia en uno o varios balances locales de otro juego, dichos balances locales de otros juegos presentarán un valor tal igual o superior al valor de la diferencia. Es decir, en esta concreción de la mencionada realización se pretende que la parte o la totalidad del valor de la diferencia que deba afrontar cada balance local de otro juego tenga capacidad para ello.

Asimismo, el balance global puede estar configurado para mantener una relación de proporcionalidad directa con los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en el balance local de otro juego. Preferiblemente, esta relación de proporcionalidad directa es el sumatorio del valor de los balances locales de los juegos de múltiples partidas.

En una realización preferente de la máquina multijuego según la invención, el balance local de un juego de múltiples partidas comprende dos o más subbalances locales de tal manera que se puede disponer de un subbalance local para cada tipo de premio del mencionado juego de múltiples partidas. Ello es especialmente útil para aquellos juegos de múltiples partidas en que hay diferentes tipos de cuantías de premios puesto que para controlar la convergencia del balance local hacia cero (es decir, todos los créditos validados como jugables se deben haber entregado como premios al final de un número predefinido de partidas) se dispone de tantos subbalances locales como tipos de premios hay disponibles, controlándose, a través del correspondiente algoritmo de la unidad central de procesamiento, a su vez la convergencia de cada uno de los subbalances locales para cada tipo de premio.

Se ha de destacar que en el caso de que haya diferentes tipos de premio, los premios cuyo valor es el más elevado son los que, preferiblemente, presentan una probabilidad de aparición menor. A pesar de esta menor probabilidad respecto a otros premios, los premios de mayor cuantía son los que llevan aparejada un mayor riesgo de desajuste de los balances locales del juego correspondiente por lo que resulta muy útil que existan subbalances locales para dichos premios de mayores cuantías.

Asimismo, se ha de señalar que todo lo que se ha mencionado en relación a las formas de contabilizar los premios para los balances locales es extrapolable, como es lógico, para la contabilización de los premios en los subbalances locales. Así por ejemplo, si la unidad central de procesamiento determina la entrega de un premio de una de las posibles cuantías de premio, dicha unidad central de procesamiento intentará contabilizar el valor de dicho premio en el correspondiente subbalance local para el premio de dicha cuantía del juego en ejecución y, de no tener capacidad el correspondiente subbalance local, lo contabilizará en el subbalance local de un premio de otra cuantía del juego en ejecución y/o del subbalance local de un premio de otro juego.

En otra realización preferente de la máquina multijuego, la unidad central de procesamiento está configurada para, durante la ejecución de una partida, determinar la ejecución de un juego con bonus, ejecutando unas instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento relacionadas con la ejecución de dicho juego con bonus. Como se ha explicado con anterioridad, la implementación de estos juegos de bonus tiene por objetivo mantener la atención y la motivación por jugar partidas en el multijuego en ejecución, que es en realidad el juego principal, ya que el juego por bonus se despliega dentro de la partida en ejecución, e incluso puede incorporar diferentes retos que conlleven a la consecución de un premio mayor.

Se ha destacar que en las instrucciones previstas en los medios de almacenamiento y ejecutables por la unidad central de procesamiento se incluyen dichos juegos de bonus para que se desplieguen de forma aleatoria o programada dentro de las partidas del juego principal para mantener la atención y la motivación sobre dicho juego en ejecución.

La máquina multijuego según la invención puede comprender también unos medios de reserva económica configurados para recibir y/o almacenar créditos iniciales. Estos medios de reserva económica preferiblemente almacenan una cuantía de créditos iniciales para que, en el caso de que, preferiblemente, al inicio de un ciclo de número de partidas dentro del cual

se debe entregar un número determinado de premios, si la unidad central de procesamiento determina la entrega de un premio cuyo valor no lo puede afrontar ningún balance local lo entregue de dicha reserva económica sin necesidad de que tenga que acudir un tercero para financiar tal premio y/o rellenar la máquina multijuego con los créditos necesarios para afrontar tal premio. Se ha de destacar que tal situación a medida que avanza el número de partidas dentro del mencionado ciclo es menos probable puesto que el algoritmo para determinar la entrega de premio se entrena y se ajusta para evitar tales situaciones.

Otra modalidad de la invención divulga un sistema multijuego con por lo menos dos juegos de múltiples partidas con premio seleccionables y ejecutables, donde cada uno de dichos juegos tiene un premio máximo predefinido. De acuerdo a esta modalidad, el sistema multijuego comprende unos medios de almacenamiento configurados para almacenar al menos dos juegos de múltiples partidas y una serie de instrucciones relacionadas con la gestión de dichos juegos de múltiples partidas; una unidad central de procesamiento configurada para ejecutar la serie de instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento; unos medios de visualización en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para proyectar por lo menos un juego seleccionado en ejecución; unos medios de interacción en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para recibir comandos de selección de partida, que inicien y ejecuten la partida de uno de los juegos de múltiples partidas; unos medios de recepción y validación de créditos en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para recibir un pago y validarlo como créditos jugables en el juego; y unos medios de salida de premios en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para entregar créditos en forma de premios.

En el sistema multijuego de esta realización, la unidad central de procesamiento está adicionalmente configurada para, a partir de los comandos del usuario, ejecutar partidas del juego seleccionado y ejecutar una serie de instrucciones desde los medios de almacenamiento dentro de las que se encuentran:

- Asignación de una parte o la totalidad de los créditos validados como jugables a la partida en ejecución y contabilización de los créditos validados en un balance local de juego, estando este balance local configurado para almacenar la contabilización de créditos y premios del juego;
- Contabilización de los créditos contabilizados en el balance local en un balance global, estando este balance global configurado para mantener una relación de

proporcionalidad de los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en un balance local de otro juego;

- Determinar la entrega de un premio durante la ejecución de la partida, donde el valor del premio ha de ser inferior o igual a un premio máximo predefinido del juego en ejecución, donde la unidad central de procesamiento está configurada para contabilizar el valor del premio a entregar de la siguiente manera:

- Contabilizar la totalidad del valor del premio en el balance local del juego o de un balance local de otro juego;
o bien,

- Contabilizar partes de la totalidad del valor del premio en el balance local del juego y/o en por lo menos un balance local de otro juego.

Además de lo anterior, la unidad central de procesamiento está configurada para entregar el premio a través de los medios de salida de premios y contabilizar el valor del premio en el balance global. Después se ha de finalizar partida, incrementando en por lo menos una unidad el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas por la unidad central de procesamiento.

Preferiblemente, se puede reiniciar el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas y el valor de créditos y premios contabilizados por el balance global y/o por el balance local del juego y/o por el balance local de otro juego cuando el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas es igual a un número predefinido y el valor de premios contabilizados del balance global es igual al valor predefinido de premios totales entregados.

Por otro lado, la unidad central de procesamiento está configurada para, después de que ha contabilizado el valor del premio en el balance global, contabilizar el valor del premio asociándole la parte entera del número obtenido en el cociente de la división entre un número predefinido y el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas incrementadas en una unidad.

Preferiblemente, la unidad central de procesamiento está configurada para asignar una parte de los créditos validados como jugables a la partida en ejecución, donde la parte restante de los créditos validados se contabilizan en un balance de beneficios.

Por otro lado, dentro de la realización del sistema multijuego, preferiblemente, la unidad central de procesamiento está configurada para que, cuando ha determinado la entrega de un premio y el valor del balance local del juego es superior o igual a la totalidad del valor del premio, se contabilice la totalidad del valor del premio en el balance local del juego.

5

Asimismo, dentro del sistema multijuego, la unidad central de procesamiento está configurada para que, cuando ha determinado la entrega de un premio y el valor del balance local del juego es superior a cero e inferior al valor del premio, se contabilice la diferencia entre el valor del premio y el valor del balance local y se contabilice el valor del balance local del juego como premio en el balance local del juego, donde por lo menos una parte o la totalidad del valor de la diferencia contabilizada se contabilice como premio de por lo menos un balance local de otro juego. Adicionalmente, la unidad central de procesamiento está configurada para que dos ó más partes del valor de la diferencia se contabilice como premio en dos ó más balances locales de otros juegos, cuyos valores de balances locales son superiores a cero, de forma proporcional a dichos valores de balances locales.

10

15

Con respecto al balance global, en una realización preferida del sistema multijuego, dicho balance global está configurado para mantener una relación de proporcionalidad directa con los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en el balance local de otro juego.

20

Por otro lado, en realizaciones preferentes del sistema multijuego el balance local de un juego de múltiples partidas comprende dos o más subbalances locales para los diferentes tipos de premios del mencionado juego de múltiples partidas.

25

Además, la unidad central de procesamiento está configurada para, durante la ejecución de una partida, determinar la ejecución de un juego con bonus, ejecutando unas instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento relacionadas con la ejecución de dicho juego con bonus.

30

Por último, en una realización preferente, el sistema multijuego comprende además unos medios de reserva económica configurados para recibir y/o almacenar créditos iniciales.

Breve descripción de los dibujos

Las anteriores y otras ventajas y características se comprenderán más plenamente a partir de la siguiente descripción detallada de unos ejemplos de realización con referencia a los dibujos adjuntos, que deben considerarse a título ilustrativo y no limitativo, en los que:

- La fig. 1 representa una vista esquemática de una realización preferente de una máquina multijuego en la que están previstos por lo menos dos juegos de múltiples partidas con premio seleccionables y ejecutables según la invención.
- 10- La fig. 2 muestra una vista esquemática de otra realización de la invención, materializada como Sistema multijuego con por lo menos dos juegos de múltiples partidas con premio seleccionables y ejecutables.

