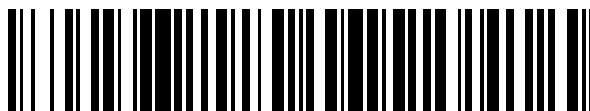


19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 447 430**

51 Int. Cl.:

**A63B 65/02** (2006.01)  
**A63F 13/00** (2006.01)  
**A63F 13/04** (2006.01)  
**F41J 3/00** (2006.01)  
**F41J 5/04** (2006.01)  
**F41J 5/052** (2006.01)  
**F41J 5/14** (2006.01)

12

## TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **19.07.2006 E 06781232 (1)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **18.12.2013 EP 1905489**

54 Título: **Dispositivo de juego, sistema de juego y programa de juego**

30 Prioridad:

**20.07.2005 JP 2005209528**

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

**12.03.2014**

73 Titular/es:

**KABUSHIKI KAISHA SEGA DOING BUSINESS AS  
SEGA CORPORATION (50.0%)  
2-12, Haneda 1-chome Ohta-ku  
Tokyo 144-8531, JP y  
KABUSHIKI KAISHA DARTSLIVE DOING  
BUSINESS AS DARTSLIVE CO., LTD. (50.0%)**

72 Inventor/es:

**NODA, MASATAKA y  
YAMAMOTO, MAKOTO**

74 Agente/Representante:

**CARPINTERO LÓPEZ, Mario**

**ES 2 447 430 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**

Dispositivo de juego, sistema de juego y programa de juego

**Campo técnico**

5 La presente invención se refiere a una máquina de juego, un sistema de juego y un programa de juego a los que se aplican juegos que consisten en golpear una diana, tales como los dardos.

10 El documento JP2005131232 que forma la base para la reivindicación independiente desvela un aparato de juego provisto de una diana, un CRT, un lector de tarjetas y una caja para efectivo en la superficie delantera. Un jugador inserta su tarjeta ID en el lector de tarjetas. El CRT muestra información sobre el juego y sirve como una pantalla de juego cuando se juega a un juego haciendo uso del dardo. La diana se golpea con una flecha y también se usa como una herramienta de tal manera que un jugador obtiene un punto, área, valor numeral o similar mediante el juego de dardos. El aparato de juego está provisto de un botón usado para introducir el cambio de un jugador en el juego de dardos y adicionalmente el botón se usa como un interruptor de introducción de operación para una unidad de control.

15 El documento JP2005052478 desvela un sistema para un juego que comprende: un medio de almacenamiento de valor para asociar el tamaño del valor virtual de la sala de juegos virtual y el tamaño del valor real de la sala de juegos real con un jugador que especifica la información capaz de especificar al jugador y almacenar el resultado; un medio de actualización del valor virtual; un medio de actualización del valor real; un medio de ajuste de la tasa de conversión para ajustar una primera tasa de conversión aplicada cuando se convierte el valor real en el valor virtual durante las horas hábiles de la sala de juegos real y una segunda tasa de conversión aplicada cuando se convierte el valor real en valor virtual fuera de las horas hábiles; un medio de conversión del valor real para convertir el valor real en valor virtual a la primera tasa de conversión durante las horas hábiles y a la segunda tasa de conversión fuera de las horas hábiles; y una repetición virtual que usa un medio de procesamiento y para desarrollar un procesamiento para hacer que el valor virtual convertido se use en un juego en la sala de juegos virtual.

20 El documento JP2004261202 desvela un servidor de juego conectado a un grupo de máquina de juego de tal manera que sea posible la comunicación en un sistema de juego. El grupo de la máquina de juego incluye terminales de juego. Cada terminal de juego introduce una solicitud para permanecer en un juego especial deseado por el propio jugador o jugadora. En respuesta a la solicitud, el servidor del juego selecciona al jugador que va a anunciarse que permanecerá en el juego especial, en base a una información del jugador individual almacenada, anuncia la permanencia en el juego especial solo al jugador y permite al jugador incrementar el compromiso de permanecer y esperar el juego especial.

25 En los últimos años, han proliferado las máquinas de dardos electrónicas, que detectan las áreas de golpeo de los dardos de tal manera que registran automáticamente los puntos de cada jugador y suman los puntos. Puesto que el contenido del juego sigue el de los dardos tradicionales, las máquinas de juego carecen de diversión y de una actividad divertida.

