

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 440 215**

51 Int. Cl.:

G07F 17/32 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **28.03.2002 E 02725581 (9)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **18.09.2013 EP 1472657**

54 Título: **Método y aparato para proporcionar un premio progresivo de área personal amplia de un aparato de juegos**

30 Prioridad:

01.02.2002 US 61508

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:

28.01.2014

73 Titular/es:

**IGT (100.0%)
6355 S. Buffalo Drive
Las Vegas, NV 89113, US**

72 Inventor/es:

PRICE, DERRICK

74 Agente/Representante:

PONS ARIÑO, Ángel

ES 2 440 215 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Método y aparato para proporcionar un premio progresivo de área personal amplia de un aparato de juegos

Antecedentes de la invención

5 Los aparatos o unidades de juegos tradicionales (incluidos los aparatos de lotería) se utilizan de diversas maneras, incluidas las unidades de juegos individuales, los componentes de un sistema de juegos que contengan múltiples unidades de juegos o un sistema basado en redes (por ejemplo, una LAN (Red de Área Local), una WAN (Red de Área Amplia), una intranet o Internet) que contenga una pluralidad de aparatos de juegos.

10 Estos aparatos de juegos convencionales a menudo están equipados con lectores de tarjeta que permiten a los jugadores utilizar una amplia variedad de tarjetas para jugar a los juegos que se encuentran en los aparatos de juegos, en lugar de utilizar monedas, billetes, fichas, etc. Estas tarjetas también pueden ser tarjetas de rastreo de jugadores que almacenan y rastrean información personal y referente a los juegos de los jugadores. En aplicaciones convencionales, estas tarjetas de rastreo de jugadores son compatibles solamente con una marca de aparatos de juegos. De manera adicional, las tarjetas de rastreo de jugadores son a menudo únicas para cada centro de juegos y no se pueden utilizar en múltiples centros de juegos.

15 También se conoce en el arte previo, que se pueden proporcionar sistemas de juegos progresivos, que tienen múltiples unidades de juegos individuales conectados de manera operativa entre sí para permitir que se genere un bote progresivo relativamente grande, extensivo a toda una colectividad, que uno de los jugadores pueda ganar utilizando una de las unidades de juegos individuales progresivo. En estos sistemas progresivos, se contribuye con una cantidad nominal de la apuesta de cada jugador al bote progresivo colectivo hasta que uno de los diversos
20 jugadores gane un juego principal acreditado.

25 La patente estadounidense US 5,770,533 revela un sistema operativo de casino de arquitectura abierta con el fin de eliminar los problemas relacionados con las trampas. En dicho sistema, diversos ordenadores individuales para juegos conectados a las respectivas máquinas tragaperras están en red con un ordenador central. Después de que se completa un juego, el ordenador individual de juegos carga las ganancias y las pérdidas de cada jugador individual a la cuenta del jugador y las envía al ordenador central.

De acuerdo con la invención, se proporciona un sistema de juegos, tal como se define en la reivindicación 1. Además, se proporciona un método de juego tal como se define en la reivindicación 1.

30 Se proporciona un aparato de juegos en detalle. El aparato de juegos comprende una unidad de visualización que puede generar imágenes de vídeo, un dispositivo de entrada de valores, un lector de tarjeta de rastreo del jugador y un controlador. El controlador está conectado de manera operativa a la unidad de visualización, al dispositivo de entrada de valores y al lector de tarjeta de rastreo del jugador. El controlador puede comprender un procesador y una memoria acoplada de manera operativa al procesador. El controlador puede estar programado para permitir que una persona haga una apuesta. También se puede programar el controlador para hacer que se genere una imagen de vídeo en la unidad de visualización. La imagen de vídeo puede representar un juego seleccionado de entre el
35 grupo de juegos que consiste en video-póker, video blackjack, video-tragaperras, video-keno y video-bingo. La imagen de vídeo puede comprender una imagen de al menos cinco cartas si es un juego de video-póker. La imagen de vídeo constará de una imagen con múltiples rodillos de tragaperras simulados si el juego consiste en video-tragaperras. Si es un juego de video-blackjack, la imagen de vídeo puede constar de una imagen con múltiples cartas de juego. Además, la imagen de vídeo puede constar de una imagen con múltiples números de keno, si el
40 juego comprende video-keno, y la imagen de vídeo puede constar de una imagen de una cuadrícula de bingo si se trata de un juego de video-bingo.

45 Además, el controlador se puede programar para leer una tarjeta de rastreo del jugador, adquirir datos de rastreo del jugador de una base de datos de rastreo de jugadores, y determinar si un jugador es un miembro progresivo de área personal amplia. Más aún, se puede programar el controlador para evaluar el resultado de un juego representado por la imagen de vídeo. Además, se puede programar el controlador para determinar si el resultado del juego fue ganar un bote progresivo de área personal amplia acreditado. El controlador también se puede programar para aumentar la cuenta de crédito del jugador con un total del bote progresivo de área personal amplia si el resultado del juego fue ganar un bote progresivo de área personal amplia acreditado. De manera adicional, se puede programar el controlador para reajustar la cantidad total progresiva de área personal amplia, si el resultado del juego fue ganar un
50 bote progresivo de área personal amplia acreditado. También, se puede programar el controlador para incrementar la cuenta de crédito del jugador con una cantidad de aportación si el resultado del juego no fue ganar un bote progresivo de área personal amplia acreditado. El controlador del aparato de juegos también se puede programar para motivar al usuario a convertirse en un miembro progresivo de área personal amplia si se determina que el jugador no es un miembro progresivo de área personal amplia. Además, la base de datos de rastreo del jugador
55 puede comprender una base de datos central remota, o una base de datos satélite local que se actualiza

periódicamente por medio de una base de datos central remota. Con respecto a la cantidad de aportación, ésta puede comprender un porcentaje de la apuesta del jugador o una cantidad predeterminada menor de un dólar.

El controlador del aparato de juegos también se puede programar para bloquear el aparato de juego y realizar una verificación del bote, si el resultado del juego fue ganar un bote progresivo de área personal amplia acreditado. El controlador también se puede programar para reajustar la cantidad total del bote progresivo de área personal amplia a una cantidad que se correlaciona con el historial de juego del jugador, si el resultado del juego fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado. De manera adicional, el controlador también se puede programar además para generar una imagen de vídeo sobre el estado del jugador que represente los datos actuales de rastreo del jugador. Por ejemplo, el controlador puede mostrar el saldo actual del bote del jugador.

Un gran número de estos aparatos de juegos pueden estar interconectados para formar una red de aparatos de juegos, donde los aparatos de juegos estén ubicados en diversos centros de juego y donde cada uno de los aparatos de juegos tiene acceso a la base de datos de rastreo del jugador.

En un modo de realización, un aparato de juegos comprende una unidad de visualización que puede generar imágenes de vídeo, un dispositivo de entrada de valores y un lector de tarjeta de rastreo del jugador. El aparato de juegos también puede incluir un controlador que esté conectado de manera operativa a la unidad de visualización, al dispositivo de entrada de valores y al lector de tarjeta de rastreo del jugador. El controlador puede comprender un procesador y una memoria conectados de manera operativa al procesador. Se puede programar el controlador para permitir que una persona haga una apuesta. También se puede programar el controlador para que genere una imagen de vídeo en la unidad de visualización, en donde la imagen de vídeo representa un juego. Además, se puede programar el controlador para leer una tarjeta de rastreo del jugador, adquirir datos de rastreo del jugador de una base de datos de rastreo del jugador, y determinar si el jugador es un miembro progresivo de área personal amplia.

El controlador también se puede programar para evaluar el resultado del juego representado por la imagen de vídeo, y para determinar si el resultado del juego fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado. De manera adicional, se puede programar el controlador para incrementar la cuenta de crédito del jugador con la cantidad total del bote progresivo de área personal amplia, y para reajustar la cantidad total del bote progresivo de área personal amplia en una cantidad que está en correlación con el historial de juego de dicho jugador, si el resultado del juego fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado. También se puede programar el controlador para aumentar la cuenta de crédito del jugador mediante una aportación si el resultado del juego no fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado.

En otro modo de realización, se proporciona un aparato de juegos que comprende una unidad de visualización que puede generar imágenes de vídeo, un dispositivo de entrada de valores y un lector de tarjeta de rastreo del jugador. El aparato de juegos también puede incluir un controlador que está conectado de manera operativa a la unidad de visualización, al dispositivo de entrada de valores y al lector de tarjeta de rastreo del jugador. El controlador también puede constar de un procesador y de una memoria, conectados de manera operativa al procesador. Se puede programar el controlador para permitir que una persona haga una apuesta y elija una línea de pago. Además, el controlador puede estar programado para generar una imagen de vídeo en la unidad de visualización, en donde la imagen de vídeo puede constar de múltiples rodillos de tragaperras simulados de una máquina tragaperras. Los rodillos de la máquina tragaperras pueden tener múltiples símbolos de la máquina tragaperras. De manera adicional, se puede programar el controlador para leer una tarjeta de rastreo del jugador, adquirir datos de rastreo del jugador de una base de datos de rastreo del jugador y determinar si el jugador es un miembro progresivo de área personal amplia. Además, se puede programar el controlador para determinar el valor del pago asociado con un resultado del juego tragaperras, en base a la configuración de los símbolos de la máquina tragaperras.

El controlador asociado con el aparato de juegos también se puede programar para determinar si el resultado del juego tragaperras fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado. Si el resultado del juego tragaperras fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado, entonces el controlador también se puede programar para aumentar la cuenta de crédito del jugador con una cantidad total del bote progresivo de área personal amplia, y para reajustar la cantidad total del bote progresivo de área personal amplia a una cantidad que se correlaciona con el historial de juego de dicho jugador. Si el resultado del juego tragaperras no fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado, entonces se puede programar el controlador para añadir un porcentaje del valor monetario de dicha apuesta al valor monetario actual de dicho bote progresivo de área personal amplia.

En un modo de realización, se proporciona un método de juegos. El método de juego puede consistir en hacer que se genere una imagen de vídeo, en donde la imagen de vídeo representa un juego seleccionado del grupo de juegos que consta de video-póker, video-blackjack, video-tragaperras, video-keno y video-bingo. La imagen de vídeo puede constar de una imagen de al menos cinco cartas si se trata de un juego de video-póker. Además, la imagen de vídeo puede constar de una imagen con múltiples rodillos simulados de tragaperras si el juego consiste en video-tragaperras. De manera similar, la imagen de vídeo puede comprender múltiples cartas si el juego consiste en video-

blackjack. La imagen de vídeo puede constar de una imagen con múltiples números de keno si el juego consiste en Keno. También, la imagen de vídeo puede constar de una cuadrícula de bingo si el juego consiste en el bingo.

5 El método de juego también puede comprender la lectura de una tarjeta de rastreo del jugador, y adquirir datos de rastreo del jugador de una base de datos de rastreo de dicho jugador. Además, el método de juego puede comprender determinar si un jugador es un miembro progresivo de área personal amplia elegible para ganar un bote progresivo de área personal amplia. El método de juego también puede comprender evaluar el resultado de un juego representado por la imagen de vídeo, y también determinar si el resultado del juego fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado. De manera adicional, el método de juego incluye aumentar la cuenta de crédito de un jugador mediante la cantidad total del bote progresivo de área personal amplia, si el resultado del juego fue ganar un bote progresivo de área personal amplia acreditado. De manera adicional, el método de juego incluye reajustar la cantidad total del bote progresivo de área personal amplia si el resultado del juego fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado, e incrementar la cuenta de crédito mediante una cantidad de aportación si el resultado del juego no fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado.

15 Se puede proporcionar una memoria, en donde la memoria tiene un programa informático almacenado en la misma que se puede utilizar en conexión con el aparato de juegos. La memoria comprende una primera parte de la memoria configurada físicamente conforme a las instrucciones de un programa informático, mediante las cuales el aparato de juegos permite a una persona realizar una apuesta. Adicionalmente, la memoria puede incluir una segunda parte de la memoria configurada físicamente conforme a las instrucciones de un programa informático, mediante el cual el aparato de juegos genera una imagen de vídeo en una unidad de visualización, en donde la imagen de vídeo representaría un juego seleccionado del grupo de juegos que consiste en video-póker, video-blackjack, video-tragaperras, video-keno y video-bingo. Una tercera parte de la memoria, también está incluida en la memoria que está físicamente configurada conforme a las instrucciones de un programa informático mediante las cuales el aparato de juegos puede leer una tarjeta de rastreo del jugador, adquirir datos de rastreo del jugador de una base de datos del jugador, y determinar si un jugador es un miembro progresivo de área personal amplia.

25 La memoria también comprende una quinta parte de la memoria configurada físicamente conforme a las instrucciones de un programa informático, mediante las cuales el aparato de juegos determina si el resultado del juego fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado. La memoria también comprende una sexta y séptima parte que están configuradas físicamente conforme a las instrucciones de un programa informático, mediante las cuales el aparato de juegos aumenta la cuenta de crédito del jugador con una cantidad total del bote progresivo de área personal amplia y reajusta la cantidad total del bote progresivo de área personal amplia a una cantidad que se correlaciona con el historial de juego de dicho jugador, si el resultado del juego fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado. Además, la memoria comprende una octava parte configurada físicamente conforme a las instrucciones de un programa informático, mediante las cuales el aparato de juegos aumenta la cuenta de crédito del jugador con una cantidad de aportación si el resultado del juego no fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado.

Para las personas expertas en el arte, las características y ventajas de la presente invención serán evidentes en vista de la descripción detallada de los diversos modos de realización, la cual se realiza en referencia a los dibujos, de los cuales se proporciona una breve descripción a continuación.

Breve descripción de los dibujos

40 La Figura 1A es un diagrama de bloques de un modo de realización de un sistema de juego que no pertenece a la invención;

La Figura 1B es un diagrama de bloques de un modo de realización de un sistema de juego conforme a la invención;

45 La Figura 2 es una vista en perspectiva de un modo de realización de una las unidades de juegos que se muestra a modo de esquema en las Figuras 1A y 1B;

La Figura 2A ilustra un modo de realización de un panel de control de una unidad de juegos;

La Figura 3 es un diagrama de bloques de los componentes electrónicos de la unidad de juegos de la Figura 2;

50 Las Figuras 4A y 4B son dos partes de un diagrama de flujo de un modo de realización de una rutina principal que se puede realizar durante la operación de una o más unidades de juegos:

La Figura 5 es una ilustración de un modo de realización de una presentación visual, que se puede visualizar durante la realización de la rutina del video-póker de la Figura 7.

La Figura 6 es una ilustración de un modo de realización de una presentación visual que se puede visualizar durante la realización de la rutina de video-blackjack de la Figura 8.

La Figura 7 es un diagrama de flujo de un modo de realización de una rutina de video-póker que puede ser realizada por una o más unidades de juegos.

5 La Figura 8 es un diagrama de flujo de un modo de realización de una rutina de video-blackjack que puede ser realizada por una o más unidades de juegos.

La Figura 9 es una ilustración de un modo de realización de una presentación visual que se puede visualizar durante la realización de la rutina para tragaperras de la Figura 11;

10 La Figura 10 es una ilustración de un modo de realización de una presentación visual que se puede visualizar durante la realización de la rutina para video-keno de la Figura 12;

La Figura 11 es un diagrama de flujo de un modo de realización de una rutina para tragaperras que puede ser realizada por una o más unidades de juegos;

La Figura 12 es un diagrama de flujo de un modo de realización de una rutina para video-keno que puede ser realizada por una o más unidades de juegos;

15 La Figura 13 es una ilustración de un modo de realización de una presentación visual que se puede visualizar durante la realización de la rutina para video-bingo de la Figura 14; y

La Figura 14 es un diagrama de flujo de un modo de realización de una rutina para video-bingo que puede ser realizado por una o más unidades de juegos.

Descripción detallada de los diversos modos de realización

20 La Figura 1A ilustra un modo de realización de un sistema de juego 10. En referencia a la Figura 1A, el sistema de juego 10 puede incluir un primer grupo de redes 12 de unidades de juegos 20 conectadas de manera operativa a un ordenador de red 22 mediante un enlace de datos o bus 24 de red. El sistema de juego 10 puede incluir un segundo grupo o red 26 de unidades de juegos 30 conectadas de manera operativa a un ordenador de red 32 mediante un enlace de datos o bus 34 de red. La primera y segunda red de juegos 12, 26 pueden estar conectadas de manera operativa entre sí mediante una red 40, que puede abarcar, por ejemplo, Internet, una red de área local (LAN) o una red de área amplia (WAN) mediante un primer enlace de red 41 y un segundo enlace de red 42.

30 La primera red 12 de unidades de juegos 20 puede estar provista en un primer casino o centro de juegos, y la segunda red 26 de unidades de juegos 30 puede estar provista en un segundo centro de juegos situada en una ubicación geográfica distinta al primer centro de juegos. Por ejemplo, los dos centros de juegos pueden estar ubicados en distintas áreas de la misma ciudad, o pueden estar ubicados en distintos estados. La red 40 puede incluir múltiples ordenadores en red o bien ordenadores servidores (no se muestra), cada una de los cuales puede estar interconectado de manera operativa. Cuando la red 40 consta de Internet, la comunicación de datos puede llevarse a cabo a través de los enlaces de comunicaciones 41, 42 mediante un protocolo de comunicaciones de Internet.