Descripción detallada de un ejemplo de realización

15

De acuerdo a como se observa en la figura 1, en una de las realizaciones preferentes, la invención divulga una máquina multijuego (1), en la que está prevista por lo menos dos juegos de múltiples partidas con premio seleccionables y ejecutables. Usualmente las máquinas de juegos con múltiples partidas, comprenden un único juego, por lo que, si un usuario desea

20 cambiar de juego, debe cambiarse de máquina e iniciar partidas en dicha nueva máquina.

A diferencia de lo anterior, la máquina multijuego (1), como se describirá a continuación, permite al usuario disfrutar en una misma máquina de diferentes juegos de multiples, en los que a pesar de que el usuario cambie de juego, las probabilidades de recibir un premio no se

25 vean afectadas por este cambio, lo cual si podría verse afectado si el usuario cambia físicamente de máquina para jugar en otro juego.

Como puede verse en la figura 1, la máquina multijuego (1) comprende una estructura (2) que es, generalmente, autosoportada y de tal tamaño que un usuario se puede disponer delante

30 de la misma mientras juega. Este tipo de estructuras son ampliamente conocidas en el estado de la técnica y, por lo tanto, el experto en la materia comprenderá que cualquier estructura para máquina de juegos adecuada para soportar los elementos que se detallarán a continuación se encuentra dentro del alcance de la invención.

35 Unos medios de almacenamiento (3) configurados para almacenar al menos dos juegos de múltiples partidas y una serie de instrucciones relacionadas con la gestión de dichos juegos

de múltiples partidas. Preferiblemente, las instrucciones toman la forma de un algoritmo o software que contiene una serie de comandos ordenados a través del cual se lleva la gestión de cada uno de los juegos de múltiples partidas.

- 5 Preferiblemente, estos medios de almacenamiento (3) se disponen o son acoplables a la estructura (2), aunque convenientemente podrían encontrarse fuera de la misma, por ejemplo, en un servidor remoto. A la vez pueden tomar diferentes formas conocidas sin limitarse a ninguna en particular, tal como un disco duro, medios de almacenamiento extraíbles, etc.
- 10 La máquina multijuego (1) comprende también una unidad central de procesamiento (4) en comunicación de datos con y configurada para ejecutar las instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento (3). La unidad central de procesamiento (4), puede también o no ser acoplable a la estructura (1) y tomar formas conocidas, no limitantes, tal como procesadores, microprocesadores, controladores, microcontroladores, etc., con sus
- 15 periféricos asociados.

La máquina multijuego (1) también comprende unos medios de visualización (5) acoplables a la estructura (2), estando estos medios de visualización (5) en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento (4), y configurados para proyectar el juego en ejecución para

20 que sean visibles, por ejemplo, por un usuario. Estos medios de visualización (5) pueden tomar la forma de una pantalla LED, LCD, plasma o similar, así como ser sensibles al tacto, siempre que permitan reproducir gráficamente las acciones que pueden irse sucediendo en el juego en ejecución en la máquina multijuego (1).

25 Unos medios de interacción (6) acoplables a la estructura (2), en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento (4), y configurados para recibir comandos de selección y ejecución de al menos uno de los juegos de múltiples partidas. Estos medios de interacción (6) pueden tomar la forma de botones, pulsadores, palancas y/o pedales, e incluso cuando los medios de visualización (5) toman la forma de una pantalla táctil, dichos medios de

30 interacción se toman como las pulsaciones o toques en dicha pantalla táctil y que generan un comando de selección en el juego en ejecución.

Unos medios de recepción y validación de créditos (7) acoplables a la estructura (2), estando estos medios de recepción y validación de créditos (7) en comunicación de datos con la unidad

35 central de procesamiento (7), y configurados para recibir un pago y validarlo como créditos jugables en el juego.

Cuando se quiere jugar una partida en alguno de los juegos de la máquina multijuego (1), el número de créditos en la misma debe ser mayor a cero y al mínimo jugable por el juego que se pretende ejecutar. Para poder hacer que el número de créditos disponible para jugar sea mayor al mínimo necesario, se debe hacer un ingreso monetario, donde este ingreso monetario se realiza a través de los medios de recepción y validación de créditos, que pueden escogerse entre billeteros, monederos, incluso medios de transacción digital como lectores de tarjetas de bancaria, pay pal, etc., y/o combinaciones de los mismos. En cualquier forma preferente de los medios de recepción y validación de créditos (7), éstos deben estar capacitados para aceptar el pago, verificar la autenticidad del mismo (por ejemplo, verificar la autenticidad de un billete) y luego realizar el cambio equivalente por créditos del valor monetario ingresado. Todas estas acciones llevadas a cabo por los medios de recepción y validación de créditos (7) pueden hacer parte de las instrucciones previstas en los medios de almacenamiento (3) y ejecutables por la unidad central de procesamiento (4), o pueden funcionar de forma independiente de manera que a la unidad central de procesamiento (4) sólo llegue el valor de los créditos validados.

La máquina multijuego (1) comprende también unos medios de salida de premios (8), acoplables a la estructura (1), en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento (4), y configurados para entregar créditos en forma de premios. Cuando, por diferentes motivos (por ejemplo, por el pago de un premio o por ir a jugar en otra máquina) se quieren retirar los créditos disponibles en la máquina multijuego (1) esto puede hacerse a través de los medios de salida de premios (8), los cuales pueden entregar el valor equivalente del premio en monedas, billetes, fichas canjeables por dinero en efectivo, a través de transacciones bancarias y/o combinaciones de las mismas.

Como se ha mencionado en líneas anteriores, la máquina multijuego (1) de la presente invención está prevista para ejecutar diferentes juegos de múltiples partidas con lo cual, por ejemplo, se puede estar efectuando partidas en el juego “barcos y piratas”, y si el juego no suministra suficiente entretenimiento se puede cambiar a “naves espaciales” o a algún otro diferente, por eso se la ha denominado multijuegos.

Esta capacidad multijuego implica que, cuando se ha seleccionado un juego, lo cual puede hacerse a través de los comandos ejercidos en los medios de interacción (6) y cuya interpretación la realiza la unidad central de procesamiento (4) con base en las instrucciones de los medios de almacenamiento (3), se ingresen o se asignen un determinado número de

créditos jugables en las partidas del juego elegido. Dicho de otra manera, la unidad central de procesamiento (4) está, además configurada para, a partir de los comandos en los medios de interacción (6), ejecutar partidas de un juego seleccionado y ejecutar una serie de instrucciones desde los medios de almacenamiento dentro de las que se encuentran:

5

- Contabilización de los créditos validados en un balance local de juego, estando este balance local configurado para almacenar la contabilización de créditos y premios del juego. Es necesario que exista al menos un balance local por cada juego, porque cada juego debe ser capaz de controlar el número de créditos del que puede disponer.

10

- Contabilización de los créditos contabilizados en el balance local en un balance global, estando este balance global configurado para mantener una relación de proporcionalidad de los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en un balance local de otro juego. Dado que la máquina multijuego (1) tiene al menos dos juegos independientes seleccionables, donde cada juego tiene su propio balance local, la invención prevé un balance global en el que se reflejan las contabilizaciones de estos balances locales, de manera que, independientemente del juego que se esté jugando, o pesar de que se cambie de un juego a otro, la gestión de los premios entregables por la máquina dentro de un número de partidas predeterminado se mantenga dentro de unos límites establecidos.

15

20

- Determinar la entrega de un premio durante la ejecución de la partida, donde el valor del premio ha de ser inferior o igual al premio máximo predefinido del juego en ejecución. El premio o el total de premios entregables por la máquina multijuego (1) no puede ser inferior a un valor predefinido (este valor es generalmente definido por las leyes locales).

25

Entonces, cuando se ha determinado que un premio debe entregarse, de acuerdo con el valor de dicho premio, este debe deducirse, preferiblemente en primer lugar de los balances locales, por lo que, basándose en las instrucciones de los medios de almacenamiento (3), la unidad central de procesamiento (4) está configurada para deducir el valor del premio a entregar de la siguiente manera:

30

- Contabilizar la totalidad del valor del premio en el balance local del juego o en un balance local de otro juego. En esta situación, la unidad central de procesamiento (4) determina que o bien el balance local del juego en ejecución o el balance local de otro juego (que no está ejecutándose) está en capacidad de afrontar la totalidad del pago del

35

premio, por lo tanto, lo contabiliza completamente de alguno de estos balances locales mencionados.

También es posible contabilizar el valor del premio a entregar así:

5

- Contabilizar partes de la totalidad del valor del premio en el balance local del juego y/o en por lo menos un balance local de otro juego. En lugar de contabilizar la totalidad del premio a entregar desde un solo balance local, la totalidad del premio se puede fraccionar, y dichas fracciones se contabilizan de los diferentes balances locales de los juegos.

10

Independientemente de cómo se contabiliza el valor del premio de los balances locales, una vez se ha llevado a cabo dicha deducción, la unidad central de procesamiento realiza:

15

- Entregar el premio a través de los medios de salida de premios. Como se ha dicho en líneas anteriores, este premio puede entregarse o bien en dinero efectivo, o a través de fichas canjeables o por una transferencia electrónica.

20

- Contabilizar el valor del premio en el balance global. Cualquier movimiento en los balances locales se registra en el balance global para el control del estado de los mismos, ya que existen al menos dos juegos con premio independientes que pueden entregar premios durante la ejecución de las partidas. De esta manera, el balance global debe registrar el total del valor de los premios entregados de manera que este total se encuentre dentro del mínimo predefinido entregable para que, en caso de encontrarse por debajo de ese valor mínimo predefinido, gestionar la entrega de premios de manera que dicho valor se cumpla.

25

30

- Finalizar la partida en ejecución. Esto es necesario para que después de las deducciones en los balances locales y global y del pago del premio, se pueda lanzar una nueva partida, teniendo en cuenta el evento anterior de movimientos en los balances y el pago de premios.