35 Por consiguiente, los inventores de la presente invención propusieron una máquina de juego y un método de juego mediante los cuales los principiantes puedan fácilmente unirse a un juego con mucha diversión. (Solicitud de Patente Japonesa N° 2003-372553)

**Divulgación de la invención**

**Problemas que la invención debe resolver**

40 Sin embargo, durante la gestión práctica de la máquina de juego, se produce la operación injusta de obtener puntos pulsando el tablero con la mano (llamado en adelante "empuje manual"). No hay una medida eficaz para evitar el empuje manual.

45 Hay un problema de que una visualización del registro y suma de puntos y una visualización del juego ejecutado se entremezclan, provocando confusión e inconvenientes para jugar, cuando una partida de una pluralidad de jugadores está automatizada.

Hay otro problema de que es difícil comparar las puntuaciones de los jugadores porque las puntuaciones se disponen simplemente lado a lado cuando se visualiza la información de registro del juego de los múltiples jugadores en la pantalla.

50 Adicionalmente, hay otro problema de que es difícil visualizar los caracteres libremente debido a que la máquina de juego no tiene un medio de introducción de caracteres.

La presente invención se ha inventado para resolver los problemas convencionales anteriores y tiene como objeto resolver eficazmente la operación injusta del empuje manual, para visualizar claramente los logros tales como la puntuación y para visualizar los caracteres libremente en la máquina de juego sin un medio de introducción de carácter.

**Efecto de la invención**

De acuerdo con la presente invención, la operación injusta del empuje manual se gestiona eficazmente.

**Medios para resolver los problemas**

De acuerdo con un primer aspecto de la presente invención, se proporciona una máquina de juego de acuerdo con la reivindicación 1.  
Por consiguiente, se gestiona eficazmente la operación injusta del empuje manual.

- 5 Las funciones preferibles de acuerdo con el primer aspecto se establecen en las reivindicaciones 2 a 5.

De acuerdo con las realizaciones de la reivindicación 3, puede configurarse la primera condición para que no se ejecute el juego.  
Por consiguiente, el registro para la certificación puede ejecutarse fácilmente durante el denominado modo de ensayo.

- 10 De acuerdo con las realizaciones de la reivindicación 4, puede configurarse la segunda condición para que no se ejecute el juego.  
Por consiguiente, puede obtenerse fácilmente la clasificación durante el denominado modo de anuncio.

De acuerdo con las realizaciones que tienen las características de la reivindicación 5, se simplifica la imagen de visualización durante el lanzamiento de la flecha y los jugadores pueden concentrarse en el lanzamiento de las flechas.

- 15 De acuerdo con un segundo aspecto de la presente invención, se proporciona un sistema de juego de acuerdo con la reivindicación 6.  
Por consiguiente, se gestiona eficazmente la operación injusta del empuje manual.

Se establece en la reivindicación 7 una característica preferible de acuerdo con el segundo aspecto.

- 20 De acuerdo con un tercer aspecto de la presente invención, se proporciona un programa de juego de acuerdo con la reivindicación 8.  
Por consiguiente, se gestiona eficazmente la operación injusta del empuje manual.  
De acuerdo con un cuarto aspecto de la presente invención, se proporciona un medio de memoria de acuerdo con la reivindicación 9.

25 **El mejor modo para realizar la invención**

Realización

[Máquina de juego y sistema de juego]

- 30 La Figura 1 es un diagrama de bloques que muestra un sistema de juego incluyendo la 1ª realización de la máquina de juego de acuerdo con la presente invención. La Figura 2 es una vista en alzado de la máquina de juego en la Figura 1. La Figura 3 es un diagrama de bloques que muestra la máquina de juego en la Figura 1. La Figura 4 es una vista en alzado que muestra la diana de la máquina de juego en la Figura 1.

En la Figura 1, una pluralidad de máquinas de juego GM1, GM2,..., GMn están conectadas a una red de trabajo IN a la que están conectados un servidor SV, uno o más ordenadores personales PC, un teléfono móvil PH u otros terminales de comunicación.

- 35 El servidor SV introduce y produce diversa información a y desde las máquinas de juego GM1 a GMn conectados a la red de trabajo y controla un juego cuando es necesario. Los jugadores (no mostrados) de las máquinas de juego GM1 a GMn desarrollan la operación y la introducción mediante una unidad de control 100 incluida en las máquinas de juego GM1 a GMn para ejecutar el juego en las máquinas de juego GM1 a GMn.