35 El ordenador de red 22 puede ser un ordenador servidor y se puede utilizar para acumular y analizar datos relacionados con la operación de las unidades de juegos 20. Por ejemplo, el ordenador de red 22 puede recibir datos continuamente de cada una de las unidades de juegos 20, indicativas de la cantidad de dólares y el número de apuestas que se realizan en cada una de las unidades de juegos 20, datos que son indicativos de cuánto paga en premios cada una de las unidades de juegos 20, datos con respecto a la identidad y hábitos de juego (es decir, el historial) de los jugadores que juegan en cada una de las unidades de juegos 20, etc. El ordenador de red 32 puede ser un ordenador servidor y se puede utilizar para realizar las mismas o distintas funciones en relación con las unidades de juegos 30 de la misma manera que el ordenador de red anteriormente descrito.

45 Aunque se muestra que cada red 12, 26 incluye un ordenador de red 22, 32 y cuatro unidades de juegos 20, 30, se debe tener en cuenta que se pueden utilizar distinta cantidades de ordenadores y unidades de juegos. Por ejemplo, la red 12 puede incluir múltiples ordenadores de red 22 y decenas o cientos de unidades de juegos 20, las cuales pueden estar interconectadas mediante el enlace de datos 24. El enlace de datos 24 puede estar provisto como un enlace dedicado conectado por cable o un enlace inalámbrico. Aunque el enlace de datos 24 se muestra como un enlace de datos 24 único, el enlace de datos 24 puede comprender múltiples enlaces de datos.

50 Las unidades de juegos 20 y 30 también pueden estar conectadas a un ordenador central remoto 43. El ordenador central remoto 43 puede ser un ordenador convencional que tiene un microprocesador, una RAM y una base de

datos 44. La base de datos 48 se puede utilizar para almacenar datos de rastreo del jugador (información sobre el jugador y sobre el historial de juego del jugador), incluida la información relacionada con el bote de área personal amplia del jugador. En este modo de realización, los datos de rastreo del jugador se pueden clasificar y recuperar en los enlaces directos entre las unidades de juegos 20 y 30 en un ordenador central remoto 43.

5 La Figura 1B ilustra un modo de realización de la invención, en base a un sistema de juego como se muestra en la Figura 1A que incluye un primer ordenador satélite local 45 y un segundo ordenador satélite local 46. El primer ordenador satélite local 45 consta de un microprocesador, una memoria RAM y una base de datos 47. El primer ordenador satélite local 45 puede estar ubicado en el primer centro de juegos, y estar conectado a la unidad de juegos 20. De la misma manera, el segundo ordenador satélite local 46 también consta de un microprocesador, una memoria RAM y una base de datos 48. El segundo ordenador satélite local 46 puede estar ubicado en un segundo centro de juegos, y conectado a las unidades de juegos 30. El primer y segundo ordenador satélites locales 45 y 46 pueden estar conectados al ordenador central remoto 43. En este modo de realización, los aparatos de juegos 20 y 23 pueden solicitar los datos de rastreo del jugador a las primeras y segundas bases de datos 47 y 48 correspondientes, que residen en el primer y segundo ordenador satélite local 45 y 46, respectivamente. Las bases de datos 47 y 48 del primer y segundo ordenador satélite local 45 y 46 pueden recibir actualizaciones periódicas de los datos de rastreo del jugador de la base de datos central remota 44. Cuando una unidad de juegos 20 o 30 realiza una solicitud de datos de rastreo de un jugador, primero se intenta localizar los datos en los ordenadores satélites locales 45 y 46, respectivamente. Si la información sobre el jugador o se encuentra en las bases de datos que residen en el primer y segundo ordenador satélite local, entonces la solicitud de búsqueda se envía al ordenador central remoto 43.

Se debe observar que los términos aparatos de juegos y unidades de juegos están ideados para ser intercambiables. De manera adicional, estos términos incluyen terminales de video-lotería. Los terminales de video-lotería operan esencialmente de la misma manera que los aparatos de juegos que se encuentran en los casinos u otros centros de juego regulados por el estado, excepto que generalmente utilizan impresoras de tickets para imprimir tickets que se pueden intercambiar por pagos en efectivo en lugar de pagar las cantidades ganadas a través de una tolva para monedas como en los aparatos de juegos convencionales.

La Figura 2 es una vista en perspectiva de un posible modo de realización de una o más unidades de juegos 20. Aunque la siguiente descripción aborda el diseño de las unidades de juegos 20, se debe tener en cuenta que las unidades de juegos 30 pueden tener el mismo diseño que las unidades de juegos 20 descritas a continuación. Se debe tener en cuenta que el diseño de una o más unidades de juegos 20 puede ser distinto al diseño de otras unidades de juegos 20, y que el diseño de una o más unidades de juegos 30 puede ser distinto al diseño de otras unidades de juegos 30. Cada unidad de juegos 20 puede ser cualquier tipo de unidad de juegos de casino, y puede tener diversas estructuras y métodos de operación distintos. A modo de ejemplo, a continuación se describen los diversos diseños de las unidades de juegos 20, pero se debe tener en cuenta que se pueden utilizar otros numerosos diseños.

En referencia a la Figura 2, la unidad de juegos de casino 20 incluye una carcasa o caja 50 y uno o más dispositivos de entrada, que pueden incluir una ranura o receptor de monedas 52, un receptor de papel moneda 54, un lector/impresora de tickets 56 y un lector de tarjetas 58, que se pueden utilizar para introducir el valor en la unidad de juegos 20. El lector de tarjetas 58 puede aceptar una amplia variedad de tarjetas, como por ejemplo, una tarjeta de rastreo 59 del jugador. Un dispositivo de entrada de valores puede incluir cualquier dispositivo que pueda aceptar valores de un cliente. Tal como se utiliza en el presente documento, el término "valor" abarca fichas de juego, monedas, papel moneda, cupones, tarjetas de crédito o débito y todo otro objeto que represente valor.

Si está provista en la unidad de juegos 20, el lector/impresora de tickets 56 se puede utilizar para leer y/o imprimir o codificar cupones 60. Los cupones 60 pueden estar hechos de papel u otro material que se pueda imprimir o codificar, y pueden tener uno o más de los siguientes elementos informativos impresos o codificados en el mismo: el nombre del casino, el tipo de cupón, un número de validación, un código de barras con datos de control y/o seguridad, la fecha y hora de emisión del cupón, instrucciones y restricciones de canje, la descripción de un premio y toda otra información que pueda ser necesaria o conveniente. Se pueden utilizar distintos tipos de cupones 60, como por ejemplo cupones de bonos, cupones de canje de efectivo, cupones de fichas de casino, cupones de juego extra, cupones de compra, cupones de restaurantes, cupones de espectáculos, etc. Los cupones 60 pueden estar impresos con un material legible ópticamente como por ejemplo tinta, o los datos de los cupones 60 pueden estar codificados magnéticamente. El lector/impresora de tickets 56 puede tener capacidad para leer e imprimir los cupones 60, o puede tener capacidad para únicamente leer o para imprimir solamente, o para codificar los cupones 60. En el último caso, por ejemplo, algunas de las unidades de juegos 20, pueden tener impresoras de tickets 56 que se pueden utilizar para imprimir cupones 60, que luego pueden ser utilizados por el jugador en otras unidades de juegos 20 que tienen lectores de tickets 56.

Si estuviese provisto, el lector de tarjetas 58 puede incluir cualquier tipo de dispositivo de lectura de tarjeta, como por ejemplo una tarjeta magnética o un lector de tarjeta óptica, y se puede utilizar para leer datos de la tarjeta 59 ofrecida por el jugador, tal como una tarjeta de crédito o una tarjeta de rastreo del jugador. Si estuviera provisto con

finde de rastreo del jugador, el lector de tarjeta 58 se puede utilizar para leer datos, y/o escribir datos en las tarjetas de rastreo del jugador que son capaces de almacenar datos que representan la identidad de un jugador, la identificación de un casino, los hábitos de juego de un jugador, etc.

5 La unidad de juegos 20 puede incluir uno o más altavoces de audio 62, una bandeja de pago de monedas 64, un panel de control de entrada 66 y una unidad de visualización de vídeo en color 70 para mostrar las imágenes relacionadas con el juego o los juegos, proporcionadas por la unidad de juegos 20. Los altavoces de audio 62 pueden generar sonidos que representan el audio, tal como el ruido de rodillos girando de la máquina tragaperras, la voz del croupier de cartas, música, anuncios o cualquier otro audio relacionado con un juego de casino. El aparato de juegos puede incluir múltiples rodillos que giran mecánicamente, donde cada uno de los múltiples rodillos mecánicos tienen múltiples símbolos o imágenes formadas en los mismos. Cada uno de los rodillos que giran mecánicamente puede girar de manera independiente. El aparato de juegos puede incluir, además, un elemento visualizador transparente dispuesto en la carcasa 50 para que las imágenes que se forman en los rodillos sean visibles al jugador. El panel de control de entrada 66 puede estar provisto de múltiples pulsadores o áreas sensibles al tacto que el jugador puede presionar para elegir juegos, hacer apuestas, tomar decisiones de juego, etc.

15 La unidad de juegos 20 puede funcionar exclusivamente como una máquina tragaperras mecánica, en donde la máquina tragaperras mecánica puede reemplazar el visualizador de video en color 70 con una parte transparente del visualizador en la carcasa 50 que permite ver múltiples rodillos que giran mecánicamente. Cada uno de los rodillos mecánicos puede girar de manera independiente sobre un eje, y puede tener múltiples símbolos en la máquina tragaperras formados en la superficie de los rodillos mecánicos. Los rodillos mecánicos pueden estar dispuestos dentro de la carcasa para que los símbolos de la máquina tragaperras sean visibles al jugador en la parte transparente del visualizador.

20 La Figura 2A ilustra un posible modo de realización del panel de control 66 que se puede utilizar cuando la unidad de juegos 20 es una máquina tragaperras con múltiples rodillos mecánicos o "virtuales". En referencia a la Figura 2A, el panel de control 66 puede incluir un pulsador 72 para "Ver pagos" el cual al ser activado, causa que la unidad de visualización 70 genere una o más pantallas de visualización que muestran las probabilidades o la información sobre pagos del juego, o juegos proporcionados por la unidad de juegos 20. Tal como se utiliza en la presente patente, el término "pulsador" está indicado para abarcar todo dispositivo que permita al jugador introducir datos, tal como un dispositivo de entrada que debe ser pulsado para realizar una selección de entrada o un área de visualización que el jugador simplemente puede tocar. El panel de control 66 puede incluir un pulsador de "Salida de efectivo" 74 que se puede activar cuando un jugador decide finalizar el juego en la unidad de juegos 20, en cuyo caso la unidad de juegos 20 puede devolver valores al jugador, por ejemplo, devolver algunas monedas al jugador por la bandeja de pago 64.

35 Si la unidad de juegos 20 proporciona un juego tragaperras con múltiples rodillos y múltiples líneas de pago que definen las combinaciones ganadoras de los símbolos del rodillo, el panel de control 66 puede estar provisto de múltiples pulsadores de elección 76, cada uno de los cuales permite al jugador elegir distintas cantidades de líneas de pago antes de hacer girar los rodillos. Por ejemplo, se pueden proporcionar cinco pulsadores 76, cada uno de los cuales permite a un jugador elegir uno, tres, cinco, siete o nueve líneas de pago.

40 Si la unidad de juegos 20 proporciona un juego tragaperras con múltiples rodillos, el panel de control 66 puede estar provisto de múltiples pulsadores de elección 78, cada uno de los cuales le permite al jugador especificar la cantidad de la apuesta para cada línea de pago seleccionada. Por ejemplo, si la apuesta más pequeña aceptada por la unidad de juegos 20 es un cuarto de dólar (\$0.25), la unidad de juegos 20 puede estar provista de cinco pulsadores de elección 78, cada uno de los cuales permite al jugador seleccionar uno, dos, tres, cuatro o cinco cuartos de dólar para apostar por cada línea de pago seleccionada. En ese caso, si el jugador activara el pulsador "5" 76 (indicando que va a jugar cinco líneas de pago en la siguiente vuelta de los rodillos) y luego activara el pulsador "3" 78 (indicando que va a apostar tres monedas por línea de juego), la apuesta total sería de \$ 3.75 (teniendo en cuenta que la apuesta mínima era de \$ 0.25).

50 El panel de control 66 puede incluir un pulsador de "Apuesta Máxima" 80 para permitir que un jugador haga la máxima apuesta permitida en un juego. En el ejemplo anterior, donde se proporcionaban hasta nueve líneas de pago y donde se podían apostar hasta cinco cuartos de dólar para cada línea de pago seleccionada, la apuesta máxima sería de 45 cuartos, o lo que es igual \$ 11.25. El panel de control 66 puede incluir un pulsador de giro 82 para permitir al jugador iniciar el giro de los rodillos en un juego tragaperras después de haber realizado la apuesta.

55 En la Figura 2A, se muestra un rectángulo alrededor de los pulsadores 72, 74, 76, 78, 80, 82. Se debe tener en cuenta que ese rectángulo simplemente designa, para facilidad de referencia, un área en la cual se pueden ubicar los pulsadores 72, 74, 76, 78, 80 y 82. Por consiguiente, no se debe interpretar que el término "panel de control" implica que se requiere un panel o placa separada de la carcasa 50 de la unidad de juegos 20, y el término "panel de control" puede abarcar múltiples o un grupo de pulsadores que pueden ser activados por el jugador.

Aunque anteriormente se describe un posible panel de control 66, se debe tener en cuenta que se pueden utilizar distintos pulsadores del panel de control 66, y que los pulsadores específicos utilizados depende del juego o juegos que se jueguen en la unidad de juegos 20. Aunque se muestra que el panel de control 66 está separado de la unidad de visualización 70, se debe tener en cuenta que el panel de control 66 se puede generar en la unidad de visualización 70. En ese caso, cada uno de los pulsadores del panel de control 66 puede ser un área de color generada en la unidad de visualización 70, y se puede relacionar algún tipo de mecanismo con la unidad de visualización 70 para detectar cuando se tocó cada uno de los pulsadores, por ejemplo, una pantalla sensible al tacto.

La Figura 2B ilustra un posible modo de realización de un rodillo 90 que gira mecánicamente, el cual puede ser utilizado cuando el aparato de juegos es una reproducción o modificación de un juego que tiene un rodillo mecánico. Por ejemplo, el rodillo 90 se puede utilizar para simular la rueda (rodillo) utilizada en los concursos Wheels of Fortune® o Price is Right® o parodias de los mismos, en el cual los concursantes del concurso giran la rueda para obtener oportunidades de resolver un rompecabezas o ganar premios. En referencia a la Figura 2B, el rodillo mecánico 90 puede estar dividido en múltiples segmentos o partes 92, y tener múltiples símbolos o imágenes 94 que se forman en esas partes 92. Los símbolos 94 pueden ser únicos para cada una de las partes 92 o pueden estar repetidos de manera sistemática o al azar. El rodillo 90 también puede estar conectado de manera operativa a un controlador y a una variedad de dispositivos de entrada y salida, tal como se describe anteriormente en referencia a la Figura 2.

Electrónica de la unidad de juegos

La Figura 3 es un diagrama de bloques de una cantidad de componentes que pueden estar incorporados en la unidad de juegos 20. En referencia a la Figura 3, la unidad de juegos 20 puede incluir un controlador 100 que comprende una memoria de programa 102, un micro controlador o microprocesador (MP) 104, una memoria de acceso aleatorio (RAM) 106 y un circuito de entrada/salida (I/O) 108, los cuales pueden estar interconectados mediante una dirección/bus de datos 110. Se debe tener en cuenta que aunque solamente se muestra un microprocesador 104, el controlador 100 puede incluir múltiples microprocesadores 104. De manera similar, la memoria del controlador 100 puede incluir múltiples RAM 106 y múltiples memorias de programa 102. Aunque el circuito I/O 108 se muestra como un bloque único, se debe tener en cuenta que el circuito I/O 108 puede incluir diversos tipos distintos de circuitos I/O. Las RAM 104 y las memorias de programa 102 se pueden implementar como memorias de semiconductor, memorias legibles magnéticamente y/o memorias legibles ópticamente, por ejemplo.

La Figura 3 ilustra que el panel de control 66, el receptor de monedas 52, el receptor de billetes 54, el lector de tarjeta 58 y el lector/impresora de tickets 56 están conectados de manera operativa al circuito I/O 108, cada uno de estos componentes están conectados mediante un enlace de datos de línea única o de línea múltiple unidireccional o bidireccional, que dependen del diseño del componente que se utiliza. El(los) altavoz(ces) 62 están conectados de manera operativa a un circuito de sonido 112, que comprende un circuito con una combinación de voz y sonido o un circuito controlador. El circuito que genera sonido 112 está conectado al circuito I/O 108. Además, si la unidad de juegos 20 funciona como una máquina tragaperras mecánica que tiene múltiples rodillos mecánicos, entonces el controlador estará conectado a los rodillos mecánicos o a sensores que indican las posiciones de los rodillos.