35

- Incrementar en por lo menos una unidad el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas por la unidad central de procesamiento. Es necesario que, además de realizar la contabilización de los movimientos en los

balances locales y el balance global, también se lleve un conteo o contabilización de las partidas ejecutadas, ya que, según el valor predefinido para el mínimo del total de premios entregados por la máquina multijuego (1), este valor mínimo debe realizarse dentro de un número predefinido de partidas; por lo que, con base en el número de

5 partidas ejecutadas y/o en el total del valor de premios entregados y con base en las instrucciones de los medios de almacenamiento (3), la unidad central de procesamiento (4) gestiona que se entregue el mínimo de premios entregables predefinido, dentro de las partidas predefinidas.

10 En una realización preferida, es posible llevar a cabo la reinicialización del número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas con premio y el valor de premios totales contabilizados por el balance global cuando el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas con premio contabilizadas es igual a un número predefinido y el valor de premios entregados del balance global es igual al valor predefinido de premios totales

15 entregados.

En otra realización preferida de la máquina multijuego (1), la unidad central de procesamiento (4) está configurada para, cuando se contabiliza el valor del premio entregado en el balance global, contabilizar el valor del premio asociándole la parte entera del número obtenido en el

20 cociente de la división entre un número predefinido que divide al número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas incrementadas en una unidad. Esta configuración preferente tiene por objetivo determinar los premios sin necesidad de operaciones adicionales, simplificando las funciones de la unidad central de procesamiento (4) el procedimiento. El número predefinido al que se hace referencia es el número de partidas

25 que conforman un ciclo, donde un ciclo está relacionado con, como se ha dicho en párrafos anteriores, el total de premios mínimo que debe entregarse dentro de un número de partidas predefinidas, tal que el número predefinido corresponde al número de partidas predefinidas para cada ciclo, es decir que cada ciclo comienza y termina cuando al realizar la división entre el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas y el número predefinido el

30 cociente es un entero. Tener un entero como cociente de la división indicará el inicio de un nuevo ciclo, de manera que, por lo tanto, indicará el inicio de una nueva secuencia de pago de premios hasta que, justo antes del inicio del ciclo siguiente, se haya pagado el total de premios mínimo a pagar por ciclo. Además, teniendo el número de partidas jugadas y sabiendo las partidas en los que se ha entregado cada premio y la cuantía del mismo, se

35 puede determinar la entrega de los premios faltantes dentro de las partidas faltantes para entregar dicho monto mínimo de premios pagados dentro del número de partidas definido.

En una realización preferida de la máquina multijuego (1) la unidad central de procesamiento está configurada para asignar una parte de los créditos validados como jugables a la partida en ejecución. Del total de los créditos que se apuestan en una partida, sólo una parte o una
5 parte proporcional de dichos créditos apostados se destina a la partida, lo cual se contabiliza en el balance local, mientras que la parte restante se contabiliza en un balance de beneficios, donde este balance de beneficios contabiliza los beneficios fijos obtenidos por el dueño/operador de la máquina multijuego (1). Esta asignación parcial de los créditos apostados se lleva a cabo siguiendo la legislación local, de tal manera que el dueño/operador
10 de la máquina multijuego (1) garantiza el pago mínimo de premios, mientras que a la vez se asegura unos beneficios.

En otra realización preferida de la máquina multijuego (1), cuando la unidad central de procesamiento (4) determina, con base en el valor del número de partidas y el valor total de
15 los premios entregados, que debe pagar un premio en la partida en ejecución y a la vez determina que la totalidad de este premio a entregar debe contabilizarse del balance local de dicho juego en ejecución, si la totalidad del valor del premio equivalente en créditos es inferior o igual al número de créditos del balance local del juego en ejecución, dicha unidad central de procesamiento (4) deduce la totalidad del valor del premio del balance local del juego en
20 ejecución.

Además de lo anterior, cuando la unidad central de procesamiento (4) determina, con base en el valor del número de partidas y el valor total de los premios entregados, que debe pagar un premio en la partida en ejecución y a la vez determina que la totalidad de este premio o una
25 parte de esta totalidad debe contabilizarse del balance local de otro juego (que no está en ejecución), dicha unidad central de procesamiento (4) contabiliza la totalidad o las partes del valor del premio equivalente en créditos no contabilizadas del juego junto con un identificador del otro juego del que se han deducido. Esto es para controlar los balances locales desde los cuales se están deduciendo los premios para, ante un caso eventual de déficit en alguno de
30 estos balances locales equilibrar el mismo en la ejecución de partidas futuras.

En realizaciones preferentes de la máquina multijuego (1), es posible que, cuando la unidad central de procesamiento (4) ha determinado la entrega de un premio, y el valor del balance local del juego en ejecución es superior a cero e inferior al valor del premio, se lleve a cabo la
35 contabilización de la diferencia entre el valor del premio y el valor del balance local y se contabilice el valor del balance local del juego como premio en el balance local del juego. Esto

dicho de otra manera es que se contabiliza el valor total del balance local de sí mismo, quedándose a cero, y el valor remanente del premio se contabiliza del balance local de otro juego.

- 5 Asimismo, la citada diferencia se puede dividir en dos ó más partes de manera que cada una de estas partes se contabilice como premio en dos ó más balances locales de otros juegos, cuyos valores de balances locales son superiores a cero, contabilizando cada parte de forma proporcional a los valores de cada balance local.
- 10 Como se ha podido observar hasta ahora, en la máquina multijuego (1) cuando la unidad central de procesamiento ha determinado la entrega de un premio, puede gestionar la contabilización del mismo en el o los balances locales, sin limitarse a ninguno en particular. Preferiblemente, cuando se ha determinado la entrega de un premio, el valor de dicho premio se contabiliza del balance local del juego en ejecución. Aunque el valor del premio supere al
15 valor del balance local, se hace la contabilización de dicho premio, quedándose en negativo el balance local, por lo que la unidad central de procesamiento, siguiendo las instrucciones almacenadas, gestionará las partidas siguientes del juego de manera que se recupere el balance local hacia un valor cercano a cero o un poco por encima que es la condición ideal. Lo mismo puede aplicarse si el pago del premio implica que todo o una parte del mismo deba
20 contabilizarse de otros balances locales, lo cual también implicaría un “desbalance” entre los balances locales, lo cual debe ser equilibrado a través de la gestión de la unidad central de procesamiento (4).

- 25 Dado que el balance global mantiene una relación de proporcionalidad con los balances locales, es decir, los movimientos de cada uno de los balances locales se verá reflejados en el balance global, dentro de la máquina multijuego (1) el usuario puede cambiar de juego, y la unidad central de procesamiento (4) seguir gestionando la ejecución de las partidas de tal manera que, ante el déficit en uno de los balances locales, se puedan reducir la entrega de premios para recuperar dicho déficit o, en caso contrario, aumentar la entrega de premios para
30 equilibrar el mínimo de premios predefinido que se deben entregar dentro del número de partidas predefinido. Por ejemplo, si la máquina multijuego (1) tiene un juego 1, un juego 2 y un juego 3, seleccionables por el usuario, y estando en ejecución el juego 1 se determina la entrega de un premio que es superior al balance local del juego 1 y se afronta la totalidad del pago con dicho balance dejándole en negativo, registrándose en el balance global. A la par
35 de esto el usuario decide cambiarse al juego 2. Teniendo un valor negativo en el balance local 1, la unidad de procesamiento (4) puede gestionar las partidas del juego 2 de manera que se

reduzca la entrega de premios para equilibrar paulatinamente el balance local del juego 1. Si por algún motivo se determina el pago de un premio en las partidas del juego 2, la unidad central de procesamiento (4), puede gestionar que se contabilice el pago del premio del balance local del juego 2 y/o con el balance local del juego 3, pero no con el balance local del juego 1, si este último no ha recuperado el déficit. Todos los movimientos de los balances locales se registran en el balance global, de manera que el usuario puede cambiarse de un juego a otro indistintamente, mientras que la máquina multijuego (1) mantiene la entrega de premios predefinido dentro del número de partidas predeterminado.

Por otro lado, en una realización preferente de la máquina multijuego (1), el balance local comprende dos o más subbalances locales de tal manera que se puede disponer de un subbalance local para cada tipo de premio del juego de múltiples partidas. Puesto que, generalmente, los juegos de múltiples partidas existen diferentes tipos de cuantías de premios entregables, se dispone de tantos subbalances locales como tipos de premios hay disponibles, controlándose, a través del correspondiente algoritmo de la unidad central de procesamiento (4), a su vez la convergencia de cada uno de los subbalances locales para cada tipo de premio, de manera que cada balance local converja a cero.

Se ha de destacar que en el caso de que haya diferentes tipos de premio, los premios cuyo valor es el más elevado son los que, preferiblemente, presentan una probabilidad de aparición menor. A pesar de esta menor probabilidad respecto a otros premios, los premios de mayor cuantía son los que llevan aparejada un mayor riesgo de desajuste de los balances locales del juego correspondiente por lo que resulta muy útil que existan subbalances locales para dichos premios de mayores cuantías.

En otra realización preferente de la máquina multijuego (1), la unidad central de procesamiento (4) está configurada para, durante la ejecución de una partida, determinar la ejecución de un juego con bonus, ejecutando unas instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento relacionadas con la ejecución de dicho juego con bonus. La implementación de estos juegos de bonus tiene por objetivo mantener la atención y la motivación por jugar partidas en el multijuego en ejecución, que es en realidad el juego principal, ya que el juego por bonus se despliega dentro de la partida en ejecución, e incluso puede incorporar diferentes retos que conlleven a la consecución de un premio mayor.

Se ha destacar que en las instrucciones previstas en los medios de almacenamiento (3) y ejecutables por la unidad central de procesamiento (4) se incluyen dichos juegos de bonus

para que se despliegan de forma aleatoria o programada dentro de las partidas del juego principal para mantener la atención y la motivación sobre dicho juego en ejecución.