- 40 La máquina de juego GM1 se describe representativamente. La máquina de juego GM1 incluye una diana TG de dardos como uno de los juegos que consisten en golpear una diana, un sensor 101 para detectar el área donde golpea una flecha (no mostrado), un codificador 102 para convertir un resultado de detección del sensor 101 en un dato numérico y una interfaz 103 para introducir una señal del codificador 102 en una unidad de control 100.

Por consiguiente, los propios dardos u otros juegos que incluyen dardos pueden controlarse mediante la unidad de control 100.

- 45 Un lector de tarjetas CD y una caja para efectivo CB están conectados a la unidad de control 100 de tal manera que la unidad de control 100 detecta un pago (moneda) insertado para ejecutar el juego y de tal manera que la unidad de control 100 detecta la tarjeta ID que identifica a un jugador de tal manera que obtiene la propia información del jugador desde el servidor SV.

- 50 El ordenador personal PC, el teléfono móvil HP y otros terminales de comunicación pueden obtener diversa información relacionada con el juego, tales como el resultado estadístico de las máquinas de juego GM1 a GMn, una clasificación de los jugadores y una información del evento.

- En la Figura 2, se proporcionan la diana TG, un CRT 312, el lector de tarjetas CD y la caja para efectivo CB en la superficie delantera de la máquina de juego GM1. El jugador inserta la moneda y su propia tarjeta ID en la caja para efectivo CB y el lector de tarjetas CD, respectivamente. Se proporciona el lector de tarjetas CD con una pluralidad de (por ejemplo, 4) ranuras SL1 a SL4, de tal manera que una pluralidad de jugadores puedan unirse al mismo juego.
- 5 También es posible que una pluralidad de tarjetas se inserte en cada una de las ranuras SL1 a SL4 para una competición en equipo, tal como "por parejas".
- El CRT 312 muestra la información relacionada con el juego y tiene una función de una visualización de juego cuando se ejecuta un juego que incluye dardos.
- La diana TG no es solo una diana que será golpeada por la flecha sino también una herramienta mediante la cual los jugadores obtienen puntos, áreas o números al lanzar una flecha.
- 10 Se proporcionan los botones PB1 a PB4 que corresponden con las ranuras SL1 a SL4 y un botón PB5 para cancelar y para "Cambiar de jugador" de los dardos en la máquina de juego GM1. Estos botones PB se usan como un interruptor de entrada de operación 305 (Figura 3) para la unidad de control 100. Una palanca de juego u otro medio de introducción pueden proporcionarse en la máquina de juego GM1 como interruptor de entrada de operación 305.
- 15 En la Figura 3, la unidad de control 100 incluye una CPU 301, una ROM de inicio para almacenar un programa que pone en marcha la unidad de control 100 y una memoria del sistema 302 para almacenar un programa ejecutado por la CPU 301 y los datos.
- La unidad de control 100 está provista de un procesador de reproducción 307 para generar y para controlar que se visualice una imagen. Se proporciona una memoria gráfica 308 en la unidad de control 100 para almacenar la imagen generada y las imágenes de material para la imagen generada. El procesador de reproducción 307 visualiza la imagen generada en el CRT 312.
- 20 Se proporcionan un procesador de sonido 309 para generar sonido y una memoria de sonido 310 para almacenar sonido que se genera en la unidad de control 100. El procesador de sonido 309 genera una señal digital del sonido de acuerdo con los datos almacenados en la memoria de sonido 310 de tal manera que el sonido se produce desde el altavoz 313 o de un auricular (no mostrado).
- 25 Se proporciona un dispositivo de memoria de datos de un programa o un medio de memoria 303 en la unidad de control 100. Los programas de juego y datos se transfieren a la memoria del sistema 302, la memoria gráfica 308 y la memoria de sonido 310.
- Los datos almacenados en el medio de memoria 303 incluyen información relacionada con juegos.
- 30 Se proporcionan una interfaz de comunicación 311 y un MÓDEM 314 en la unidad de control 100. La unidad de control 100 se conecta a través del MÓDEM 314 a la red de trabajo IN.
- Los componentes anteriores de la unidad de control 100 se conectan a un bus y se arbitran por un árbitro de bus en comunicación.
- 35 Un jugador virtual como jugador subjetivo que representa el jugador puede registrarse en la tarjeta ID de tal manera que los jugadores virtuales juegan una partida uno contra otro.
- En la Figura 4, la diana TG es una diana de dardos bien conocida, que tiene un área "del blanco" que es un círculo pequeño en el centro. El área restante alrededor del área del blanco está dividida a lo largo de la circunferencia en 20 áreas iguales con forma de abanico. Cada área con forma de abanico está dividida en 4 áreas a lo largo del radio.
- 40 El área más interna 402 del área con forma de abanico y la tercera área 403 del área 402 son áreas con anchos iguales llamadas "individual". La segunda área 405 del área 402 es un área más reducida llamada "triple anillo" y el área más externa 404 es un área más reducida llamada "doble anillo".
- El área del blanco está dividida radialmente en 2 de tal manera que se conforman las 2 áreas interna y externa 406 y 407. En el área del blanco, el área interna 406 se llama "doble blanco" o "blanco interior" y el área externa 407 se llama "blanco único" o "blanco exterior". Generalmente, el área 406 es un punto más elevado que el área 407.
- 45 Los números básicos están asignados a las áreas con forma de abanico, es decir, se da para el área del centro más superior "20" y se dan para las otras áreas "5", "12", "9", "14", "11", "8", "16", "7", "19", "3", "17", "2", "15", "10", "6", "13", "4", "18" y "1" a lo largo de la circunferencia en el sentido contrario a las agujas del reloj desde el área "20". Estos números se muestran mediante una pantalla en el área externa 401. La localización de la pantalla no está limitada al área 401 y la localización puede ser el área individual, etc.