Tal como se muestra en la Figura 3, los componentes 52, 54, 56, 58, 66, 112 están conectados al circuito I/O 108 mediante una respectiva línea o conductor directo. Se pueden utilizar distintos esquemas de conexión. Por ejemplo, uno o más de los componentes que se muestran en la Figura 3 pueden estar conectados al circuito I/O 108 mediante un bus común u otro enlace de datos que es compartido con diversos componentes. Además, algunos de los componentes pueden estar directamente conectados al microprocesador 104 sin atravesar el circuito I/O 108.

Funcionamiento general de la unidad de juegos

A continuación se describe una manera mediante la cual una o más unidades de juegos 20 (y una o más unidades de juegos 30), pueden funcionar en relación con diversos diagramas de flujo que representan diversas partes o rutinas de uno o más programas informáticos, que pueden estar almacenadas en una o más de las memorias del controlador 100. El(Los) programas informático(s) o partes del mismo pueden estar almacenados en remoto, fuera de la unidad de juegos 20 y pueden controlar la operación de la unidad de juegos 20 desde una ubicación remota. Dicha ubicación remota puede estar facilitada por el uso de una conexión inalámbrica o por una interfaz de Internet que conecta la unidad de juegos 20 con un ordenador remoto (tales como uno de los ordenadores de red 22, 32) que tiene una memoria en la cual se almacenan las partes del programa informático. Las partes del programa informático pueden estar escritas en cualquier lenguaje de alto nivel como C, C+, C++ o similar, o en cualquier lenguaje ensamblador o de ordenador de bajo nivel. Al almacenar las partes del programa informático allí, diversas partes de las memorias 102, 106 se configuran física y/o estructuralmente conforme a las instrucciones de los programas informáticos.

Las Figuras 4A y 4B son dos partes de un diagrama de flujo de una rutina operativa principal 200 que se puede almacenar en la memoria del controlador 100. La rutina principal 200 se puede utilizar para unidades de juegos 20 que están diseñadas para permitir a los jugadores participar y contribuir al bote progresivo de área amplia personal. En referencia a la Figura 4A, la rutina principal 200 puede comenzar la operación en el bloque 202, durante la cual se puede realizar una secuencia de atracción con el objeto de inducir al potencial jugador en un casino a jugar en la unidad de juegos 20.

La secuencia de atracción se puede realizar desplegando una o más imágenes de vídeo en la unidad de visualización 70 y/o generar uno o más segmentos de sonido, por ejemplo voz o música por medio de los altavoces 62. La secuencia de atracción incluye una lista de desplazamiento de juegos que se pueden jugar en la unidad de juegos 20 y/o imágenes de vídeo de diversos juegos que se juegan, por ejemplo video-póker, video-blackjack, video-tragaperras, video-keno, video-bingo, etc. Además, la secuencia de atracción puede incluir un aviso de que la unidad de juegos 20 ofrece la característica del bote progresivo de área personal amplia. La secuencia también puede proporcionar información que explique la característica del bote progresivo de área personal amplia y también sus beneficios.

Durante la realización de la secuencia de atracción, si un potencial jugador realiza una entrada en la unidad de juegos 20 tal como se determina en el bloque 204, el sistema puede verificar el bloque 206 para ver si el jugador insertó una tarjeta de rastreo de jugador, como una tarjeta inteligente o una tarjeta de crédito por ejemplo, en el lector de tarjeta 58. Si en el bloque 206 se determina que no se utilizó una tarjeta de rastreo de jugador, entonces el aparato de juegos 20 operará de manera convencional y procederá a generar una visualización de juegos en el bloque 208. Si el lector de tarjeta 58 detecta que se insertó una tarjeta de rastreo de jugador 59 compatible en el aparato de juegos 20, entonces el aparato de juegos puede adquirir en el bloque 260 datos de rastreo del jugador que estén relacionados con el jugador en una base de datos de rastreo de jugadores, como la base de datos 44, 47 o 48 de las Figuras 1A y 1B. Esto se puede lograr utilizando las técnicas discutidas en referencia a las Figuras 1A y 1B.

Después de acceder a la base de datos de rastreo del jugador y de adquirir el archivo de datos de rastreo del jugador, el aparato de juegos 20 puede determinar si el jugador es un miembro activo progresivo de área personal amplia en el bloque 262. Esto puede ser tan simple como verificar y ver si el jugador se ha registrado previamente para participar en un bote progresivo de área personal amplia. El sistema también se puede configurar para que todos los jugadores que utilizan una tarjeta de rastreo de jugador se registren automáticamente, o sean elegibles para participar del bote progresivo de área personal amplia. Si todos los jugadores que utilizan una tarjeta de rastreo de jugador están registrados por defecto, el sistema puede simplemente verificar para asegurarse de que el jugador no ha sido excluido de participar en el bote progresivo de área personal amplia por algún motivo. Además, si el sistema requiere que se registren, o requiere algún otro paso activo para participar en un bote progresivo de área personal amplia, entonces el aparato de juegos 20 puede explicar los beneficios de participar en un bote de área personal amplia e inducir al jugador a registrarse e ingresar. Si por alguna razón el jugador elige no ingresar/participar, entonces el aparato de juegos 20 operará de manera convencional y procederá al bloque 208.

Cuando el aparato de juegos 20 haya verificado la introducción de la tarjeta de rastreo del jugador, la secuencia de atracción puede terminar, y la rutina 200 puede mostrar los datos actuales de rastreo del jugador en el bloque 264. Los datos de rastreo del jugador se pueden mostrar de manera que el controlador 100 genere una imagen de vídeo del estado del jugador que representa los datos más actuales de rastreo del jugador. Estos datos pueden incluir, por ejemplo, el saldo de la cuenta de crédito actual del jugador y el saldo del bote progresivo actual de área amplia. Esto se puede mostrar como una sección de la imagen de vídeo actual o puede comprender una imagen de vídeo completamente nueva.

De aquí en adelante, se puede generar una visualización de selección de juegos en la unidad de visualización 70 en el bloque 208, para permitir que el jugador elija un juego disponible en la unidad de juegos 20. La unidad de juegos 20 también puede detectar una entrada en el bloque 204 de otras maneras. Por ejemplo, la unidad de juegos 20 puede detectar si el jugador presiona algún pulsador de la unidad de juegos 20; la unidad de juegos 20 puede determinar si el jugador depositó una o más monedas en la unidad de juegos 20, la unidad de juegos 20 puede determinar si el jugador depositó papel moneda en la unidad de juegos, etc.

La visualización de la selección de juegos generada en el bloque 208 puede incluir, por ejemplo, una lista de vídeo juegos que se pueden jugar en la unidad de juegos 20, y/o un mensaje visual para inducir al jugador a depositar un valor en la unidad de juegos 20. A la vez que se genera la visualización de la selección de juegos, la unidad de juegos 20 puede esperar que el jugador elija un juego en el bloque 266.

La Figura 4B es la segunda mitad del diagrama de flujo de la rutina operativa principal 200. Cuando el jugador elije uno de los juegos tal como se determina en el bloque 266, el controlador 100 puede realizar una de las diversas rutinas de juegos para permitir que el juego seleccionado sea jugado. Por ejemplo, las rutinas de juego incluyen una rutina de video-póker 210, una rutina de video-blackjack 220, una rutina de video-tragaperras 230, una rutina de video-keno 240 y una rutina de video-bingo 250. En el bloque 266 de la Figura 4A, si no se realiza una elección de

juego dentro de un período de tiempo determinado, la operación puede volver atrás para esperar que el jugador elija un juego.

En referencia a la Figura 4B, después de que se haya realizado una de las rutinas 210, 220, 230, 240, 250 para permitir que el jugador juegue uno de los juegos, se puede utilizar el bloque 270 para determinar si el jugador estaba jugando por el bote progresivo de área personal amplia. Si no fuese así, la rutina 200 avanzará hacia el bloque 272 para aumentar la cuenta de crédito del jugador conforme a la tabla de pagos de los juegos. Si no, la rutina 200 avanzará hacia el bloque 274, donde determinará si el jugador gana un premio progresivo de área personal amplia acreditado. Un premio progresivo de área personal amplia acreditado puede consistir en el premio más alto del juego que se jugó. El premio o premios de acreditación están designados en la tabla de pagos de los juegos o en otra sección de la imagen de vídeo. Por ejemplo, si el jugador estaba jugando al póker con la rutina de video-póker 210, el premio de acreditación puede ser una escalera real. O, si el jugador estaba jugando blackjack con la rutina de video-blackjack 220, el premio de acreditación puede ser blackjack. También puede haber premios adicionales para cada juego que se pueden considerar premios acreditativos para un bote progresivo de área personal amplia. El controlador 100 también se puede programar para requerir botes consecutivos en algunos juegos para cumplir los requisitos para el bote progresivo de área personal amplia. Esto puede ser necesario en juegos como blackjack, donde las posibilidades de que un jugador gane con un blackjack son bastante altas en comparación con las posibilidades de que un jugador gane un juego de póker con una escalera real.

Si en un bloque 274 se determina que el jugador ganó un juego que era un premio progresivo de área personal amplia acreditado, entonces el controlador 100 puede bloquear el juego, como en un escenario de torneo, en el bloque 276. La administración, representantes oficiales u otro personal designado del centro de juegos pueden realizar una verificación de los premios por seguridad. En el bloque 278, el aparato de juegos puede recuperar, si todavía no lo ha hecho, el saldo del bote progresivo personal del jugador de área amplia y añadir esa cantidad total a la cuenta de crédito del jugador. En lugar de aumentar la cuenta de crédito del jugador mediante el saldo del bote progresivo de área personal amplia, el centro de juegos o el personal puede pagarle directamente al jugador el bote progresivo de área personal amplia. El saldo del bote progresivo personal del jugador de área amplia se puede reajustar nuevamente en el bloque 278.

El saldo progresivo personal del jugador de área amplia puede volver a un saldo cero o se puede reajustar a una cantidad mayor. La cantidad reajustada puede ser una cantidad fija, por ejemplo \$5,000 o puede ser una cantidad variable en base al historial de juego del jugador, tal como se registró en los datos de rastreo del jugador. Puede resultar beneficioso reajustar la cuenta de un jugador ávido, que realiza apuestas elevadas a un saldo mayor que aquella de un visitante de una única vez. Reajustar el saldo de un bote progresivo de área personal amplia a una cantidad mayor proporcionará un incentivo para que el jugador utilice nuevamente el bote progresivo de área amplia que es de su propiedad, lo cual incrementará sus ganancias financieras como resultado de un aumento de la atracción y utilización. En otras palabras, como los jugadores se beneficiarán con la habilidad de contribuir a su propio bote progresivo de área personal amplia, estarán tentados a jugar y gastar más. Por lo tanto, los centros de juegos y/o propietarios se beneficiarán con el aumento del tráfico de jugadores y de juegos.

En el bloque 272, la cuenta de crédito del jugador se puede incrementar de acuerdo con la tabla de pagos del juego. Volviendo al bloque 274, si después de jugar uno de los juegos, se determina que el jugador no ganó uno de los premios progresivos personales de área amplia acreditados, entonces el sistema puede incrementar la cuenta de crédito del jugador mediante una aportación. Esto se muestra en el bloque 280. La aportación puede ser un porcentaje de la apuesta del jugador para ese juego. Por ejemplo, el 1% de todas las apuestas puede volver al bote progresivo personal del jugador de amplia área. Por lo tanto, se añadiría \$ 0.01 por una apuesta de \$1 y se añadiría \$ 0.05 por una apuesta de \$5. La aportación también puede ser una cantidad fija pequeña. Por ejemplo, se añadiría \$ 0.02 al bote progresivo personal del jugador de área amplia para todas las apuestas que realizara el jugador. La cuenta de crédito del jugador se puede incrementar entonces de acuerdo con la tabla de pagos del juego para un determinado resultado del juego, tal como se muestra en el bloque 272.

Después de incrementar la cuenta de crédito del jugador de acuerdo a la tabla de pagos del bloque 272, se puede utilizar el bloque 282 para determinar si el jugador desea dejar de jugar en la unidad de juegos 20 o elegir otro juego. Si el jugador desea dejar de jugar en la unidad de juegos 20, puede expresar su deseo por ejemplo, seleccionando el pulsador "Salida de efectivo", el controlador 100 puede dispensar el valor al jugador en el bloque 284 en base al resultado del (de los) juego(s) jugado(s) por el jugador, y el bote progresivo de área personal amplia que puede haber sido ganado y no haber sido pagado aún por el centro de juegos u otro representante. La operación puede entonces volver al bloque 202. Si el jugador no deseaba abandonar el juego tal como se estableció en el bloque 282, la rutina puede volver al bloque 264 donde se muestran los datos actuales de rastreo del jugador, que pueden incluir el nuevo saldo incrementado o reajustado del bote progresivo de área personal amplia. Luego, en el bloque 208, se puede generar nuevamente la visualización de selección de juegos para permitir que el jugador elija otro juego. Después de decidir no abandonar el juego en el bloque 282, la rutina 200 también puede volver al bloque 208, donde se generará la visualización de juegos. Por lo tanto, puede saltarse la visualización de los datos actuales de rastreo del jugador.

Se debe tener en cuenta que aunque en la Figura 4B se muestren cinco rutinas de juego, se pueden incluir distintas rutinas que permitan jugar distintos juegos. La unidad de juegos 20 también se puede programar para permitir jugar distintos juegos. También se debe tener en cuenta que ambos modos de realización que se muestran en las Figuras 1A y 1B, proporcionan la capacidad a un jugador para contribuir y ganar el bote progresivo de área personal amplia en cualquier inmueble que participe, como la unidad de juegos 20 ubicada en el primer centro de juegos y las unidades de juegos 30 ubicadas en el segundo centro de juegos. En otras palabras, no importa en qué centro de juegos se encuentre el jugador, él o ella pueden contribuir a su bote progresivo personal de un área amplia en base a su propio juego, y su bote progresivo de área personal amplia se encontrará en cualquier inmueble que participe. Las interconexiones que se muestran en las Figuras 1A y 1B, también proporcionan ventajas sobre otros sistemas de bonos convencionales porque cuando la tarjeta de rastreo del jugador se inserta en la unidad de juegos 20 o 30, solamente afectan al saldo de su bote y sus aportaciones no están limitadas a un único inmueble.

Video-Póker

La Figura 5 es un visualizador a modo de ejemplo 350 que se puede mostrar en la unidad de visualización 70 durante la realización de la rutina de póker 210, que se muestra a modo de esquema en la Figura 4B. En referencia a la Figura 5, la pantalla 350 puede incluir imágenes de video 352 de múltiples cartas que representan la mano del jugador, por ejemplo cinco cartas. Para permitir que el jugador controle el juego de póker, se pueden mostrar múltiples pulsadores que el jugador puede seleccionar. Los pulsadores pueden incluir un pulsador 354 "Esperar" dispuesto directamente debajo de cada imagen 352 de la carta, un pulsador 356 "Salida de efectivo", un pulsador 358 "Ver pagos", un pulsador 360 "Apostar un crédito" un pulsador 362 "Apostar Créditos Máximos", y un pulsador 364 Repartir/Retirar". La pantalla 350 también puede incluir un área 366 en la cual se muestran la cantidad de créditos restantes. Si la unidad de visualización 70 está provista de una pantalla sensible al tacto, los pulsadores 354, 356, 358, 360, 362 y 364 pueden formar parte de la pantalla 350. De manera alternativa, uno o más de estos pulsadores pueden estar provistos como parte del panel de control que se proporciona por separado de la unidad de visualización 70.

La Figura 7 es un diagrama de flujo de la rutina de póker 210 que se muestra a modo de esquema en la Figura 4B. En referencia a la Figura 7, en el bloque 370, la rutina puede determinar si el jugador ha solicitado información de pago, por ejemplo, al activar el pulsador 358 "Ver pagos", en cuyo caso en el bloque 372, la rutina puede mostrar una o más tablas de pagos en la unidad de visualización 70. En el bloque 374, la rutina puede determinar si se ha realizado una apuesta, por ejemplo presionando el pulsador 360 "Apostar un crédito", en cuyo caso los datos de la apuesta del bloque 376 que corresponden a la apuesta realizada por el jugador, se pueden almacenar en la memoria del controlador 100. En el bloque 378, la rutina puede determinar si el jugador ha presionado el pulsador 362 "Apostar Créditos Máximos", en cuyo caso en el bloque 380, los datos de la apuesta que corresponden a la máxima apuesta permitida, se pueden almacenar en la memoria del controlador 100.