La máquina multijuego (1) según la invención puede comprender también unos medios de reserva económica (9) configurados para recibir y/o almacenar créditos iniciales. Estos medios de reserva económica (9) preferiblemente almacenan una cuantía de créditos iniciales para que, en el caso de que, preferiblemente, al inicio de un ciclo de número de partidas dentro del cual se debe entregar un número determinado de premios, si la unidad central de procesamiento (4) determina la entrega de un premio cuyo valor no se puede afrontar con ningún balance local se entregue desde dicha reserva económica sin necesidad de que tenga que acudir un tercero para financiar tal premio y/o ingresar en la máquina multijuego los créditos necesarios para afrontar tal premio. Se ha de destacar que tal situación a medida que avanza el número de partidas dentro del mencionado ciclo es menos probable puesto que el algoritmo para determinar la entrega de premio se entrena y se ajusta para evitar tales situaciones.

En la Figura 2 se puede observar una realización de la invención para una modalidad en forma de sistema multijuego (10) con al menos 2 juegos de múltiples partidas con premio.

En concreto, dicho sistema multijuego (10) comprende por lo menos unos medios de almacenamiento de datos (30), una unidad central de procesamiento (40), unos medios de visualización (50), unos medios de interacción (60), unos medios de recepción y validación (70) y unos medios de salida de premios (80).

Cada uno de estos elementos pueden estar separados físicamente o pueden estar integrados algunos de ellos en diferentes dispositivos.

En la Figura 2 concretamente se representa que cada uno de ellos están separados físicamente con la intención de representar que pueden estar ubicados en diferentes zonas geográficas.

Los medios de almacenamiento de datos (30) están configurados para almacenar los dos juegos de múltiples partidas con premio, así como las instrucciones correspondientes para la gestión de dichos juegos de múltiples partidas.

En esta realización los juegos de múltiples partidas con premio presentan diferentes unidades de créditos.

Uno de los juegos de múltiples partidas con premio presenta como unidades de crédito dinero (por ejemplo: euros, aunque podría ser cualquier moneda) y se refiere al tipo de juegos por el cual se obtiene una secuencia ordenada de símbolos después de la pulsación de los correspondientes medios de interacción (60). En el caso de que dicha secuencia ordenada de símbolos coincida con alguna de las combinaciones de símbolos predefinidas con premio, el jugador accede al premio correspondiente.

El otro juego de múltiples partidas con premio presenta como unidades de crédito créditos virtuales con su correspondiente equivalente en euros. Por ejemplo, cada 50 créditos virtuales equivalen a 1€. Este juego consiste en una modalidad del juego de apuestas póker de tal manera que si la combinación de cartas que presenta el jugador obtiene más puntuación que la combinación de cartas de un rival virtual se entrega como premio los números de créditos apostados por el jugador y el rival virtual.

Existe la posibilidad de conmutar de un juego a otro sin perder el saldo de créditos pendiente en el último juego. Es decir, si un jugador, después de jugar al primero de los juegos de múltiples partidas mencionado, presenta un saldo a su favor de 2€ y desea cambiar al segundo de los juegos de múltiples partidas mencionado, este saldo de 2€ se transforma en 100 créditos virtuales.

Los medios de almacenamiento de datos (30) comprenden también un balance local para cada juego de múltiples partidas con premio, en el que se contabiliza los créditos (tanto en dinero como en créditos virtuales) apostados en el juego, así como los premios (tanto en dinero como en créditos virtuales) entregados en el juego.

Los medios de almacenamiento de datos (30) comprenden también un balance global en el que se contabilizan los créditos (tanto en dinero como en créditos virtuales) apostados en los juegos de múltiples partidas con premio, así como los premios (tanto en dinero como en créditos virtuales) entregados en los juegos de múltiples partidas con premio.

Puesto que en el sistema (10) de la Fig. 2 existen al menos 2 juegos de múltiples partidas con premio, los medios de almacenamiento de datos (30) comprenden por lo menos 2 balances locales y un balance global.

Los medios de visualización (50) se encargan de que el jugador pueda ver los juegos en ejecución y el transcurso de los mismos. Estos medios de visualización son una pantalla digital.

5

Los medios de interacción (60) se encuentran separados físicamente de los medios de visualización (50) pero preferiblemente están en una zona cercana a ellos para facilitar la jugabilidad del sistema. Estos medios de interacción (60) son botones y/o cualquier tipo de pulsador digital que esté configurados para que tras su pulsación se ejecuten unas instrucciones de los medios de almacenamiento de datos (30).

10

En una realización preferente de los medios de visualización (50), los medios de interacción (60) están integrados en dichos medios de visualización (50). Un caso de dicha realización preferente sería si los medios de visualización (50) son una pantalla táctil que le permite al jugador realizar las mismas acciones que puede efectuar con los medios de interacción (60).

15

Los medios de recepción y validación de créditos (70) están configurados para recibir la apuesta ya sea en dinero como en créditos virtuales. En concreto, para apuestas en dinero, el jugador efectúa una transferencia bancaria a un número de cuenta asociado al sistema y los medios de recepción y validación de créditos (70) están configurados para recibirla y comprobar la validez de la misma.

20

Para apuestas con créditos virtuales, el jugador a través de los medios de interacción (60), decide la cuantía de créditos que desea apostar para cada juego o para cada partida del juego y los medios de recepción y validación de créditos (70) se encargan de recibirla. Una vez el jugador ha decidido la cuantía de la apuesta, los medios de recepción y validación de créditos (70) confirman la validez de dicha cuantía.

25

En el caso de apuestas con créditos virtuales, los créditos virtuales se han obtenido previamente a través de una compra virtual, preferiblemente, por medio de transferencia bancaria al número de cuenta asociado al sistema. Los medios de recepción y validación de créditos (70) están configurados para recibir la transferencia bancaria y comprobar la validez de la misma, así como asignarle la cuantía de premios en función del importe de la transferencia bancaria.

30

35

Los medios de salida de premios (80) están configurados para entregar créditos en forma de premios. Ello significa que dichos medios de salida de premios (80) se encargan de efectuar las correspondientes transferencias bancarias a las cuentas de los jugadores premiados por el importe del premio. Asimismo, los medios de salida de premios (80) se encargan también de que cuando el jugador decide convertir su saldo de créditos virtuales en dinero, se realice la correspondiente conversión en dinero y transferencia bancaria a la cuenta del jugador por el importe de la mencionada conversión en dinero.

La unidad central de procesamiento (40) está configurada para ejecutar las instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento de datos (30).

En esta realización, los medios de almacenamiento de datos (30), los medios de visualización (50), los medios de interacción (60), los medios de recepción y validación (70) y los medios de salida de premios (80) están en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento (40).

Los medios de almacenamiento de datos (30), los medios de visualización (50), los medios de interacción (60), los medios de recepción y validación (70) y los medios de salida de premios (80) pueden estar además en comunicación de datos entre ellos.

La unidad central de procesamiento (40) está adicionalmente configurada para ejecutar una serie de instrucciones desde los medios de almacenamiento de datos (30) entre las que se encuentran las siguientes:

- Asignación de una parte o la totalidad de los créditos validados como jugables a la partida en ejecución y contabilización de los créditos validados en un balance local de juego, estando este balance local configurado para almacenar la contabilización de créditos y premios del juego;
- Contabilización de los créditos contabilizados en el balance local en un balance global, estando este balance global configurado para mantener una relación de proporcionalidad de los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en un balance local de otro juego;
- Determinar la entrega de un premio durante la ejecución de la partida, donde el valor del premio ha de ser inferior o igual a un premio máximo predefinido del juego en ejecución, donde la unidad central de procesamiento está configurada para contabilizar el valor del premio a entregar de la siguiente manera:

- Contabilizar la totalidad del valor del premio en el balance local del juego o de un balance local de otro juego;
o bien,
- Contabilizar partes de la totalidad del valor del premio en el balance local del juego y/o en por lo menos un balance local de otro juego;

La unidad central de procesamiento (40) está configurada también para:

- Entregar el premio a través de los medios de salida de premios;
- Contabilizar el valor del premio en el balance global;

- Finalizar partida; y
- Incrementar en por lo menos una unidad el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas por la unidad central de procesamiento.

Se ha de destacar que tanto la unidad central de procesamiento (40) como los medios de almacenamiento de datos (30) pueden contabilizar el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas con premio.

Esta realización del sistema multijuego (10) permite que diferentes jugadores ubicados en diferentes áreas geográficas puedan jugar a juegos de múltiples partidas con premio de tal manera que dichos juegos están gobernados por una misma unidad central de procesamiento (40), la cual puede estar también en otra área geográfica.

Un jugador que desee apostar en un juego de múltiples partidas de este sistema (10) lo que debe hacer es efectuar una transferencia bancaria al número de cuenta del sistema con el importe de lo que intención apostar, la cual será recibida y validada por los medios de recepción y validación (70) del sistema.

A continuación, dicho jugador a través de los medios de interacción (60) puede seleccionar el juego de múltiples partidas con premio que le interese, así como la cantidad de dinero o de créditos virtuales a apostar. También es posible invertir este paso, es decir, seleccionar primero el juego para luego realizar el depósito de dinero o créditos correspondiente.

El dinero o crédito virtual finalmente apostado queda contabilizado en el número de créditos del balance local del juego seleccionado y en el balance global.

Como se ha mencionado en apartados anteriores, la unidad central de procesamiento (40) determina la entrega del premio y la contabilización del premio en cualquiera de los balances locales y en el balance global donde, cuando alguno de los balances locales se queda en negativo o debe contabilizar el todo o parte del premio desde otros balances locales (de juegos que no estén ejecución), la unidad central de procesamiento (40) gestiona las partidas para equilibrar el balance local recaudando créditos para sí mismo y para retornarlos a otros balances locales en caso de haber tenido que contabilizar el premio de éstos últimos. Todos los movimientos de los balances locales se reflejan en el balance global, y la unidad central de procesamiento (40) gestiona los balances locales a través de las partidas de manera que este balance global tienda o diverja hacia un valor de cero.