[Visualización de los datos de la tarjeta]

Las Figuras 5, 6 y 7 son figuras que muestran ejemplos de los datos de la tarjeta visualizados en la unidad de visualización de la máquina de juego en la Figura 1.

5 En la Figura 5, los datos de las tarjetas ID 501, 502, 503 y 504 se visualizan en este orden a lo largo de la línea horizontal superior de izquierda a derecha en la unidad de visualización 312. Los datos de la tarjeta ID 505 se muestran debajo de la tarjeta ID 502 y los datos de la tarjeta ID 504 se muestran debajo de la tarjeta ID 506. Esta disposición de los datos de izquierda a derecha corresponde con las ranuras SL1, SL2, SL3 y SL4.

Es decir, la tarjeta ID 501 está insertada en la ranura SL1, las tarjetas ID 502 y 505 se insertan en la ranura SL2, la tarjeta ID 503 se inserta en la ranura SL3 y las tarjetas ID 504 y 506 se insertan en la ranura SL4.

10 En el lado superior de las tarjetas ID 501 a 506, se muestran los nombres de los jugadores Nombre 1 de USUARIO, Nombre 2 de USUARIO, Nombre 3 de USUARIO, Nombre 4 de USUARIO, Nombre 5 de USUARIO y Nombre 6 de USUARIO. Como datos de la tarjeta, por ejemplo, se muestra un conjunto de calificación para cada tarjeta ID. La calificación es un indicador de la capacidad del juego de acuerdo con la consecución del juego anterior.

15 Al visualizar las tarjetas ID, en la mayoría de las 8 tarjetas ID, en las posiciones que corresponden a las ranuras en las que se insertan las tarjetas ID, se muestran claramente las posiciones y combinaciones de los jugadores.

En la Figura 5, se muestra "BOTÓN PRINCIPAL" y "EN LÍNEA". El "BOTÓN PRINCIPAL" significa que la imagen de la pantalla vuelve a la imagen del menú principal de tal manera que se selecciona una imagen del juego pulsando los botones de PB1 a PB5 etc. "EN LÍNEA" significa que la máquina de juego GM1 funciona en línea, conectada con el servidor.

20 La Figura 6 muestra un modo de visualización para visualizar los datos de la tarjeta de 4 tarjetas como máximo. En la unidad de visualización 312, los datos de la tarjeta ID 501 se muestran en el extremo izquierdo. En la parte derecha de la tarjeta ID 501, con una distancia de un área en blanco, se muestran los datos de la tarjeta ID 502. El área en blanco está en la parte derecha de la tarjeta ID 502. La disposición de las tarjetas corresponde con las ranuras SL1, SL2, SL3 y SL4.