En el bloque 382, la rutina puede determinar si el jugador desea repartir una nueva mano, que se puede determinar al detectar si el pulsador 364 "Repartir/Retirar" se activó después de haber realizado una apuesta. En ese caso, en el bloque 384, una mano de póker se puede "repartir" de manera que la unidad de visualización 70 genere las imágenes 352 de las cartas. Después de repartir la mano, en el bloque 386 la rutina puede determinar si los pulsadores 354 "Esperar" han sido activados por el jugador, en cuyo caso los datos con respecto a qué imágenes 352 de cartas se deben "esperar", se puede almacenar en el controlador 100 del bloque 388. Si el pulsador 364 "Repartir/Retirar" es activado nuevamente, tal como se estableció en el bloque 390, cada imagen 352 de cartas que no "esperó" puede desaparecer de la pantalla 350 y ser reemplazada por una nueva imagen de cartas 352 elegidas al azar en el bloque 392.

En el bloque 394, la rutina puede determinar si la mano de póker representada por las imágenes 352 de las cartas que se muestran es una mano ganadora. Esa determinación se puede realizar al comparar datos que representan la mano de póker que actualmente se muestra con los datos que representan todas las manos ganadoras posibles, que pueden estar almacenadas en la memoria del controlador 100. Si hay una mano ganadora, se puede determinar un valor de pago correspondiente a la mano ganadora en el bloque 396. En el bloque 398, el valor acumulativo o la cantidad de créditos del jugador se pueden actualizar restando la apuesta realizada por el jugador y añadiendo, si es una mano ganadora, el valor de la tabla de pagos establecida en el bloque 396. El valor acumulativo o la cantidad de créditos también se pueden mostrar en el área de visualización 366 (Figura 5).

Aunque la rutina de póker 210 se describe anteriormente en relación con una mano de póker única de cinco cartas, la rutina 210 se puede modificar para permitir que se jueguen otras versiones de póker. Por ejemplo, se puede jugar póker de siete cartas o póker abierto. De manera alternativa, se pueden jugar múltiples manos de póker simultáneamente. En ese caso, el juego puede comenzar repartiendo una sola mano de póker y se permite al jugador quedarse con ciertas cartas. Después de decidir con qué cartas quedarse, las cartas con las que se queda se pueden duplicar en múltiples manos distintas de póker, y las cartas restantes de cada mano de póker son determinadas al azar.

Video-Blackjack

La Figura 6 es una visualización a modo de ejemplo 400 que se puede mostrar en la unidad de visualización 70 durante la realización de la rutina de video-blackjack 220 que se muestra a modo de esquema en la Figura 4B. En referencia a la Figura 6, la pantalla 400 puede incluir imágenes de vídeo 402 de un par de cartas que representan la mano del croupier, con una de las cartas mostrándose destapada y donde la otra carta se muestra tapada, e imágenes de vídeo 404 de un par de cartas de juego que representan la mano de un jugador, y ambas cartas se muestran descubiertas. El "croupier" puede ser la unidad de juegos 20.

Para permitir al jugador controlar el juego de video-blackjack, se muestran múltiples pulsadores que el jugador puede seleccionar. Los pulsadores incluyen un pulsador 406 "Salida de efectivo", un pulsador 408 "Ver pagos", un pulsador 410 "Permanecer", un pulsador 412 "Pedir", un pulsador 414 "Apostar un Crédito" y un pulsador 416 "Apostar Créditos Máximos". La pantalla 400 también puede incluir un área 418 en la cual se muestra la cantidad de créditos o valor restante. Si la unidad de visualización 70 está provista de una pantalla sensible al tacto, los pulsadores 406, 408, 410, 412 y 416 pueden formar parte de la visualización de vídeo 400. De manera alternativa, uno o más de esos pulsadores pueden estar provistos como parte del panel de control por separado de la unidad de visualización 70.

La Figura 8 es un diagrama de flujo de la rutina de video-blackjack 220 que se muestra a modo de esquema en la Figura 4B. En referencia a la Figura 8, la rutina de blackjack 220 puede comenzar en el bloque 420 donde se puede determinar si el jugador ha realizado una apuesta. Esto se puede determinar, por ejemplo, al detectar la activación del pulsador 414 "Apostar un Crédito" o el pulsador 416 "Apostar Créditos Máximos". En el bloque 422, los datos de la apuesta correspondiente a la apuesta realizada en el bloque 420 se pueden almacenar en la memoria del controlador 100. En el bloque 424, la mano del croupier y la mano del jugador se pueden "repartir" al hacer aparecer las imágenes de las cartas 402 y 404 en la unidad de visualización 70.

En el bloque 426, se puede permitir al jugador "Pedir carta", en cuyo caso se repartirá otra carta al jugador en el bloque 428 y aparecerá otra imagen 404 de una carta en la pantalla 400. Si se le da otra carta al jugador, el bloque 430 determina si el jugador se ha "pasado" o se ha excedido 21. Si el jugador no se ha pasado, se pueden realizar nuevamente los bloques 426 y 428 para permitir al jugador pedir carta nuevamente.

Si el jugador decide no pedir carta, en el bloque 432 la rutina determina si el croupier debe pedir carta. Si el croupier pide carta se determina de acuerdo con normas predeterminadas, como por ejemplo, que el croupier siempre pide carta si la mano del croupier alcanza un total de 15 o menor. Si el croupier pide carta, en el bloque 434, se le reparte otra carta al croupier y aparece otra imagen 402 de una carta en el visualizador 400. En el bloque 436, la rutina puede determinar si el croupier se ha pasado. Si el croupier no se ha pasado, los bloques 432, 434 se pueden realizar nuevamente para permitir al croupier pedir carta nuevamente.

Si el croupier no pide carta, en el bloque 436 se determina el resultado del juego de blackjack y el pago correspondiente en base a, por ejemplo, si el jugador o el croupier tiene la mano mayor que no excede 21. Si el jugador tiene la mano ganadora, se puede determinar el valor del pago correspondiente a la mano ganadora en el bloque 440. En el bloque 442, se puede actualizar el valor o cantidad de créditos acumulados del jugador restando la apuesta realizada por el jugador y añadiendo, si el jugador gana, el valor del pago determinado en el bloque 440. También se puede mostrar el valor o cantidad de créditos acumulados, además del saldo del bote progresivo de área personal amplia del jugador, en el área 418 de la pantalla (Figura 6).

Tragaperras

La Figura 9 es una pantalla a modo de ejemplo 450 que se puede mostrar en la unidad de visualización 70 durante la realización de la rutina del tragaperras 230 que se muestra a modo de esquema en la Figura 4B. En referencia a la Figura 9, el visualizador 450 puede incluir imágenes de vídeo 452 de múltiples rodillos de la tragaperras, cada rodillo tiene múltiples símbolos de rodillos 454 relacionados con la misma. Aunque la pantalla 450 muestra cinco imágenes de rodillos 452, cada uno de los cuales puede tener tres símbolos de rodillos 454 que son visibles a la vez, se pueden utilizar otras configuraciones de rodillos.

Para permitir al jugador controlar el juego de la tragaperras, se muestran múltiples pulsadores que el jugador puede elegir. Los pulsadores incluyen un pulsador 456 "Salida de efectivo", un pulsador 458 "Ver pagos", múltiples pulsadores de selección de líneas de pago 460, cada uno de los cuales permite al jugador elegir una cantidad distinta de líneas de pago antes de "girar" los rodillos, múltiples pulsadores 462 de elección de apuestas, cada una de las cuales le permite al jugador especificar la cantidad de una apuesta para cada línea de pago elegida, un pulsador 464 "Girar", y un pulsador 466 "Apuesta Máxima" para permitir a un jugador realizar la máxima apuesta permitida.

La Figura 11 es un diagrama de flujo de la rutina de la tragaperras 230 que se muestra a modo de esquema en la Figura 13. En referencia a la Figura 11, en el bloque 470, la rutina puede determinar si el jugador ha solicitado información sobre pagos, por ejemplo al activar el pulsador 458 "Ver pagos", en cuyo caso en el bloque 472, la rutina

puede mostrar una o más tabla de pagos en la unidad de visualización 70. En el bloque 474, la rutina puede determinar si el jugador ha presionado uno de los pulsadores 460 para elegir la línea de pago, en cuyo caso en el bloque 476 los datos correspondientes a la cantidad de líneas de pago elegidas por el jugador se almacenan en la memoria del controlador 100. En el bloque 478, la rutina puede determinar si el jugador ha presionado uno de los pulsadores para elegir la apuesta 462, en cuyo caso los datos correspondientes a la cantidad apostada por línea de pago se almacenan en la memoria del controlador 100. En el bloque 482, la rutina puede determinar si el jugador ha presionado el pulsador 466 "Apuesta Máxima", en cuyo caso en el bloque 484, los datos de la apuesta (que pueden incluir los datos de la línea de pago y los datos de la apuesta por línea de pago) correspondientes a la apuesta máxima permitida se almacenan en la memoria del controlador 100.

Si el jugador ha activado el pulsador 464 "Girar" tal como se determinó en el bloque 486, en el bloque 488 la rutina hace que las imágenes 452 de los rodillos de la máquina tragaperras comiencen a "girar" para simular la apariencia de múltiples rodillos giratorios mecánicos de la máquina tragaperras. En el bloque 490, la rutina puede determinar las posiciones en las cuales se detendrán las imágenes de los rodillos de la máquina tragaperras o las imágenes 454 específicas de los símbolos que se desplegarán cuando las imágenes 452 de los rodillos dejen de girar. En el bloque 492, la rutina puede detener el giro de las imágenes 452 de los rodillos y mostrar imágenes estáticas 452 de los rodillos, e imágenes 454 de tres símbolos por cada imagen 452 detenida del rodillo. Los rodillos virtuales pueden detenerse de izquierda a derecha, desde la perspectiva del jugador o de cualquier otra manera o secuencia.

La rutina ofrece la posibilidad de un juego o ronda bonificada si se cumplen ciertas condiciones, por ejemplo, el despliegue de un símbolo específico 454 en las imágenes 452 detenidas del rodillo. Si se cumple la condición para el bono, la rutina procede al bloque 496 donde se puede jugar una ronda bonificada. La ronda bonificada puede ser un juego distinto a la tragaperras y se pueden proporcionar muchos otros tipos de juegos bonificados, como un bote progresivo de área personal amplia. Si el jugador gana la ronda bonificada o recibe créditos o puntos adicionales en la ronda bonificada, el valor de un bono se determina en el bloque 498. El valor de pago correspondiente al resultado del juego tragaperras y/o la ronda bonificada se determina en el bloque 500. En el bloque 502, el valor o cantidad de créditos acumulados del jugador se puede actualizar restando la apuesta realizada por el jugador y añadiendo, si el juego tragaperras y/o la ronda bonificada fuera ganadora, el valor del pago determinado en el bloque 500.

Aunque la rutina anterior ha sido descrita como una rutina virtual de la máquina tragaperras, en la cual los rodillos de la máquina tragaperras están representados como imágenes en la unidad de visualización 70, en su lugar se pueden utilizar rodillos reales de la máquina tragaperras que se pueden girar.

30 Video-Keno

La Figura 10 es una pantalla a modo de ejemplo 520 que se puede mostrar en la unidad de visualización 70 durante la realización de la rutina de keno 240 que se muestra a modo de esquema en la Figura 4B. En referencia a la Figura 10, la pantalla 520 incluye una imagen de vídeo 522 con múltiples números que fueron elegidos por el jugador antes de comenzar el juego de keno y una imagen de vídeo 524 con múltiples números elegidos al azar durante el juego de keno. Los números elegidos al azar pueden mostrarse en una cuadrícula.

Para permitir al jugador controlar el juego de keno, se muestran múltiples pulsadores que el jugador puede elegir. Los pulsadores incluyen un pulsador 526 "Salida de efectivo", un pulsador 528 "Ver pagos", un pulsador 530 "Apostar un Crédito", un pulsador 352 "Apostar Créditos Máximos", un pulsador 534 "Elegir Ticket", un pulsador 536 "Elegir Número" y un pulsador 538 "Jugar". El visualizador 520 también incluye un área 540 en la cual se muestra la cantidad de créditos o valor restantes. Si la unidad de visualización 70 está provista de una pantalla sensible al tacto, los pulsadores forman parte del visualizador 520. De manera alternativa, se pueden proporcionar uno o más pulsadores como parte del panel de control que está separado de la unidad de visualización 70.

La Figura 12 es un diagrama de flujo de la rutina de keno 240 que se muestra a modo de esquema en la Figura 4B. La rutina de keno 240 se puede utilizar con una sola unidad de juegos 20 donde un solo jugador está jugando un juego de keno o la rutina de keno 240 se puede utilizar con múltiples unidades de juegos 20 donde múltiples jugadores están jugando un solo juego de keno. En el último caso, una o más de las acciones descritas anteriormente puede ser realizado por el controlador 100 en cada unidad de juegos o por uno de los ordenadores en red 22, 32 a la cual están conectadas las múltiples unidades de juegos 20.

En referencia a la Figura 12, en el bloque 550, la rutina puede determinar si el jugador ha solicitado información sobre pagos, por ejemplo, al activar el pulsador 458 "Ver pagos", en cuyo caso en el bloque 552, la rutina muestra una o más tablas de pagos en la unidad de visualización 70. En el bloque 554, la rutina puede determinar si el jugador ha realizado una apuesta, por ejemplo presionando el pulsador 530 "Apostar un Crédito" o el pulsador 532 "Apostar Créditos Máximos", en cuyo caso en el bloque 556, los datos de la apuesta correspondientes a la apuesta realizada por el jugador se almacenan en la memoria del controlador 100. Después de que el jugador ha realizado una apuesta, en el bloque 558 el jugador puede elegir un ticket de keno, y en el bloque 560 el ticket se muestra en el visualizador 520. En el bloque 562, el jugador puede elegir uno o más números de juego, que se deben encontrar dentro de un rango establecido por el casino. Después de elegirlos, los números de juego del jugador se almacenan

en la memoria del controlador 100 en el bloque 564 y se incluyen en la imagen 522 del visualizador 520 en el bloque 566. Después de una cierta cantidad de tiempo, se puede bloquear el juego de keno para jugadores adicionales (donde una cantidad de jugadores están jugando un solo juego de keno utilizando múltiples unidades de juegos 20).

5 Si el juego de keno comienza tal como se determina en el bloque 568, en el bloque 570 el controlador 100 o un ordenador central conectado al controlador de manera operativa, tal como uno de los ordenadores de red 22, 32, elige un número de juego al azar dentro de un rango establecido por el casino. En el bloque 572, el número de juego elegido al azar se muestra en la unidad de visualización 70 y en las unidades de visualización 70 de otras unidades de juegos 20 (si las hubiese), que estén participando en el mismo juego de keno. En el bloque 574, el controlador 100 (o el ordenador central anteriormente mencionada) pueden incrementar un conteo de seguimiento de cuántos números de juegos se han elegido en el bloque 570.

15 En el bloque 576, el controlador 100 (o uno de los ordenadores de red 22, 32) puede determinar si la cantidad máxima de números de juego dentro del rango han sido elegidos al azar. Si no fuese el caso, se puede elegir otro número de juego al azar en el bloque 570. Si se ha elegido la máxima cantidad de números de juego en el bloque 578, el controlador 100 (o un ordenador central), puede determinar si hay una cantidad suficiente de coincidencias entre los números de juego elegidos por el jugador y los números de juego elegidos en el bloque 570 para que el jugador gane. La cantidad de coincidencias depende de cuántos números ha elegido el jugador y las reglas específicas de keno que se utilizan.

20 Si hay una cantidad suficiente de coincidencias, se puede determinar un pago en el bloque 580 para compensar al jugador por ganar el juego. El pago depende de la cantidad de coincidencias entre los números de juego elegidos por el jugador y los números de juego elegidos al azar en el bloque 570. En el bloque 582, el valor o cantidad de créditos acumulados del jugador se actualizan restando la apuesta realizada por el jugador y sumando, si se ganó el juego de keno, el valor del pago determinado en el bloque 580. El valor o cantidad de créditos acumulados y el saldo del bote progresivo de área personal amplia del jugador también se muestran en la pantalla 540 (Figura 10).

Video-Bingo

25 La Figura 13 es una pantalla a modo de ejemplo 600 que se muestra en la unidad de visualización 70 durante la realización de la rutina de bingo 250 que se muestra a modo de esquema en la Figura 4B. En referencia a la Figura 13, la pantalla 600 incluye una o más imágenes de vídeo 602 de una cuadrícula de bingo e imágenes de los números de bingo elegidos durante el juego. Las imágenes de la cuadrícula de bingo 602 se presentan como una cuadrícula.

30 Para permitir al jugador controlar el juego de bingo, se muestran múltiples pulsadores elegidos por el jugador. Los pulsadores incluyen un pulsador 604 "Salida de efectivo", un pulsador 606 "Ver pagos", un pulsador 608 "Apostar un Crédito", un pulsador 610 "Apostar Créditos Máximos", un pulsador 612 "Elegir Cuadrícula" y un pulsador 614 "Jugar". La pantalla 600 también incluye un área 616 en la cual se muestra la cantidad de créditos o valor restantes. Si la unidad de visualización 70 está provista de una pantalla sensible al tacto, los pulsadores forman parte del visualizador 600. De manera alternativa, uno o más de esos pulsadores se proporcionan como parte de un panel de control que está separado de la unidad de visualización 70.