A continuación, se da inicio a la partida del juego. En el eventual caso de que la unidad central de procesamiento (40) determine que se ha de entregar durante esa partida un premio, se procede a contabilizar el valor del premio según se ha explicado anteriormente, debiéndose contabilizar el premio entregado del balance global, y a entregar el premio a través de los medios salida de premios (80).

Una vez se ha finalizado la partida, se actualiza el contador correspondiente al número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas con premio y se comprueba que este contador al igual que el de los premios totales entregados del balance global no hayan alcanzado el límite predefinido, a partir del cual se reinician.

Alternativamente, en lugar de llevar a cabo el reinicio de los contadores, puede resultar más práctico hacer una operación de tipo "módulo" en la que se divide el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas entre un número predefinido, donde el cociente de esta división, cuando es entero, indica que debe iniciarse un nuevo ciclo de entrega de premios, para entregar el total mínimo de premios hasta que la operación módulo arroje un nuevo entero. Por lo tanto, la operación de módulo o división se realiza tras cada partida o justo al inicio de una nueva, de manera que siempre se verifique si los premios pagados están en concordancia con las partidas jugadas dentro de un ciclo, pudiendo gestionar la entrega de premios con base en esa operación.

El jugador, una vez finalizada la partida, puede decidir si efectuar una nueva partida en el juego seleccionado, o bien cambiar de juego o bien dejar de jugar.

A continuación, se enumeran posibles realizaciones del procedimiento de control de un sistema multijuego:

1. Procedimiento de control de un sistema/máquina multijuego con por lo menos dos juegos de múltiples partidas cada uno con un premio máximo predefinido, estando dicho sistema configurado para que se pueda seleccionar entre los juegos de múltiples partidas, estando dicho procedimiento de control caracterizado por que comprende las siguientes etapas:
 - Recepción de créditos a través de unos medios de entrada que están en comunicación de datos con una unidad central de procesamiento y contabilización, a través de la unidad central de procesamiento, de los créditos recibidos;
 - Causar que la unidad central de procesamiento ejecute una serie de instrucciones almacenadas en unos medios de almacenamiento para seleccionar uno de los juegos de múltiples partidas almacenados en dichos medios de almacenamiento y que se ejecute una partida del juego de múltiples partidas seleccionado, donde una parte o la totalidad de dichos créditos contabilizados se asigna a la partida y se contabiliza en un balance local de juego, estando este balance local de juego configurado para almacenar la contabilización de créditos y premios del juego;
 - Contabilización, a través de la unidad central de procesamiento, de los créditos contabilizados en el balance local de juego en un balance global, estando dicho balance global configurado para mantener una relación de proporcionalidad de los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en un balance local de otro juego;
 - Si, durante la ejecución de la partida, la unidad central de procesamiento determina la entrega de un premio, cuyo valor ha de ser inferior o igual al premio máximo predefinido del juego en ejecución,
 - Contabilizar el valor del premio de la siguiente manera:
 - Contabilizar la totalidad del valor del premio en el balance local del juego o en el balance local de otro juego;
 - o bien,
 - Contabilizar partes de la totalidad del valor del premio en el balance local del juego y/o en por lo menos el balance local de otro juego;

- Entregar el premio a través de unos medios de salida de premios que están en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento;
- Contabilizar el valor del premio entregado en el balance global a través de la unidad central de procesamiento;

5

- Finalizar partida; y
- Incrementar en por lo menos una unidad el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas por la unidad central de procesamiento.

10 2. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según la realización anterior que comprende además la siguiente etapa:

- Si un número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas es igual a un número predefinido y el valor de premios contabilizados del balance global es igual a un valor predefinido de premios totales entregados, reiniciar el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas y el valor de créditos y premios contabilizados por el balance global y/o por el balance local del juego y/o por el balance local de otro juego con premio.

15

20 3. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según la realización 1 en el que, en la subetapa de contabilizar el valor del premio entregado en el balance global a través de la unidad central de procesamiento, se contabiliza el valor del premio asociándole la parte entera del número obtenido en el cociente de la división entre un número predefinido y el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas incrementadas en una

25 unidad.

4. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según cualquiera de las realizaciones anteriores en el que, en la etapa de causar que la unidad central de procesamiento ejecute una serie de instrucciones almacenadas en unos medios de almacenamiento para seleccionar uno de los juegos de múltiples partidas almacenados en dichos medios de almacenamiento y que se ejecute una partida del juego de múltiples partidas seleccionado, una parte de dichos créditos contabilizados se asigna a la partida y se contabiliza en un balance local de juego.

30

5. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según la realización anterior en el que la parte restante de los créditos contabilizados se contabilizan en un balance de beneficios.
- 5 6. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según cualquiera de las realizaciones anteriores en el que, en la subetapa de contabilizar la totalidad del valor del premio, se contabiliza la totalidad del valor del premio en el balance local del juego si el valor del balance local es superior o igual a la totalidad del valor del premio.
- 10 7. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según cualquiera de las realizaciones anteriores en el que, en la subetapa de contabilizar partes de la totalidad del valor del premio, si el valor del balance local del juego es superior a cero e inferior al valor del premio, se contabiliza la diferencia entre el valor del premio y el valor del balance local y se contabiliza el valor del balance local como premio en el balance local del juego.
- 15 8. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según la realización anterior en el que por lo menos una parte o la totalidad del valor de la diferencia contabilizada se contabiliza como premio de por lo menos un balance local de otro juego.
- 20 9. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según la realización anterior en el que dos o más partes del valor de la diferencia se contabilizan como premio en dos o más balances locales de otros juegos, cuyos valores de balances locales son superiores a cero, de forma proporcional a dichos valores de balances locales.
- 25 10. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según cualquiera de las realizaciones anteriores en el que el balance global está configurado para mantener una relación de proporcionalidad directa con los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en el balance local de otro juego.
- 30 11. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según cualquiera de las realizaciones anteriores en el que el balance local de un juego de múltiples partidas comprende dos o más subbalances locales para los diferentes tipos de premios del mencionado juego de múltiples partidas.
- 35 12. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según cualquiera de las realizaciones anteriores en el que sí, durante la ejecución de la partida, la unidad central de

procesamiento determina la ejecución de un juego con bonus, dicho procedimiento comprende además una etapa de causar que la unidad central de procesamiento ejecute unas instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento para que se ejecute un juego con bonus.

5

A continuación, se enumeran posibles realizaciones del sistema multijuego con por lo menos dos juegos de múltiples partidas:

13. Sistema multijuego con por lo menos dos juegos de múltiples partidas con premio seleccionables y ejecutables, cada uno de dichos juegos con un premio máximo predefinido, el sistema multijuego está caracterizado por que comprende:

- medios de almacenamiento configurados para almacenar al menos dos juegos de múltiples partidas y una serie de instrucciones relacionadas con la gestión de dichos juegos de múltiples partidas;
- una unidad central de procesamiento configurada para ejecutar la serie de instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento;
- unos medios de visualización en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para proyectar por lo menos un juego seleccionado en ejecución;
- medios de interacción en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para recibir comandos de selección de partida, que inicien y ejecuten la partida de uno de los juegos de múltiples partidas;
- medios de recepción y validación de créditos en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para recibir un pago y validarlo como créditos jugables en el juego;
- medios de salida de premios en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para entregar créditos en forma de premios;

donde la unidad central de procesamiento está adicionalmente configurada para, a partir de los comandos del usuario, ejecutar partidas del juego seleccionado y ejecutar una serie de instrucciones desde los medios de almacenamiento dentro de las que se encuentran:

- Asignación de una parte o la totalidad de los créditos validados como jugables a la partida en ejecución y contabilización de los créditos validados en un balance local

de juego, estando este balance local configurado para almacenar la contabilización de créditos y premios del juego;

- Contabilización de los créditos contabilizados en el balance local en un balance global, estando este balance global configurado para mantener una relación de proporcionalidad de los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en un balance local de otro juego;

- Determinar la entrega de un premio durante la ejecución de la partida, donde el valor del premio ha de ser inferior o igual a un premio máximo predefinido del juego en ejecución, donde la unidad central de procesamiento está configurada para contabilizar el valor del premio a entregar de la siguiente manera:

- Contabilizar la totalidad del valor del premio en el balance local del juego o de un balance local de otro juego;

o bien,

- Contabilizar partes de la totalidad del valor del premio en el balance local del juego y/o en por lo menos un balance local de otro juego;

donde, la unidad central de procesamiento está adicionalmente configurada para:

- Entregar el premio a través de los medios de salida de premios;

- Contabilizar el valor del premio en el balance global;

- Finalizar partida; y

- Incrementar en por lo menos una unidad el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas por la unidad central de procesamiento.

14. Sistema multijuego según la realización anterior en donde la unidad central de procesamiento está adicionalmente configurada para:

- Reiniciar el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas y el valor de créditos y premios contabilizados por el balance global y/o por el balance local del juego y/o por el balance local de otro juego cuando el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas es igual a un número predefinido y

el valor de premios contabilizados del balance global es igual al valor predefinido de premios totales entregados.