25 En la imagen de visualización de la Figura 6, pueden mostrarse los datos más detallados diferentes de la calificación tales como "ESTADÍSTICAS 01", "ESTADÍSTICAS CRICKET" y "RECuento DE Puntuación Máxima", debido a que se muestran menos tarjetas que en la Figura 5.

La Figura 7 muestra un modo de visualización para visualizar solo los datos de una tarjeta. En la unidad de visualización 312, se muestran los datos de la tarjeta ID 501.

30 En la imagen de visualización de Figura 7, pueden mostrarse adicionalmente datos más detallados diferentes de la calificación, "ESTADÍSTICAS 01", "ESTADÍSTICAS CRICKET" y "RECuento DE Puntuación Máxima", debido a que se muestra el menor número de tarjetas.

En la imagen de la visualización de la Figura 7, se muestran en la parte inferior "1P: ENTRADA DE NOMBRE", "3P: ENTRADA EN TIENDA DE INICIO", "PRINCIPAL" y "EN LÍNEA". Mediante "1P: ENTRADA DE NOMBRE", la imagen de visualización se cambia a una imagen para registrar el nombre, tal como los nombres de usuario de los jugadores. Mediante "3P: ENTRADA EN TIENDA DE INICIO", la imagen de la visualización se cambia a una imagen para seleccionar y registrar la tienda visitada más frecuentemente por el jugador o de entre las favoritas con los jugadores. "EN LÍNEA" significa que la máquina de juego GM 1 funciona en línea, conectada con el servidor.

35

[Imagen del juego]

40 Las Figuras 8, 9, 10 y 11 son figuras que muestran un ejemplo de otras imágenes de juego mostradas en la unidad de visualización de la máquina de juego.

La Figura 8 es una imagen de juego para un juego de "RECuento" de 8 rondas de lanzamiento de flecha por 2 jugadores. El juego todavía no ha empezado. En el centro de la imagen, se muestra un indicador de punto 801 ("0" actualmente) que corresponde con el área de golpeo del tablero TG, indicador de puntos (puntuaciones) 802 a 809 de cada ronda, el indicador de predicción de la puntuación 810 del juego que todavía está en progreso, los indicadores de la puntuación total 811 y 812 de cada jugador y los indicadores de lanzamiento de flecha acabados 813, 814 y 815.

45

Adicionalmente, se muestra una instrucción para el 1<sup>er</sup> jugador (JUGADOR 1) mediante un mensaje 816. La unidad de control 100 funciona como un medio de visualización de un punto relacionado con la indicación de la puntuación.

50 La imagen de la Figura 9 muestra que el jugador del JUGADOR 1 ha terminado el 1<sup>er</sup> lanzamiento de la 1<sup>a</sup> ronda desde la situación de la Figura 8 y ha obtenido una puntuación de "20" puntos. Es decir, se muestra una puntuación de "20" en el indicador 801, se muestra una puntuación de "20" en el indicador 802 y se muestran las puntuaciones de "0" en los indicadores de 803 a 809. El indicador 813 se cancela debido a que ha acabado el lanzamiento de la flecha. En el indicador 810, se muestra una puntuación predicha de "480" al final de la 8<sup>a</sup> ronda. En el mensaje 816,

se muestra que el golpeo del área por la flecha es "individual". En el indicador 811, un símbolo con forma de corona 817 muestra que el jugador actual ha lanzado la flecha.

La imagen de la Figura 10 muestra que el jugador del JUGADOR 1 ha acabado el 2º y 3º lanzamientos desde la situación de la Figura 9 y ha obtenido una puntuación total de "57" puntos. Es decir, se muestra una puntuación de "57" en el indicador 801, se muestra una puntuación de "57" en el indicador 802 y se muestra una puntuación de "0" en los indicadores de 803 a 809. Los indicadores de 813 a 815 se cancelan debido a que han acabado los lanzamientos de flecha totales. En el indicador 810, se muestra una puntuación predicha de "456" al final de la 8ª ronda. En el mensaje 816, se muestra que las áreas golpeadas por 3 flechas lanzadas son "20 individual", "19 individual" y "18 individual". En el indicador 811, se muestra un símbolo con forma de corona 817. Adicionalmente, se muestra un mensaje debajo de la puntuación 801 de tal manera que tienen que pulsarse los botones del cambio de jugador PB1 a PB4 debido al lanzamiento de flecha completado de la 1ª ronda del JUGADOR 1.