40 La Figura 14 es un diagrama de flujo de la rutina de vídeo 250 que se muestra a modo de esquema en la Figura 4B. La rutina de bingo 250 se puede utilizar con una sola unidad de juegos 20, en donde solamente un jugador está jugando un juego de bingo o la rutina de bingo 250 se puede utilizar con múltiples unidades de juegos 20 donde múltiples jugadores están jugando un solo juego de bingo. En el último caso, el controlador 100 o uno de los ordenadores de red 22, 32 al cual múltiples unidades de juegos están conectados de manera operativa, pueden realizar una o más de las acciones descritas a continuación en cada unidad de juegos 20.

45 En referencia a la Figura 14, en el bloque 620, la rutina determina si el jugador ha solicitado información sobre pagos por ejemplo, al activar el pulsador 606 "Ver pagos", en cuyo caso en el bloque 622 la rutina muestra una o más tablas de pagos en la unidad de visualización 70. En el bloque 624, la rutina puede determinar si el jugador ha realizado una apuesta, por ejemplo al presionar el pulsador 608 "Apostar un Crédito" o el pulsador 610 "Apostar Créditos Máximos", en cuyo caso en el bloque 626, los datos de la apuesta correspondientes a la apuesta realizada por el jugador se almacenan en la memoria del controlador 100.

50 Después de que el jugador ha realizado una apuesta, en el bloque 628 el jugador puede elegir una cuadrícula de bingo, que se genera al azar. El jugador puede elegir más de una cuadrícula de bingo, y hay una cantidad máxima de cuadrículas de bingo que el jugador puede elegir. Después de que el juego comience tal como se determinó en el bloque 632, en el bloque 634 el controlador 100 o un ordenador central, por ejemplo uno de los ordenadores de red 22, 32, pueden generar un número de bingo al azar. En el bloque 636, el número de bingo se muestra en la unidad de visualización 70, y en las unidades de visualización 70 de las otras unidades de juegos 20 que participan en el juego de bingo.

5 En el bloque 638, el controlador 100 (o un ordenador central) determinan si un jugador ganó el juego de bingo. Si
ningún jugador ganó, se puede elegir otro número de bingo al azar en el bloque 634. Si algún jugador tiene bingo tal
como se determinó en el bloque 638, la rutina determina en el bloque 640 si el jugador que estaba jugando en esa
unidad de juegos 20 fue el ganador. Si así fuese, en el bloque 642 se determina el pago para el jugador. El pago
depende de la cantidad de números que se sacaron al azar antes de que hubiese un ganador, la cantidad total de
ganadores (si hubo más de un jugador) y la cantidad de dinero que se apostó en el juego. En el bloque 644, se
actualiza el valor o cantidad de créditos acumulados del jugador restando la apuesta realizada por el jugador y
sumando, si se ganó el juego de bingo, el valor de pago determinado en el bloque 642. El valor o cantidad de
10 créditos acumulados y el saldo del bote progresivo de área personal amplia del jugador también se muestran en el
área de visualización 616 (Figura 13).

REIVINDICACIONES

1. Un sistema de juegos que comprende:

- 5 un primer grupo de aparatos de juegos (20), donde dicho primer grupo de aparatos de juegos (20) está conectado a un primer ordenador satélite local (45) que comprende una primera base de datos (47) de rastreo del jugador, el primer grupo de aparatos de juegos y el primer ordenador satélite local ubicado en un primer centro de juegos;
- 10 un segundo grupo de aparatos de juegos (30), donde dicho segundo grupo de aparatos de juegos (30) está conectado a un segundo ordenador satélite local (46) que comprende una segunda base de datos (48) de rastreo del jugador, el segundo grupo de aparatos de juegos y el segundo ordenador satélite local ubicado en un segundo centro de juegos en una ubicación geográfica separada del primer centro de juegos; un ordenador central remoto (43), donde el primer y segundo ordenadores satélites locales están conectados al ordenador central, donde el ordenador central comprende una base de datos (44) central y está configurado para proporcionar actualizaciones periódicas de los datos de rastreo del jugador al primer y segundo ordenadores satélites, locales; donde dicho primer y segundo aparato de juegos (20, 30) incluye:
- 15 una unidad de visualización (70) que puede generar imágenes de vídeo;
- un dispositivo de entrada de valores (64);
- un lector/escritor (58) de tarjeta de rastreo del jugador;
- 20 un controlador (100) conectado de manera operativa a dicha unidad de visualización, a dicho dispositivo de entrada de valores y a dicho lector/escritor de tarjeta de rastreo del jugador, donde dicho controlador comprende un procesador (104) y una memoria (102) conectados de manera operativa a dicho procesador,
- donde dicho procesador está programado para permitir que una persona haga una apuesta;
- donde dicho controlador está programado para que dicha unidad de visualización genere una imagen de un juego;
- 25 donde dicho controlador está programado para leer una tarjeta de rastreo del jugador, adquirir datos de rastreo del jugador de la base de datos de rastreo del jugador de dicho primer o segundo ordenador satélite (45, 47) correspondiente, determinar si un jugador es un miembro progresivo de área personal amplia y anotar datos en la tarjeta de rastreo del jugador;
- donde dicho controlador está programado para evaluar el resultado de dicho juego;
- 30 donde dicho controlador está programado para determinar si dicho resultado de dicho juego fue ganar un bote progresivo de área personal amplia acreditado;
- donde dicho controlador está programado para aumentar dicha cuenta de crédito de dicho jugador con una cantidad total del bote progresivo de área personal amplia, si dicho resultado de dicho juego fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado;
- 35 donde dicho controlador está programado para reajustar dicha cantidad total del bote progresivo de área amplia si dicho resultado de dicho juego fue ganar el bote progresivo personal acreditado; y
- donde dicho controlador está programado para aumentar dicha cuenta de crédito para dicho jugador mediante una aportación, si dicho resultado de dicho juego no fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado;
- 40 en donde el primer y segundo grupo de aparatos de juegos (20, 30) están configurados para realizar una búsqueda sobre datos de rastreo del jugador, intentado en primer lugar localizar los datos de rastreo del jugador en el primero y, respectivamente, el segundo ordenador satélite, local (45, 46); y en donde el primer y segundo ordenador satélite local (45, 46) están configurados para enviar una solicitud de búsqueda al ordenador central (43), en caso de que no se encuentren los
- 45 datos de rastreo del jugador en la primera y respectivamente, en la segunda base de datos (47, 48) de rastreo del jugador.

2. Un sistema de juegos según se define en la reivindicación 1, en donde dicho controlador (100) está programado para inducir a dicho usuario a convertirse en un miembro progresivo de área personal amplia, si se determina que dicho jugador no es un socio progresivo personal actual de área amplia.
- 5 3. Un sistema de juegos según se define en las reivindicaciones 1 a 2, en donde dicha aportación comprende un porcentaje de la apuesta de dicho jugador.
4. Un sistema de juegos según se define en las reivindicaciones 1 a 3, en donde dicha aportación comprende una cantidad predeterminada menor a un dólar.
- 10 5. Un sistema de juegos según se define en las reivindicaciones 1 a 4, en donde dicho controlador (100) de dicho aparato de juegos (20) está programado además para bloquear dicho aparato de juegos y realizar una verificación del bote si dicho resultado de dicho juego fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado.
6. Un sistema de juegos según se define en las reivindicaciones 1 a 5, en donde dicho controlador (100) está programado para generar una imagen de vídeo del estado del jugador que representa los datos de rastreo del jugador actual.
- 15 7. Un sistema de juegos según se define en las reivindicaciones 1 a 6, en donde dicho controlador (100) está programado para reajustar dicha cantidad total del bote progresivo de área personal amplia a una cantidad que se correlaciona con el historial de juego de dicho jugador.
- 20 8. Un sistema de juegos según se define en las reivindicaciones 1 a 7, en donde cada uno de los aparatos de juegos comprende además una carcasa (50), en donde dicha unidad de visualización (70) comprende una parte transparente de visualización asociada con dicha carcasa y en donde múltiples rodillos que giran mecánicamente son visibles a través de dicha parte transparente de visualización.
9. Un sistema de juegos según se define en las reivindicaciones 1 a 8, en donde dichos grupos de aparatos de juegos están interconectados por Internet.
10. Un método de juegos que comprende los siguientes pasos:
- 25 - hacer que se genere una imagen de juego en un aparato de juegos (20), en donde dicha imagen de juegos representa un juego seleccionado del grupo de juegos que consisten en video-póker, video-blackjack, video- máquina tragaperras, video-keno y video-bingo,
- donde dicha imagen de juego comprende una imagen de al menos cinco cartas si dicho juego consiste en video-póker,
- 30 donde dicha imagen de juegos comprende una imagen de múltiples rodillos de máquinas tragaperras si dicho juego consiste en tragaperras,
- donde dicha imagen de juego comprende una imagen de múltiples cartas si dicho juego consiste en video-blackjack,
- donde dicha imagen de juego comprende una imagen de múltiples números de keno si dicho juego consiste en video-keno, y
- 35 donde dicha imagen de juego comprende una imagen de una cuadrícula de bingo si dicho juego consiste en video-bingo;
- leer una tarjeta de rastreo del jugador;
- adquirir datos de rastreo de un jugador de una base de datos de rastreo;
- 40 -determinar si un jugador es un miembro progresivo de área personal amplia que cumple con los requisitos para ganar un bote progresivo de área personal amplia;
- evaluar el resultado de dicho juego representado por dicha imagen del juego;
- determinar si dicho resultado de dicho juego fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado;

- aumentar una cuenta de crédito de dicho jugador mediante la cantidad total del bote progresivo de área personal amplia si dicho resultado de dicho juego fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado;
- 5 -bloquear dicho aparato de juegos y realizar una verificación del bote si dicho resultado de dicho juego fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado;
- reajustar dicha cantidad total del bote progresivo de área personal amplia si dicho resultado de dicho juego fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado;
- aumentar dicha cuenta de crédito con una aportación si dicho resultado de dicho juego no fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado; y
- 10 - anotar datos en la tarjeta de rastreo del jugador;
- en donde múltiples aparatos de juegos (20) forman el primer grupo, donde dicho primer grupo de aparatos de juegos (20) están conectados a un primer ordenador satélite local (45) que comprende una primera base de datos (47) de rastreo del jugador y está ubicada en un primer centro de juegos;
- 15 en donde múltiples aparatos de juegos (30) forman un segundo grupo, donde dicho segundo grupo de aparatos de juegos (30) están conectados a un segundo ordenador satélite local (46) que comprende una segunda base de datos de rastreo del jugador (48) y está ubicada en un segundo centro de juegos en una ubicación geográfica separada del primer centro de juegos, y
- 20 donde dichos primer y segundo ordenadores (45, 46) satélites locales están conectados a un ordenador central (43) que comprende una base de datos (44) central y está configurada para proporcionar actualizaciones periódicas de los datos de rastreo del jugador a el primer y segundo ordenador satélite local,
- donde el método comprende además los siguientes pasos de:
- realizar, por medio del primer y segundo grupo de aparatos de juegos (20, 30), una búsqueda de datos de rastreo de un jugador, intentando en primer lugar localizar los datos de rastreo del jugador en el primer y respectivamente, en el segundo ordenador satélite local (45, 46);
- 25 y enviar, por medio del primer y segundo ordenador satélite local (45, 46), una solicitud de búsqueda al ordenador central remoto (43) en caso de que no se encuentren los datos de rastreo del jugador en la primera y respectivamente, en la segunda base de datos (47, 48) de rastreo del jugador.
- 30 11. Un sistema de juegos según se define en la reivindicación 10, que además comprende inducir a dicho jugador a convertirse en un miembro progresivo de área personal amplia si se determina que dicho jugador no es actualmente un miembro progresivo de área personal amplia.
12. Un método de juego según se define en las reivindicaciones 10 a 11, en donde dicha aportación comprende un porcentaje de la apuesta del jugador.
13. Un método de juego tal como se define en las reivindicaciones 10 a 12, donde dicha aportación comprende una cantidad predeterminada menor a un dólar.
- 35 14. Un método de juegos según se define en cualquiera de las reivindicaciones 10 a 13, que comprende además reajustar la cantidad total del bote progresivo de área personal amplia a una cantidad que está correlacionada con el historial de juego de dicho jugador, si dicho resultado de dicho juego fue ganar el bote progresivo de área personal amplia acreditado.
- 40 15. Un método de juegos según se define en las reivindicaciones 10 a 14, que además comprende hacer que se genere la imagen de vídeo del estado del jugador, donde dicha imagen de vídeo del estado del jugador representa los datos actuales de rastreo del jugador.
16. Un método de juegos según se define en las reivindicaciones 10 a 15, en donde dicho paso de hacer que se genere una imagen de vídeo comprende mostrar múltiples rodillos que giran mecánicamente a través de una parte transparente de visualización de una unidad de visualización.