15. Sistema multijuego según la realización 13 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para, después de que ha contabilizado el valor del premio en el balance global, contabilizar el valor del premio asociándole la parte entera del número obtenido en el cociente de la división entre un número predefinido y el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas incrementadas en una unidad.
16. Sistema multijuego según la realización anterior en donde la unidad central de procesamiento está configurada para asignar una parte de los créditos validados como jugables a la partida en ejecución.
17. Sistema multijuego según la realización 16 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que la parte restante de los créditos validados se contabilicen en un balance de beneficios.
18. Sistema multijuego según cualquiera de las realizaciones 13 a 17 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que, cuando ha determinado la entrega de un premio y el valor del balance local del juego es superior o igual a la totalidad del valor del premio, se contabilice la totalidad del valor del premio en el balance local del juego.
19. Sistema multijuego según cualquiera de las realizaciones 13 a 18 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que, cuando ha determinado la entrega de un premio y el valor del balance local del juego es superior a cero e inferior al valor del premio, se contabilice la diferencia entre el valor del premio y el valor del balance local y se contabilice el valor del balance local del juego como premio en el balance local del juego.
20. Sistema multijuego según la realización anterior en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que por lo menos una parte o la totalidad del valor de la diferencia contabilizada se contabilice como premio de por lo menos un balance local de otro juego.
21. Sistema multijuego según la realización anterior en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que dos ó más partes del valor de la diferencia se contabilice como premio en dos ó más balances locales de otros juegos, cuyos valores de

balances locales son superiores a cero, de forma proporcional a dichos valores de balances locales.

22. Sistema multijuego según cualquiera de las realizaciones 13 a 21 en donde el balance global está configurado para mantener una relación de proporcionalidad directa con los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en el balance local de otro juego.

23. Sistema multijuego según cualquiera de las realizaciones 13 a 22 en donde el balance local de un juego de múltiples partidas comprende dos o más subbalances locales para los diferentes tipos de premios del mencionado juego de múltiples partidas.

24. Sistema multijuego según cualquiera de las realizaciones 13 a 23, en donde la unidad central de procesamiento está configurada para, durante la ejecución de una partida, determinar la ejecución de un juego con bonus, ejecutando unas instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento relacionadas con la ejecución de dicho juego con bonus.

25. Sistema multijuego según cualquiera de las realizaciones 13 a 24 que comprende además unos medios de reserva económica configurados para recibir y/o almacenar créditos iniciales.

A continuación, se enumeran posibles realizaciones de una máquina multijuego:

26. Máquina multijuego con por lo menos dos juegos de múltiples partidas cada uno con un premio máximo predefinido seleccionables y ejecutables, comprendiendo dicha máquina multijuego:

- una estructura;
- medios de almacenamiento acoplables a la estructura, y configurados para almacenar al menos dos juegos de múltiples partidas y una serie de instrucciones relacionadas con la gestión de dichos juegos de múltiples partidas;
- una unidad central de procesamiento acoplable a la estructura, y configurada para ejecutar una serie de instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento;
- unos medios de visualización acoplables a la estructura, en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para proyectar el juego en ejecución;

- medios de interacción acoplables a la estructura, en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para recibir comandos de selección y ejecución de al menos uno de los juegos de múltiples partidas;
- medios de recepción y validación de créditos acoplables a la estructura, en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para recibir un pago y validarlo como créditos jugables en el juego;
- medios de salida de premios, acoplables a la estructura, en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para entregar créditos en forma de premios;

donde la unidad central de procesamiento está adicionalmente configurada para, a partir de los comandos del usuario, ejecutar partidas del juego seleccionado y ejecutar una serie de instrucciones desde los medios de almacenamiento dentro de las que se encuentran:

- Asignación de una parte o la totalidad de los créditos validados como jugables a la partida en ejecución y contabilización de los créditos validados en un balance local de juego, estando este balance local configurado para almacenar la contabilización de créditos y premios del juego;
- Contabilización de los créditos contabilizados en el balance local en un balance global, estando este balance global configurado para mantener una relación de proporcionalidad de los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en un balance local de otro juego;
- Determinar la entrega de un premio durante la ejecución de la partida, donde el valor del premio ha de ser inferior o igual al premio máximo predefinido del juego en ejecución,
donde la unidad central de procesamiento está configurada para contabilizar el valor del premio a entregar de la siguiente manera:
 - Contabilizar la totalidad del valor del premio en el balance local del juego o en un balance local de otro juego;
- o bien,
 - Contabilizar partes de la totalidad del valor del premio en el balance local del juego y/o en por lo menos un balance local de otro juego;
- y donde la unidad central de procesamiento está configurada para también:
 - Entregar el premio a través de los medios de salida de premios;

- Contabilizar el valor del premio en el balance global;

- Finalizar partida; y

- Incrementar en por lo menos una unidad el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas por la unidad central de procesamiento.

27. Máquina multijuego según la realización anterior donde la unidad central de procesamiento está adicionalmente configurada para:

- Reiniciar el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas y el valor de créditos y premios contabilizados por el balance global y/o por el balance local del juego y/o por el balance local de otro juego cuando el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas es igual a un número predefinido y el valor de premios contabilizados del balance global es igual a un valor predefinido de premios totales entregados.

28. Máquina multijuego según la realización 26 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para, después de que ha contabilizado el valor del premio en el balance global, contabilizar el valor del premio asociándole la parte entera del número obtenido en el cociente de la división entre un número predefinido y el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas incrementadas en una unidad.

29. Máquina multijuego según cualquiera de las realizaciones 26 a 28 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para asignar una parte de los créditos validados como jugables a la partida en ejecución.

30. Máquina multijuego según la realización 29 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que la parte restante de los créditos validados se contabilicen en un balance de beneficios.

31. Máquina multijuego según cualquiera de las realizaciones 26 a 30 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que, si ha determinado la entrega de un premio y el valor del balance local del juego es superior o igual a la totalidad del valor del premio, se contabilice la totalidad del valor del premio en el balance local del juego.

32. Máquina multijuego según cualquiera de las realizaciones 26 a 31 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que, si ha determinado la entrega de un premio y el valor del balance local del juego es superior a cero e inferior al valor del premio, se contabilice la diferencia entre el valor del premio y el valor del balance local y se contabilice el valor del balance local del juego como premio en el balance local del juego.

33. Máquina multijuego según la realización anterior en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que por lo menos una parte o la totalidad del valor de la diferencia contabilizada se contabilice como premio de por lo menos un balance local de otro juego.

34. Máquina multijuego según la realización anterior en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que dos ó más partes del valor de la diferencia se contabilice como premio en dos ó más balances locales de otros juegos, cuyos valores de balances locales son superiores a cero, de forma proporcional a dichos valores de balances locales.

35. Máquina multijuego según cualquiera de las realizaciones 26 a 34 en donde el balance global está configurado para mantener una relación de proporcionalidad directa con los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en el balance local de otro juego.

36. Máquina multijuego según cualquiera de las realizaciones 26 a 35 en donde el balance local de un juego de múltiples partidas comprende dos o más subbalances locales para los diferentes tipos de premios del mencionado juego de múltiples partidas.

37. Máquina multijuego según cualquiera de las realizaciones 26 a 36, en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que, durante la ejecución de una partida, determinar la ejecución de un juego con bonus, ejecutando unas instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento relacionadas con la ejecución de dicho juego con bonus.

38. Máquina multijuego según cualquiera de las realizaciones 26 a 37 que comprende además unos medios de reserva económica configurados para recibir y/o almacenar créditos iniciales.

REIVINDICACIONES

1. Procedimiento de control de un sistema/máquina multijuego con por lo menos dos juegos de múltiples partidas cada uno con un premio máximo predefinido, estando dicho sistema configurado para que se pueda seleccionar entre los juegos de múltiples partidas, estando dicho procedimiento de control caracterizado por que comprende las siguientes etapas:

- Recepción de créditos a través de unos medios de entrada que están en comunicación de datos con una unidad central de procesamiento y contabilización, a través de la unidad central de procesamiento, de los créditos recibidos;

- Causar que la unidad central de procesamiento ejecute una serie de instrucciones almacenadas en unos medios de almacenamiento para seleccionar uno de los juegos de múltiples partidas almacenados en dichos medios de almacenamiento y que se ejecute una partida del juego de múltiples partidas seleccionado, donde una parte o la totalidad de dichos créditos contabilizados se asigna a la partida y se contabiliza en un balance local de juego, estando este balance local de juego configurado para almacenar la contabilización de créditos y premios del juego;

- Contabilización, a través de la unidad central de procesamiento, de los créditos contabilizados en el balance local de juego en un balance global, estando dicho balance global configurado para mantener una relación de proporcionalidad de los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en un balance local de otro juego;

- Si, durante la ejecución de la partida, la unidad central de procesamiento determina la entrega de un premio, cuyo valor ha de ser inferior o igual al premio máximo predefinido del juego en ejecución,

- Contabilizar el valor del premio de la siguiente manera:

- Contabilizar la totalidad del valor del premio en el balance local del juego o en el balance local de otro juego;

o bien,

- Contabilizar partes de la totalidad del valor del premio en el balance local del juego y/o en por lo menos el balance local de otro juego;

- Entregar el premio a través de unos medios de salida de premios que están en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento;
 - Contabilizar el valor del premio entregado en el balance global a través de la unidad central de procesamiento;
- 5 - Finalizar partida;
- Incrementar en por lo menos una unidad el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas por la unidad central de procesamiento.
2. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según la reivindicación anterior que
- 10 comprende además la siguiente etapa:
- Si el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas es igual a un número predefinido y el valor de premios contabilizados del balance global es igual a un valor predefinido de premios totales entregados,
- 15 reiniciar el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas y el valor de créditos y premios contabilizados por el balance global y/o por el balance local del juego y/o por el balance local de otro juego con premio.
3. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según la reivindicación 1 en el que,
- 20 en la subetapa de contabilizar el valor del premio entregado en el balance global a través de la unidad central de procesamiento, se contabiliza el valor del premio asociándole la parte entera del número obtenido en el cociente de la división entre un número predefinido y el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas incrementadas en una unidad.
- 25 4. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según cualquiera de las reivindicaciones anteriores en el que en la etapa de causar que la unidad central de procesamiento ejecute una serie de instrucciones almacenadas en unos medios de almacenamiento para seleccionar uno de los juegos de múltiples partidas almacenados en
- 30 dichos medios de almacenamiento y que se ejecute una partida del juego de múltiples partidas seleccionado, una parte de dichos créditos contabilizados se asigna a la partida y se contabiliza en un balance local de juego.
5. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según la reivindicación anterior en el
- 35 que la parte restante de los créditos contabilizados se contabilizan en un balance de beneficios.

6. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según cualquiera de las reivindicaciones anteriores en el que, en la subetapa de contabilizar la totalidad del valor del premio, se contabiliza la totalidad del valor del premio en el balance local del juego si el valor del balance local es superior o igual a la totalidad del valor del premio.
7. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según cualquiera de las reivindicaciones anteriores en el que, en la subetapa de contabilizar partes de la totalidad del valor del premio, si el valor del balance local del juego es superior a cero e inferior al valor del premio, se contabiliza la diferencia entre el valor del premio y el valor del balance local y se contabiliza el valor del balance local como premio en el balance local del juego.
8. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según la reivindicación anterior en el que por lo menos una parte o la totalidad del valor de la diferencia contabilizada se contabiliza como premio de por lo menos un balance local de otro juego.
9. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según la reivindicación anterior en el que dos o más partes del valor de la diferencia se contabilizan como premio en dos o más balances locales de otros juegos, cuyos valores de balances locales son superiores a cero, de forma proporcional a dichos valores de balances locales.
10. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según cualquiera de las reivindicaciones anteriores en el que el balance global está configurado para mantener una relación de proporcionalidad directa con los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en el balance local de otro juego.
11. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según cualquiera de las reivindicaciones anteriores en el que el balance local de un juego de múltiples partidas comprende dos o más subbalances locales para los diferentes tipos de premios del mencionado juego de múltiples partidas.
12. Procedimiento de un sistema/máquina multijuego según cualquiera de las reivindicaciones anteriores en el que sí, durante la ejecución de la partida, la unidad central de procesamiento determina la ejecución de un juego con bonus, dicho procedimiento comprende además una etapa de causar que la unidad central de procesamiento ejecute unas

instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento para que se ejecute un juego con bonus.

13. Sistema multijuego con por lo menos dos juegos de múltiples partidas con premio seleccionables y ejecutables, cada uno de dichos juegos con un premio máximo predefinido, el sistema multijuego está caracterizado por que comprende:

- medios de almacenamiento configurados para almacenar al menos dos juegos de múltiples partidas y una serie de instrucciones relacionadas con la gestión de dichos juegos de múltiples partidas;
- una unidad central de procesamiento configurada para ejecutar la serie de instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento;
- unos medios de visualización en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para proyectar por lo menos un juego seleccionado en ejecución;
- medios de interacción en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para recibir comandos de selección de partida, que inicien y ejecuten la partida de uno de los juegos de múltiples partidas;
- medios de recepción y validación de créditos en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para recibir un pago y validarlo como créditos jugables en el juego;
- medios de salida de premios en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para entregar créditos en forma de premios;

donde la unidad central de procesamiento está adicionalmente configurada para, a partir de los comandos del usuario, ejecutar partidas del juego seleccionado y ejecutar una serie de instrucciones desde los medios de almacenamiento dentro de las que se encuentran:

- Asignación de una parte o la totalidad de los créditos validados como jugables a la partida en ejecución y contabilización de los créditos validados en un balance local de juego, estando este balance local configurado para almacenar la contabilización de créditos y premios del juego;
- Contabilización de los créditos contabilizados en el balance local en un balance global, estando este balance global configurado para mantener una relación de proporcionalidad de los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en un balance local de otro juego;

- Determinar la entrega de un premio durante la ejecución de la partida, donde el valor del premio ha de ser inferior o igual a un premio máximo predefinido del juego en ejecución, donde la unidad central de procesamiento está configurada para contabilizar el valor del premio a entregar de la siguiente manera:

- 5 - Contabilizar la totalidad del valor del premio en el balance local del juego o de un balance local de otro juego;

o bien,

- 10 - Contabilizar partes de la totalidad del valor del premio en el balance local del juego y/o en por lo menos un balance local de otro juego;

donde, la unidad central de procesamiento está adicionalmente configurada para:

- 15 - Entregar el premio a través de los medios de salida de premios;
 - Contabilizar el valor del premio en el balance global;
 - Finalizar partida; y
 - Incrementar en por lo menos una unidad el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas por la unidad central de procesamiento;

20

14. Sistema multijuego según la reivindicación anterior en donde la unidad central de procesamiento está adicionalmente configurada para:

- Reiniciar el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas y el
25 valor de créditos y premios contabilizados por el balance global y/o por el balance local del juego y/o por el balance local de otro juego cuando el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas es igual a un número predefinido y el valor de premios contabilizados del balance global es igual al valor predefinido de premios totales entregados.

30

15. Sistema multijuego según la reivindicación 13 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para, después de que ha contabilizado el valor del premio en el balance global, contabilizar el valor del premio asociándole la parte entera del número obtenido en el cociente de la división entre un número predefinido y el número de partidas
35 totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas incrementadas en una unidad.

16. Sistema multijuego según cualquiera de las reivindicaciones 13 a 15 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para asignar una parte de los créditos validados como jugables a la partida en ejecución.

5

17. Sistema multijuego según la reivindicación 16 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que la parte restante de los créditos validados se contabilicen en un balance de beneficios.

10

18. Sistema multijuego según cualquiera de las reivindicaciones 13 a 17 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que, cuando ha determinado la entrega de un premio y el valor del balance local del juego es superior o igual a la totalidad del valor del premio, se contabilice la totalidad del valor del premio en el balance local del juego.

15

19. Sistema multijuego según cualquiera de las reivindicaciones 13 a 18 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que, cuando ha determinado la entrega de un premio y el valor del balance local del juego es superior a cero e inferior al valor del premio, se contabilice la diferencia entre el valor del premio y el valor del balance local y se contabilice el valor del balance local del juego como premio en el balance local del juego.

20

20. Sistema multijuego según la reivindicación anterior en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que por lo menos una parte o la totalidad del valor de la diferencia contabilizada se contabilice como premio de por lo menos un balance local de otro juego.

25

21. Sistema multijuego según la reivindicación anterior en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que dos ó más partes del valor de la diferencia se contabilice como premio en dos ó más balances locales de otros juegos, cuyos valores de balances locales son superiores a cero, de forma proporcional a dichos valores de balances locales.

30

22. Sistema multijuego según cualquiera de las reivindicaciones 13 a 21 en donde el balance global está configurado para mantener una relación de proporcionalidad directa con los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en el balance local de otro juego.

35

23. Sistema multijuego según cualquiera de las reivindicaciones 13 a 22 en donde el balance local de un juego de múltiples partidas comprende dos o más subbalances locales para los diferentes tipos de premios del mencionado juego de múltiples partidas.

5 24. Sistema multijuego según cualquiera de las reivindicaciones 13 a 23, en donde la unidad central de procesamiento está configurada para, durante la ejecución de una partida, determinar la ejecución de un juego con bonus, ejecutando unas instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento relacionadas con la ejecución de dicho juego con bonus.

10 25. Sistema multijuego según cualquiera de las reivindicaciones 13 a 24 que comprende además unos medios de reserva económica configurados para recibir y/o almacenar créditos iniciales.

15 26. Máquina multijuego con por lo menos dos juegos de múltiples partidas cada uno con un premio máximo predefinido seleccionables y ejecutables, comprendiendo dicha máquina multijuego:

- una estructura;
- medios de almacenamiento acoplables a la estructura, y configurados para almacenar
- 20 al menos dos juegos de múltiples partidas y una serie de instrucciones relacionadas con la gestión de dichos juegos de múltiples partidas;
- una unidad central de procesamiento acoplable a la estructura, y configurada para ejecutar una serie de instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento;
- unos medios de visualización acoplables a la estructura, en comunicación de datos
- 25 con la unidad central de procesamiento, y configurados para proyectar el juego en ejecución;
- medios de interacción acoplables a la estructura, en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para recibir comandos de selección y ejecución de al menos uno de los juegos de múltiples partidas;
- medios de recepción y validación de créditos acoplables a la estructura, en
- 30 comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para recibir un pago y validarlo como créditos jugables en el juego;
- medios de salida de premios, acoplables a la estructura, en comunicación de datos con la unidad central de procesamiento, y configurados para entregar créditos en forma de premios;

donde la unidad central de procesamiento está adicionalmente configurada para, a partir de los comandos del usuario, ejecutar partidas del juego seleccionado y ejecutar una serie de instrucciones desde los medios de almacenamiento dentro de las que se encuentran:

- Asignación de una parte o la totalidad de los créditos validados como jugables a la partida en ejecución y contabilización de los créditos validados en un balance local de juego, estando este balance local configurado para almacenar la contabilización de créditos y premios del juego;
 - Contabilización de los créditos contabilizados en el balance local en un balance global, estando este balance global configurado para mantener una relación de proporcionalidad de los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en un balance local de otro juego;
 - Determinar la entrega de un premio durante la ejecución de la partida, donde el valor del premio ha de ser inferior o igual al premio máximo predefinido del juego en ejecución,
- donde la unidad central de procesamiento está configurada para contabilizar el valor del premio a entregar de la siguiente manera:
- Contabilizar la totalidad del valor del premio en el balance local del juego o en un balance local de otro juego;
- o bien,
- Contabilizar partes de la totalidad del valor del premio en el balance local del juego y/o en por lo menos un balance local de otro juego;
- y donde la unidad central de procesamiento está configurada para también:
- Entregar el premio a través de los medios de salida de premios;
 - Contabilizar el valor del premio en el balance global;
 - Finalizar partida; y
 - Incrementar en por lo menos una unidad el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas por la unidad central de procesamiento.