La Figura 11 es una imagen del juego "ARRANGE MANIA" de 8 rondas de lanzamiento de flechas por 2 jugadores. El JUGADOR 1 ha finalizado la 1ª ronda por el lanzamiento de 1 flecha. De manera similar al "RECUESTO" en las Figuras 8 a 10, el indicador 801 del valor ("0" actualmente) que es un valor sustraído de "48" por la puntuación, los indicadores de la puntuación 802 a 809 de cada ronda, los indicadores de punto de 820 a 827, una indicación de "RETA A 48" muestran el punto para finalizar cada ronda, los indicadores de puntuación totales 811 y 812 de cada jugador y los indicadores de lanzamiento de flecha acabados 813 y 814v y 815. Adicionalmente, se realiza una instrucción para el 1º jugador (JUGADOR 1) por un mensaje 816. Y se muestra "TRIPLE 16" como un punto obtenido por un lanzamiento.

Las imágenes del juego anteriores se muestran con un brillo suficientemente alto hasta que la 1ª tirada se acaba en una ronda. Después del 1º lanzamiento, la imagen se cambia a una imagen oscura y simple. Esto se debe a que la imagen con luz evita que los jugadores se concentren para realizar el lanzamiento. La imagen del dardo mejora la circunstancia del lanzamiento de la flecha. Cuando un jugador pulsa el botón de cambio de jugador PB1 a PB4, se considera que la ronda está acabada y la imagen del juego se vuelve de nuevo más clara.

La simplificación de la imagen no solo es por una imagen más oscura sino también por otras formas tales como una imagen translúcida o una imagen sin luz.

[Programa del juego]

A continuación, se describe un programa de juego, que se ejecuta en las máquinas de juego GM1 a GMn y el sistema de juego.

La Figura 12 es un diagrama de flujo que muestra la operación de la máquina de juego en la Figura 1. La Figura 13 es un diagrama de flujo que muestra la operación de introducción desde el tablero tal como el lanzamiento de la flecha en la máquina de juego en la Figura 1. La Figura 14 es un diagrama de flujo que muestra un procesamiento ejecutado en la máquina de juego para detectar una operación injusta de "empuje manual". La Figura 15 es un diagrama de flujo que muestra un procesamiento ejecutado en el servidor para juzgar el "empuje manual" de acuerdo con el procesamiento en la máquina de juego. La Figura 16 es un diagrama de flujo que muestra un procesamiento para visualizar los datos de la tarjeta en la máquina de juego en la Figura 1. La Figura 17 es un diagrama de flujo que muestra un procesamiento para recibir mensajes, etc. en la máquina de juego en la Figura 1. La Figura 18 es un diagrama de flujo que muestra un procesamiento para transmitir mensaje etc., en el sistema de juego en la Figura 1. La Figura 19 es un diagrama de flujo que muestra un procesamiento para transmitir el número de veces de acierto en el blanco en la máquina de juego en la Figura 1. La Figura 20 es un diagrama de flujo que muestra un procesamiento para recibir el número de veces de acierto en el blanco en el sistema de juego en la Figura 1.

En la Figura 12, cuando se pone en marcha la máquina de juego (GM1, por ejemplo), la máquina de juego GM1 se certifica por un número de serie peculiar con respecto a la máquina de juego (peculiar con respecto a la unidad de control 100). Entonces, puede ejecutarse el siguiente procesamiento.

Etapa S1201: cuando la máquina de juego se pone en marcha, la máquina de juego GM1 transmite el número de serie al servidor SV. En el servidor SV, se registran el número de serie, un número ID del gestor (el propietario de una máquina de juego, un operario en un centro recreativo, etc.), una contraseña para cada máquina de juego. El servidor SV permite el uso de la máquina de juego cuando la máquina de juego está certificada por el número de serie registrado etc.

Etapa S1202: se considera si está completo o no el procesamiento de registro para la certificación de la relación del número de serie de la máquina de juego con el número de ID del gestor y la contraseña. Cuando está completo el registro, el procesamiento pasa a la etapa S1203, o de lo contrario a la etapa S1204.

Etapa S1203: se considera qué modo se va a ejecutar de entre el "modo de ensayo" para ejecutar el procesamiento de registro para la certificación y el ensayo de la máquina de juego y el "modo de juego" para ejecutar el juego. Cuando se ejecuta el "modo de ensayo", el procesamiento pasa a la etapa S1204 y cuando se ejecuta el "modo de juego", el procesamiento pasa a la etapa S1209.