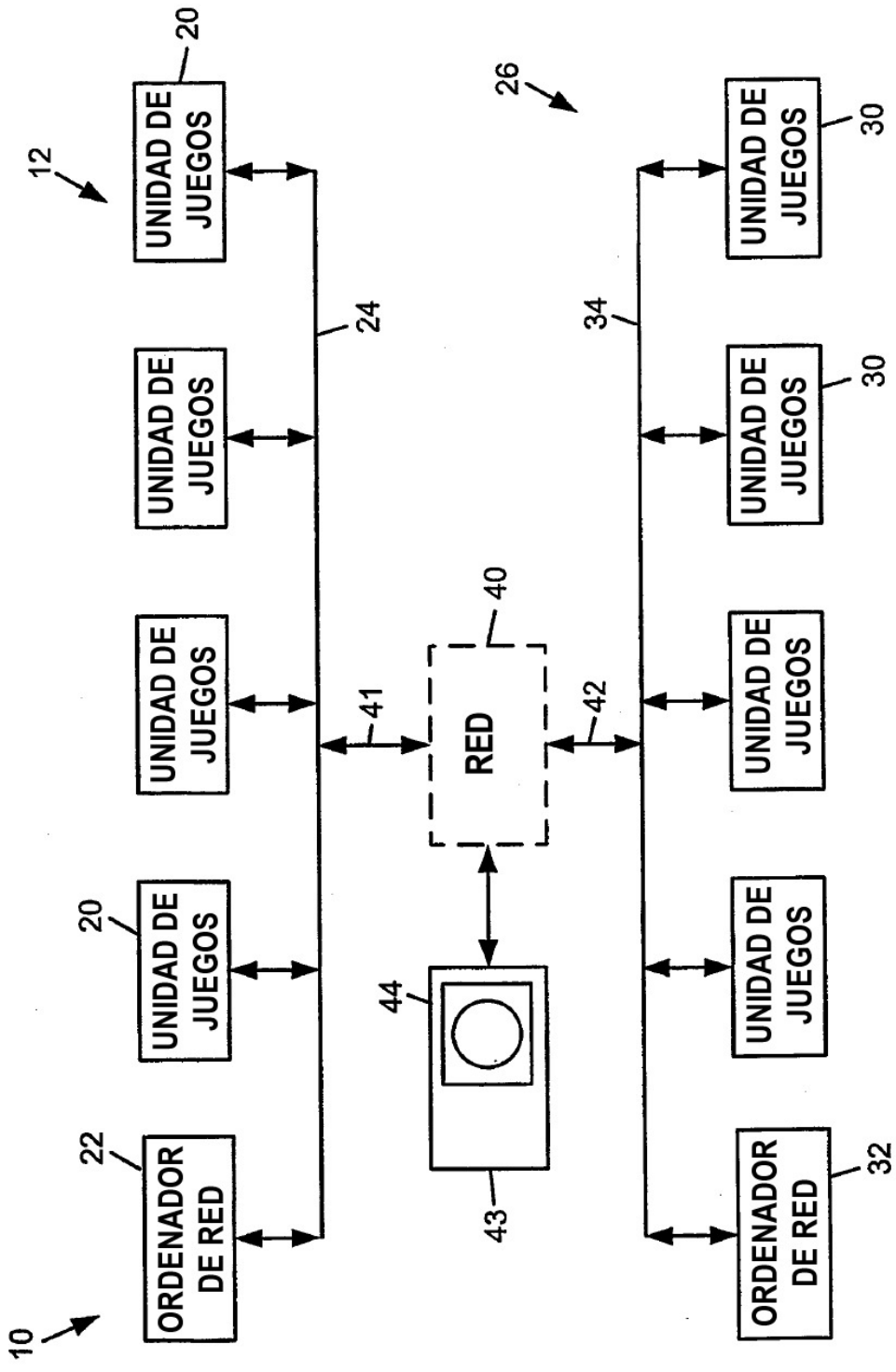


FIG. 1A

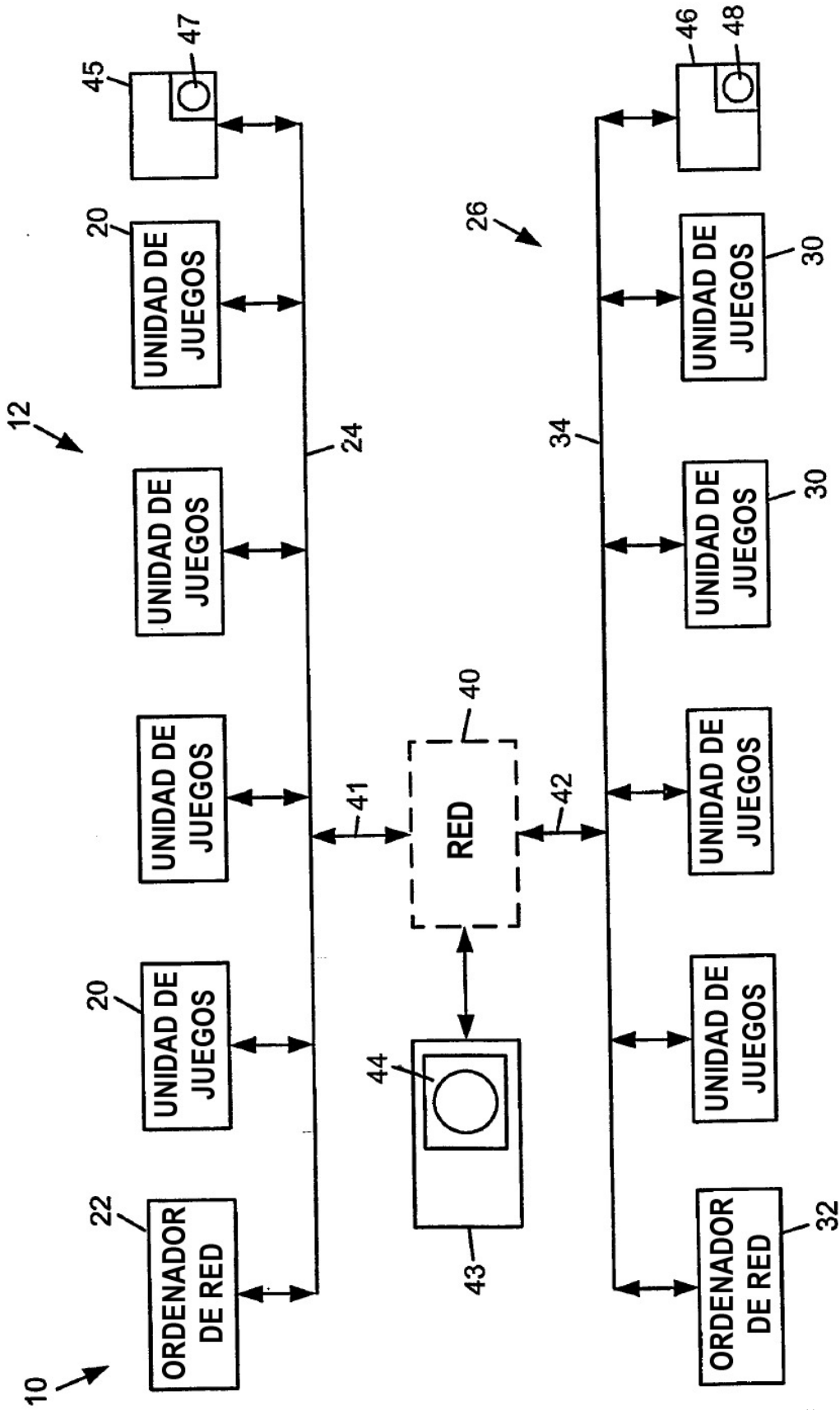


FIG. 1B

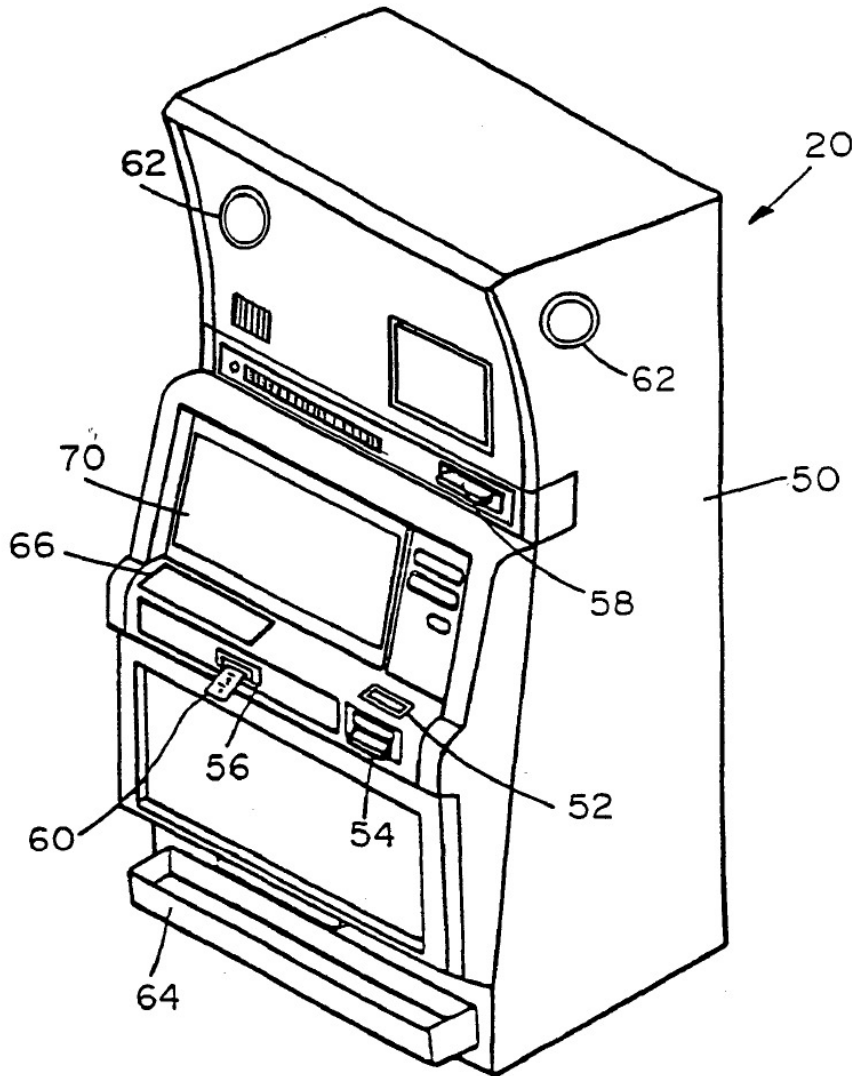


FIG. 2

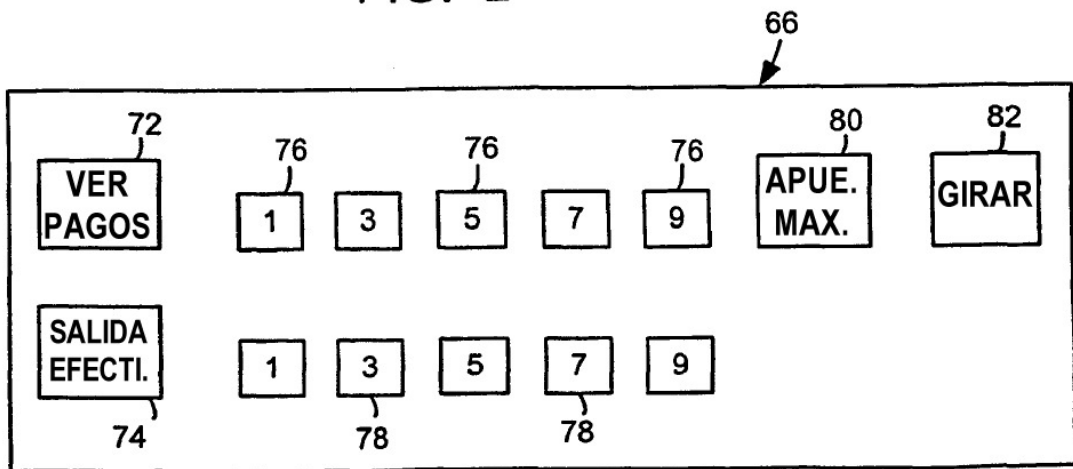


FIG. 2A

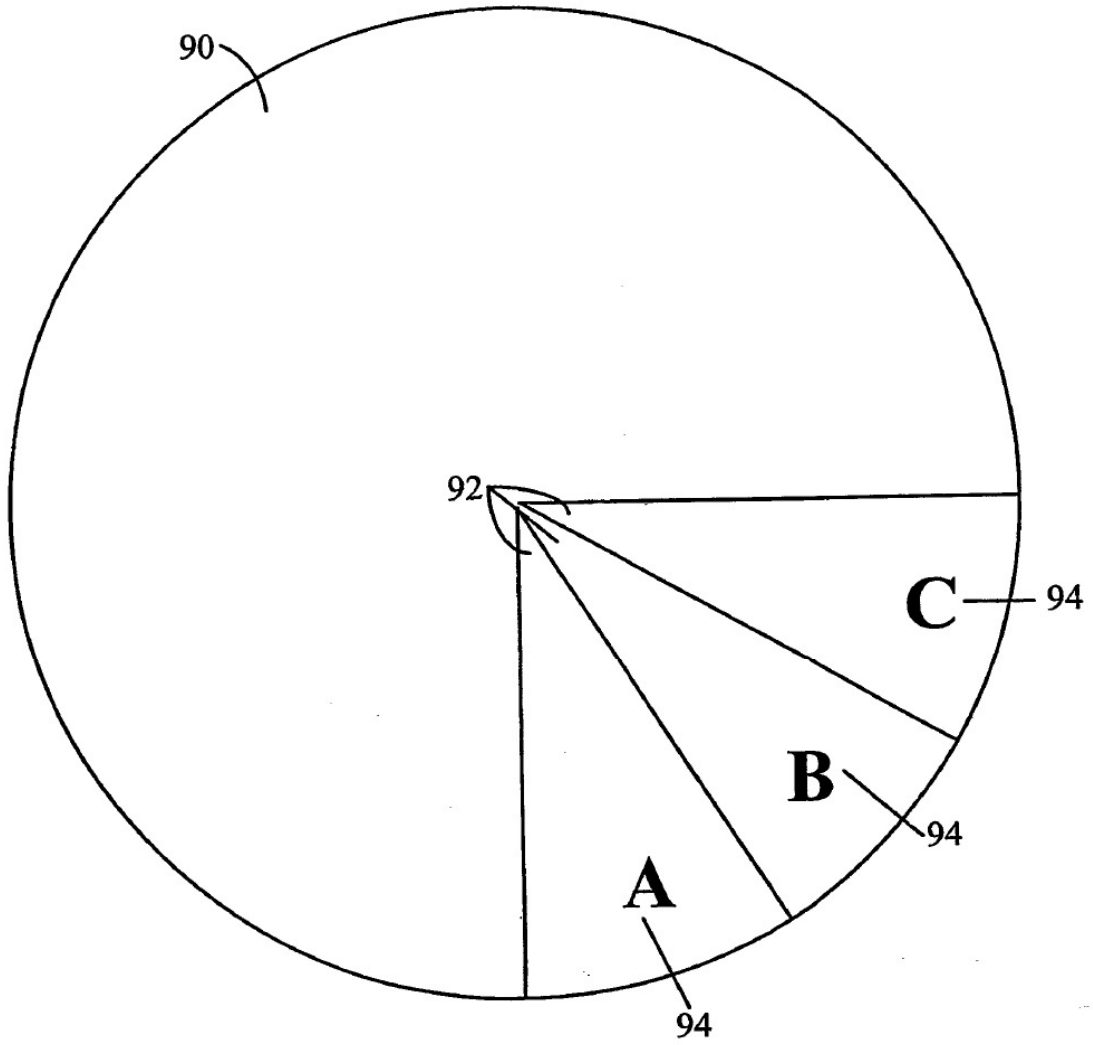


FIG. 2B

FIG. 3

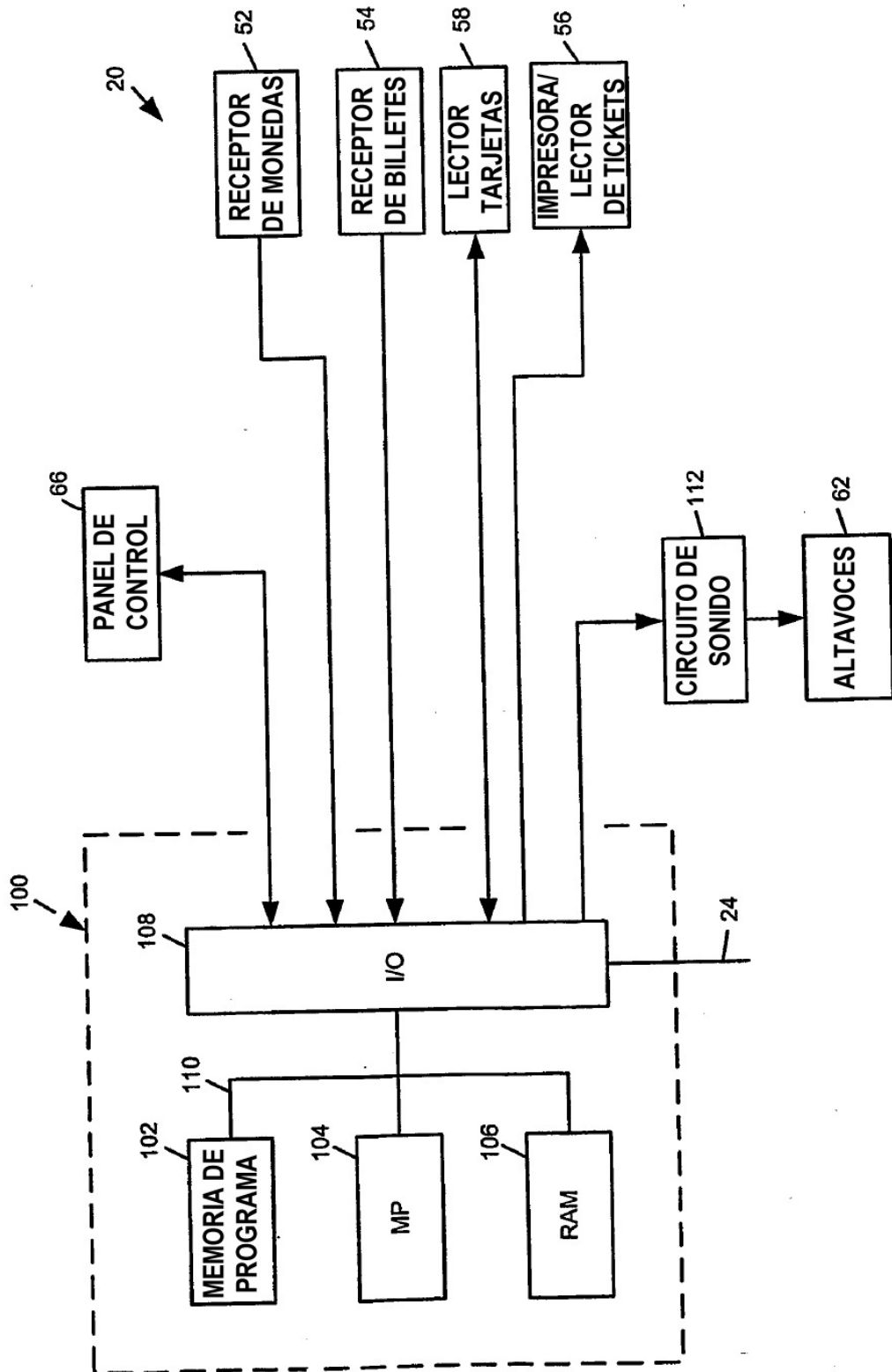
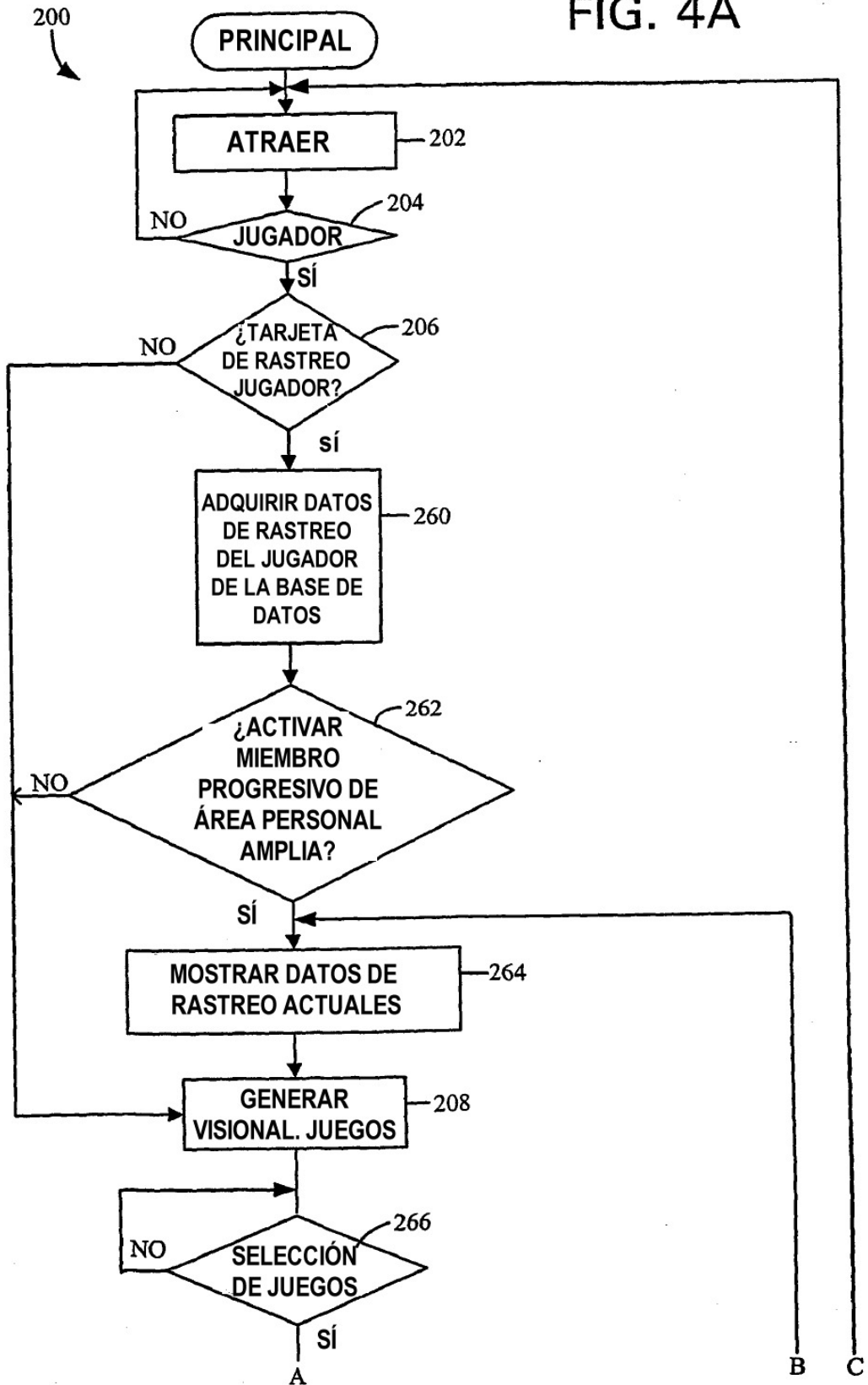
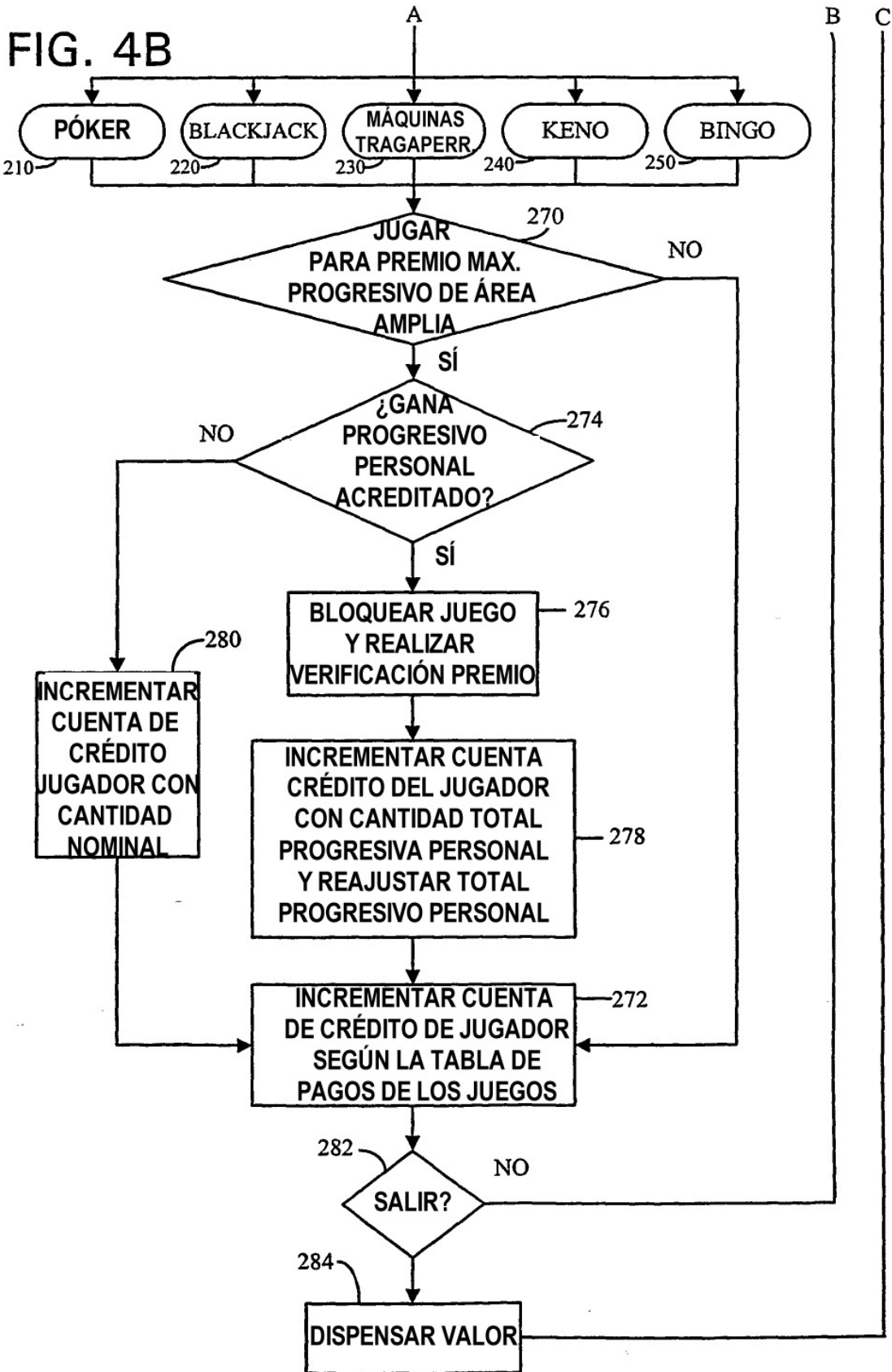