27. Máquina multijuego según la reivindicación anterior donde la unidad central de procesamiento está adicionalmente configurada para:

- Reiniciar el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas y el valor de créditos y premios contabilizados por el balance global y/o por el balance local

del juego y/o por el balance local de otro juego cuando el número de partidas totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas es igual a un número predefinido y el valor de premios contabilizados del balance global es igual a un valor predefinido de premios totales entregados.

5

28. Máquina multijuego según la reivindicación 26 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para, después de que ha contabilizado el valor del premio en el balance global, contabilizar el valor del premio asociándole la parte entera del número obtenido en el cociente de la división entre un número predefinido y el número de partidas
10 totales de los juegos de múltiples partidas contabilizadas incrementadas en una unidad.

15

29. Máquina multijuego según cualquiera de las reivindicaciones 26 a 28 en el que la unidad central de procesamiento está configurada para asignar una parte de los créditos validados como jugables a la partida en ejecución.

30. Máquina multijuego según la reivindicación 29 en el que la unidad central de procesamiento está configurada para que la parte restante de los créditos validados se contabilicen en un balance de beneficios.

20 31. Máquina multijuego según cualquiera de las reivindicaciones 26 a 30 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que, si ha determinado la entrega de un premio y el valor del balance local del juego es superior o igual a la totalidad del valor del premio, se contabilice la totalidad del valor del premio en el balance local del juego.

25 32. Máquina multijuego según cualquiera de las reivindicaciones 26 a 31 en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que, si ha determinado la entrega de un premio y el valor del balance local del juego es superior a cero e inferior al valor del premio, se contabilice la diferencia entre el valor del premio y el valor del balance local y se contabilice el valor del balance local del juego como premio en el balance local del juego.

30

33. Máquina multijuego según la reivindicación anterior en el que la unidad central de procesamiento está configurada para que por lo menos una parte o la totalidad del valor de la diferencia contabilizada se contabilice como premio de por lo menos un balance local de otro
35 juego.

34. Máquina multijuego según la reivindicación anterior en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que dos ó más partes del valor de la diferencia se contabilice como premio en dos ó más balances locales de otros juegos, cuyos valores de balances locales son superiores a cero, de forma proporcional a dichos valores de balances locales.

35. Máquina multijuego según cualquiera de las reivindicaciones 26 a 34 en donde el balance global esté configurado para mantener una relación de proporcionalidad directa con los créditos y premios contabilizados en el balance local y/o en el balance local de otro juego.

36. Máquina multijuego según cualquiera de las reivindicaciones 26 a 35 en donde el balance local de un juego de múltiples partidas comprende dos o más subbalances locales para los diferentes tipos de premios del mencionado juego de múltiples partidas.

37. Máquina multijuego según cualquiera de las reivindicaciones 26 a 36, en donde la unidad central de procesamiento está configurada para que, durante la ejecución de una partida, determinar la ejecución de un juego con bonus, ejecutando unas instrucciones almacenadas en los medios de almacenamiento relacionadas con la ejecución de dicho juego con bonus.

38. Máquina multijuego según cualquiera de las reivindicaciones 26 a 37 que comprende además unos medios de reserva económica configurados para recibir y/o almacenar créditos iniciales.

FIG. 1

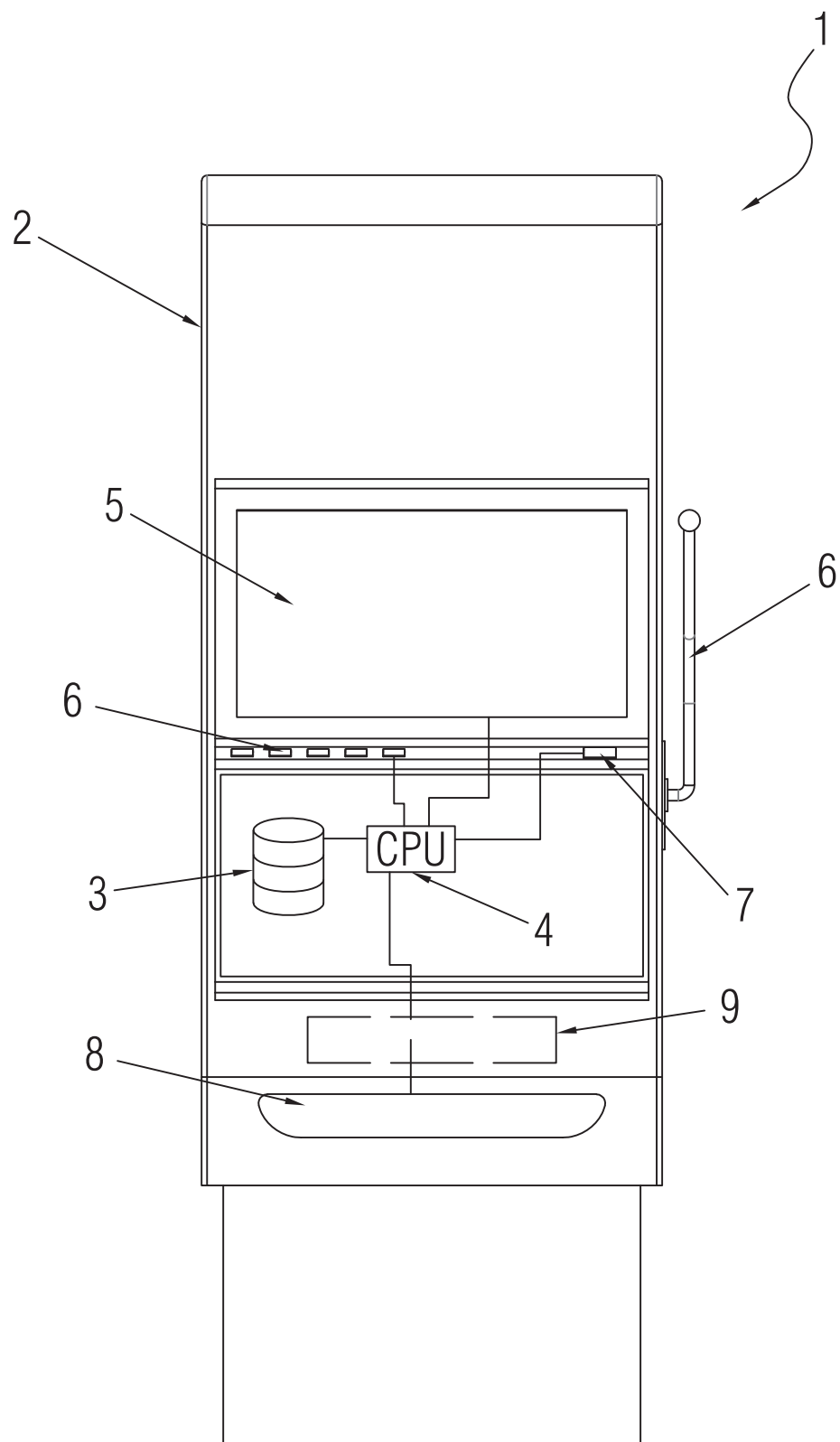
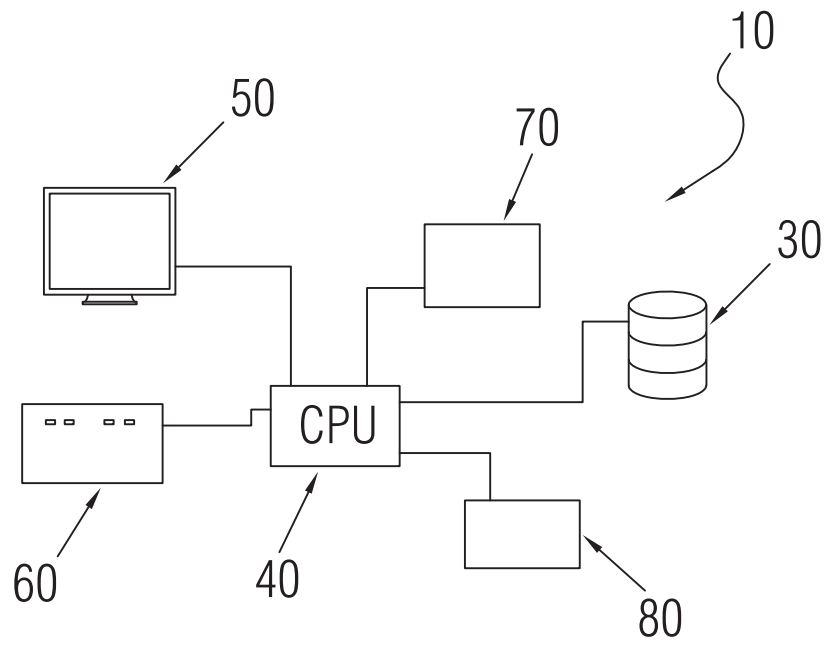


FIG.2





- ②① N.º solicitud: 201930513
②② Fecha de presentación de la solicitud: 06.06.2019
③② Fecha de prioridad:

INFORME SOBRE EL ESTADO DE LA TÉCNICA

⑤① Int. Cl.: **G07F17/00** (2006.01)

DOCUMENTOS RELEVANTES

Categoría	⑤⑥ Documentos citados	Reivindicaciones afectadas
X	AU 2018204312 A1 (ARISTOCRAT TECHNOLOGIES AU) 21/03/2019, desc. ; figs. 1,2	1-38
X	US 2014094270 A1 (CUDDY RYAN et al.) 03/04/2014, Desc. ; figs. 1-3	1-38
A	US 2016343206 A1 (WOLF BRYAN D et al.) 24/11/2016, todo el documento	1-38
A	US 2012129588 A1 (CANNON LEE E) 24/05/2012, todo el documento	1-38

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
25.11.2019

Examinador
G. Madariaga Domínguez

Página
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)

WPI, EPODOC