FIG. 4A





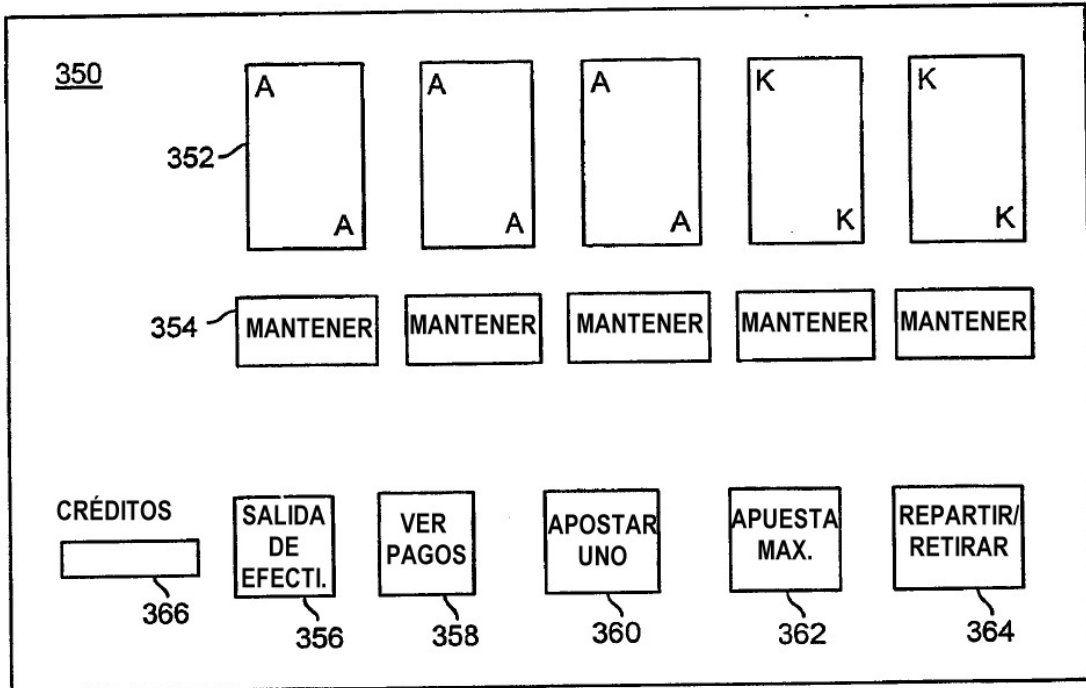


FIG. 5

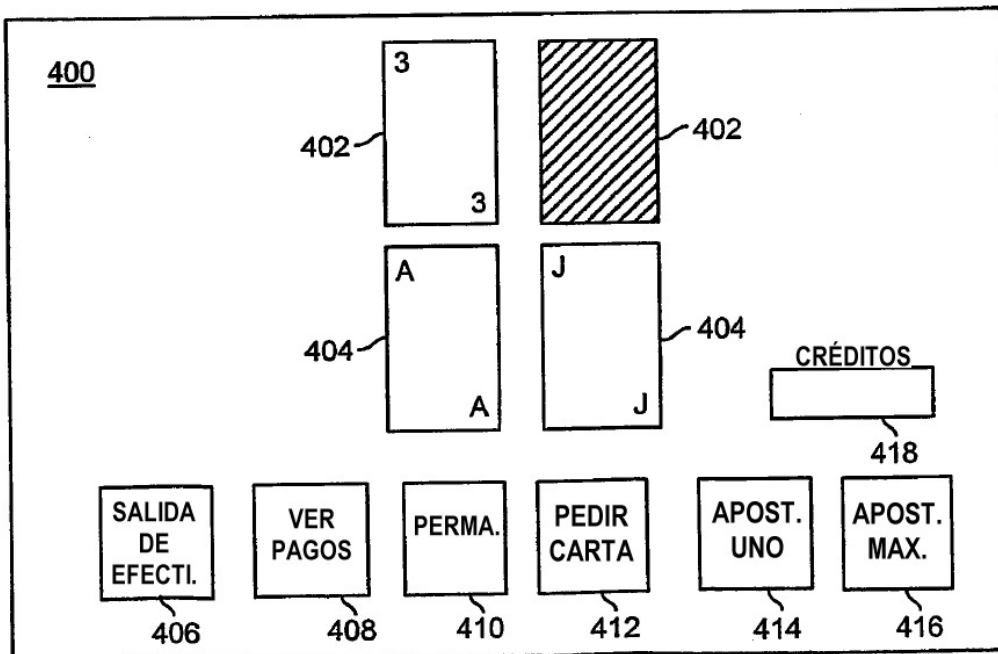


FIG. 6

FIG. 7

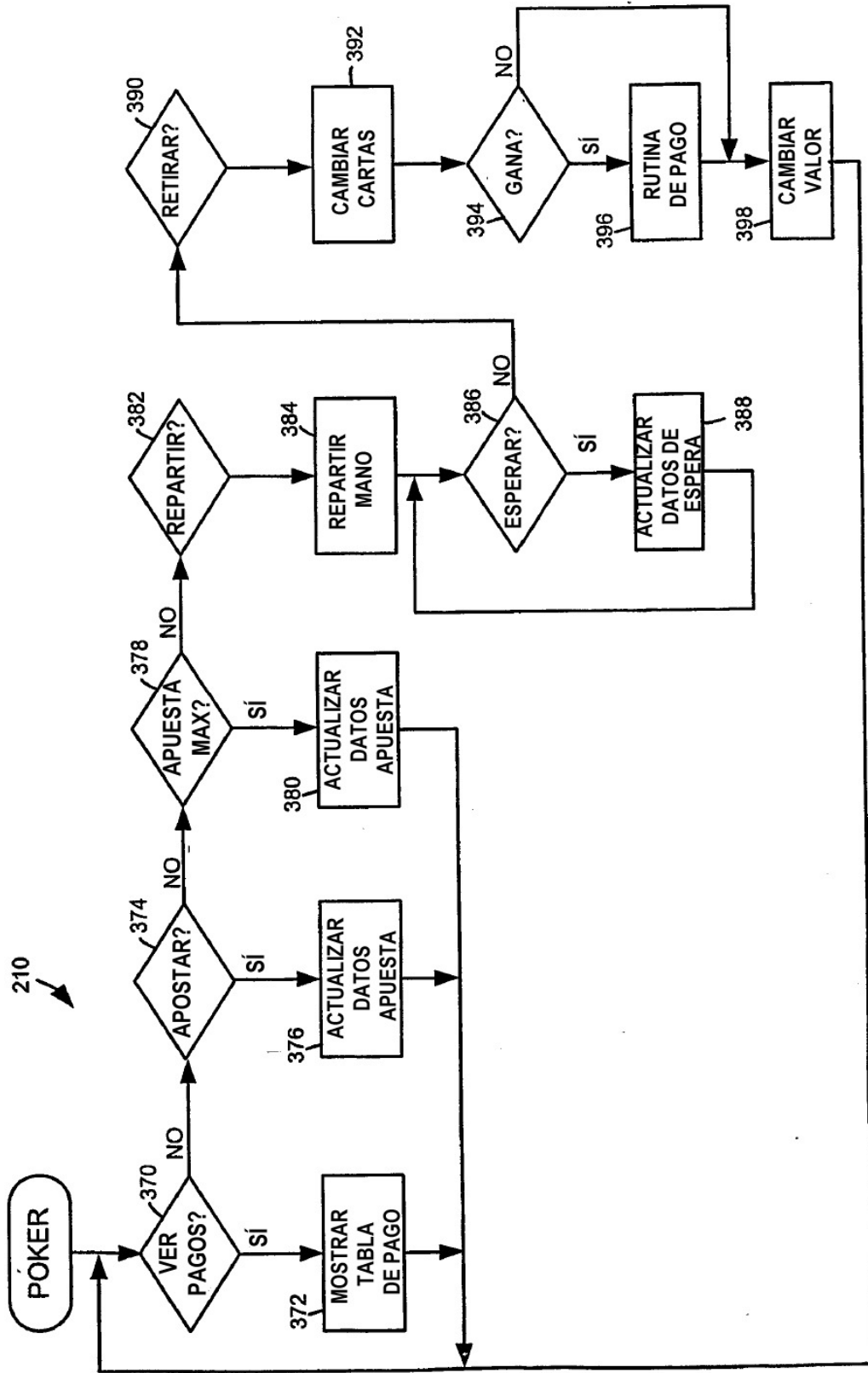


FIG. 8

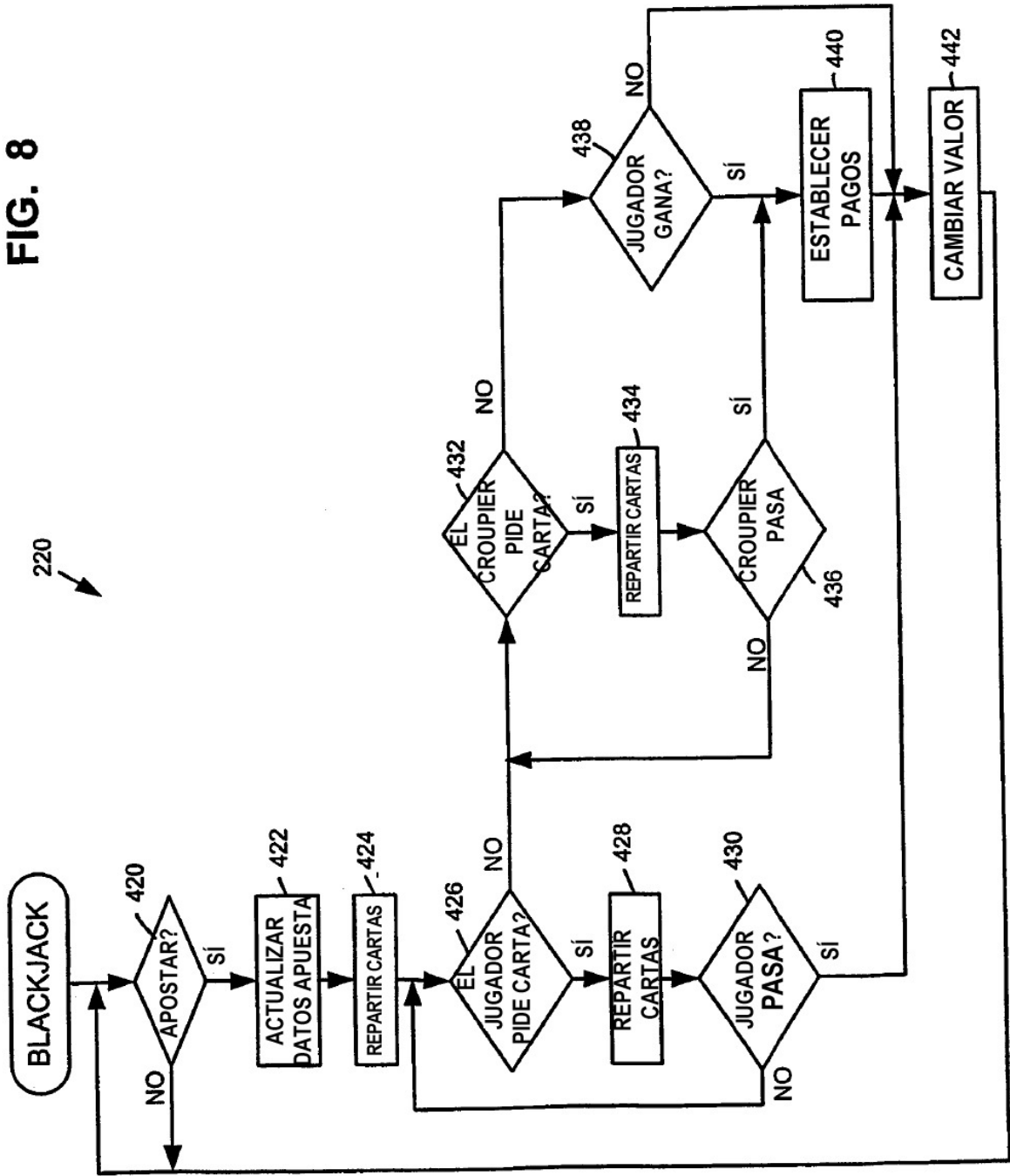


FIG. 9

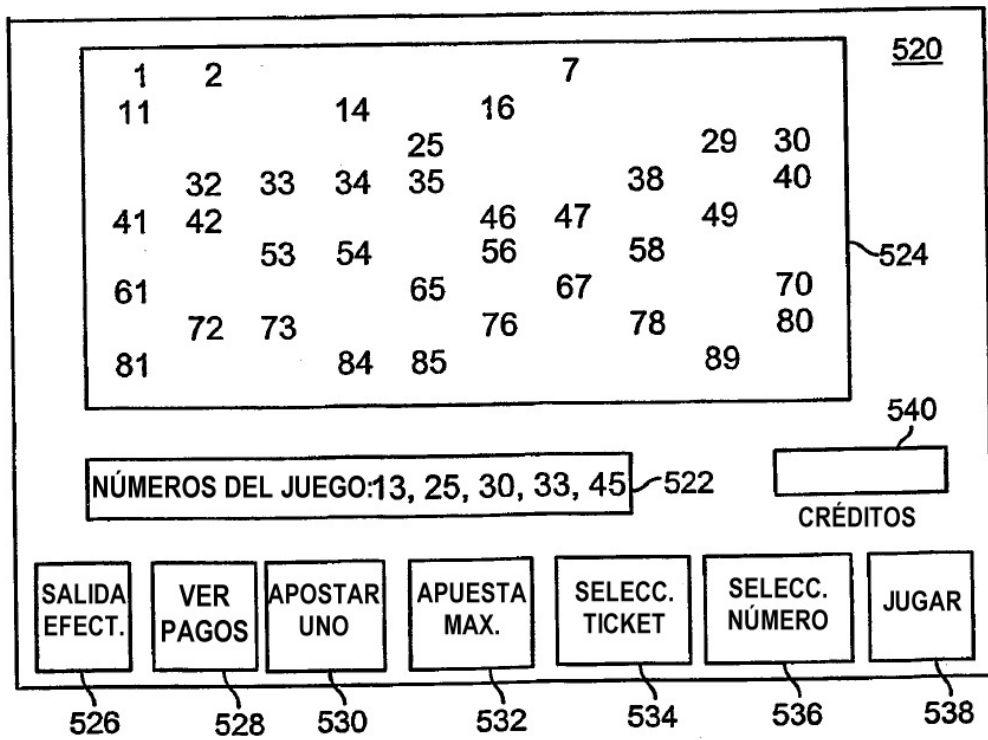
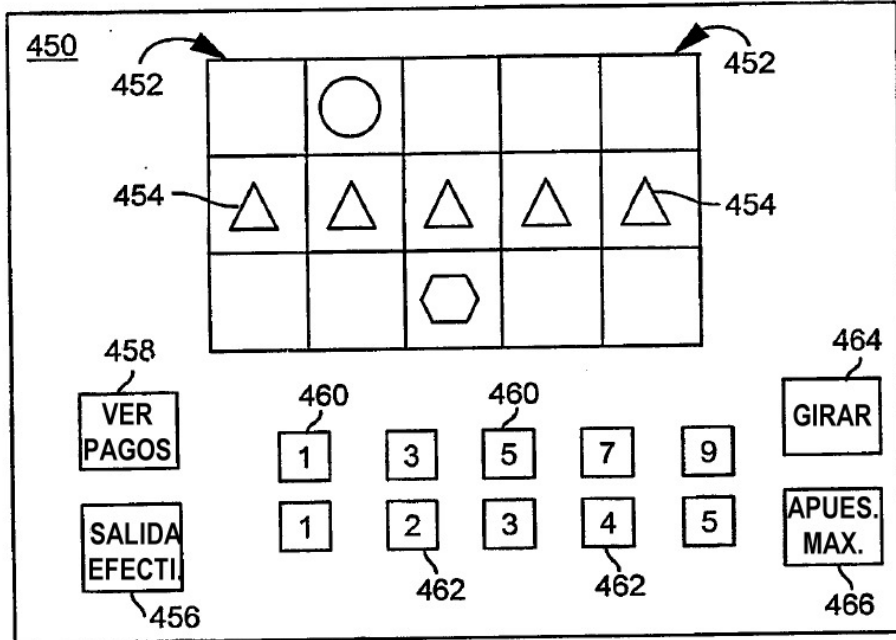


FIG. 10

FIG. 11

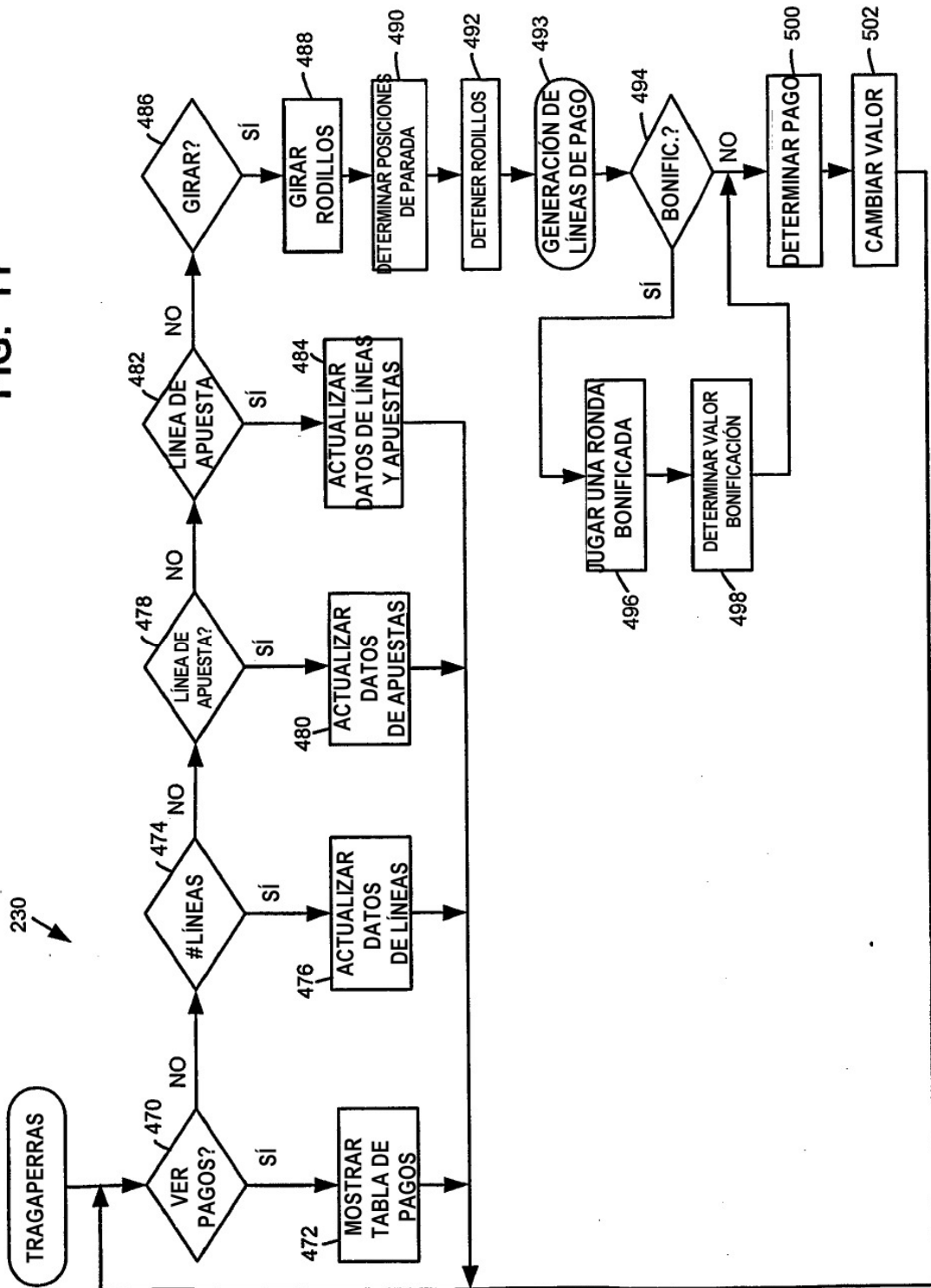
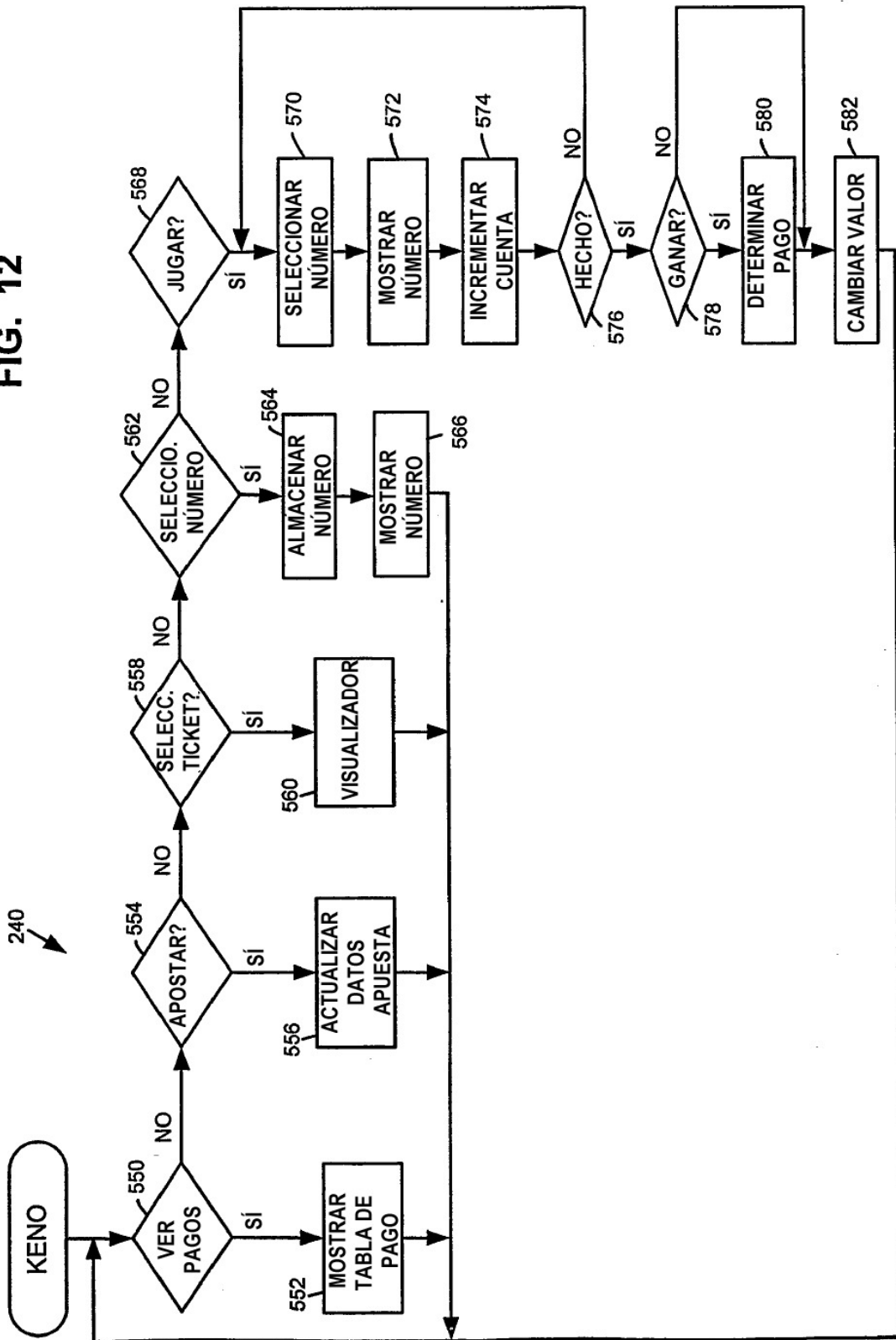


FIG. 12



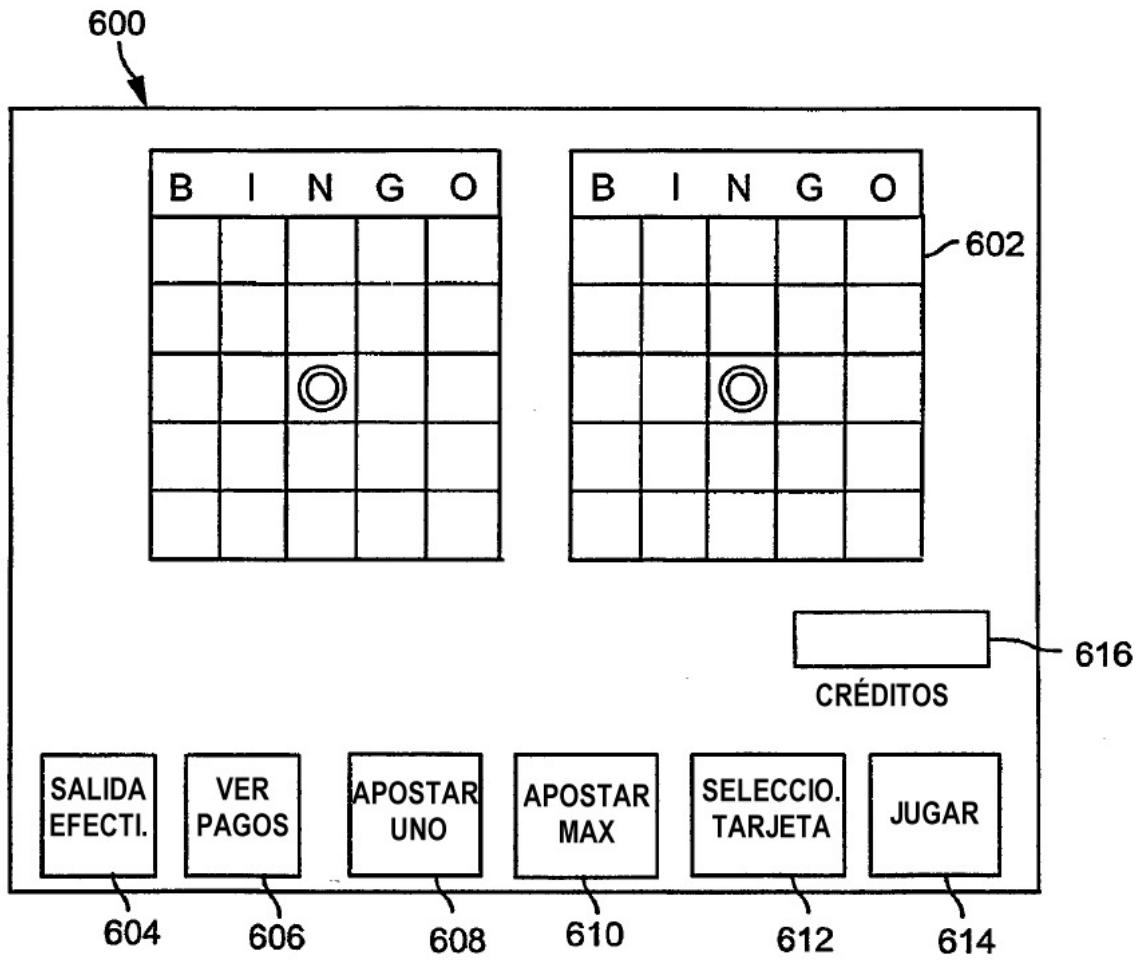


FIG. 13

FIG. 14