Etapa S1204: se ejecuta el ensayo de la máquina de juego y el procesamiento pasa a la etapa S1205.

Etapa S1205: se selecciona si están introducidas la ID y la contraseña para ejecutar el procesamiento de registro. Cuando están introducidas la ID y la contraseña, el procesamiento pasa a la etapa S1206, o de lo contrario a la etapa S1208.

- 5 Etapa S1206: se visualiza una imagen introducida en la unidad de visualización 312. Después de la introducción, el procesamiento pasa a la etapa S1207.

Etapa S1207: la ID y la contraseña se transmiten al servidor SV. La ID transmitida y la contraseña se registran a la vez con relación al número de serie de la máquina de juego en el servidor. En relación con la transmisión de la ID y la contraseña, la unidad de control 100 funciona como un medio de comunicación.

- 10 Etapa S1208: siguiendo a la etapa S1207, se considera si se termina o no el "modo de ensayo". Cuando el "modo de ensayo" va a terminarse, el procesamiento se termina inmediatamente o de lo contrario el procesamiento vuelve a la etapa S1202.

- 15 Etapa S1209: en la etapa S1209, se considera si es el momento de acceder al servidor. Durante el "modo de juego", la máquina de juego accede al servidor en un momento predeterminado, por ejemplo, cada 20 minutos. Cuando es el momento de acceder al servidor, el procesamiento pasa a la etapa S1212, o de lo contrario a la etapa S1210.

Etapa S1210: se ejecuta un nuevo juego o el juego actual y el procesamiento pasa a la etapa S1211.

Etapa S1211: se considera si la ejecución del juego va a terminarse o no. Cuando la ejecución del juego va a terminarse, el procesamiento se termina inmediatamente, o de lo contrario el procesamiento vuelve a la etapa S1209.

- 20 Etapa S1212: se obtiene diversa información desde el servidor SV a través del acceso al servidor SV. La información incluye tipos de juego ejecutables en cada máquina de juego GM1, un mensaje que se visualiza en cada máquina de juego, la clasificación de los jugadores, etc.

Etapa S1213: siguiendo a la etapa S1212, la información de juego etc. se transmite desde la máquina del juego al servidor. Entonces el procesamiento vuelve a la etapa S1209.

- 25 En la Figura 13, se ejecuta el procesamiento por las etapas siguientes, cuando se coloca una presión en el tablero debido al golpeo de la flecha etc. durante la ejecución del juego o en otros casos.

- 30 Etapa S1301: en primer lugar, se considera el modo de operación de la máquina de juego. En los modos de operación, hay un "modo de registro" para certificación en el "modo de ensayo (etapas de S1204 a S1208)", un "modo de juego (etapas de S1209 a S1213)" y "modo de anuncio". El modo de ensayo se llama el 1<sup>er</sup> modo en el que el juego no se ejecuta y el modo de anuncio se llama 2<sup>o</sup> modo en el que el juego no se ejecuta. Cuando el "modo de registro" se certifica, el procesamiento pasa a la etapa S1302. Cuando está en el "modo de juego", el procesamiento pasa a la etapa S1308. Cuando está en el "modo de anuncio", el procesamiento pasa a la etapa S1312.

- 35 Etapa S1302: se ve la presión en el tablero. El procesamiento pasa a la etapa S1303 cuando se coloca la presión en el tablero.

- 40 Etapa S1303: al introducir al menos una cifra o el número asignado al área en el tablero TG donde se coloca la presión, entonces el procesamiento pasa a etapa la S1304. La máquina de juego no tiene ningún medio de introducción tal como un teclado. Sin embargo, es posible una operación de introducción simple por el número asignado a las áreas sobre el tablero TG. La norma de introducción es especialmente simple y útil cuando solo se usa al menos una cifra.

Etapa S1304: se considera si se tiene que corregir o no la introducción del número en la etapa S1303. Que el número se tenga que corregir o no se selecciona, por ejemplo, mediante el botón PB5.

- 45 Etapa S1305: se considera si se completa o no la introducción de las cifras totales de la ID y la contraseña. Cuando se completa la introducción de las cifras totales, el procesamiento pasa a la etapa S1306, o de lo contrario a la etapa S1307.

Etapa S1306: se considera si se decide o no la introducción de la ID y la contraseña. Se lleva a cabo la operación de decisión, por ejemplo, por los botones PB1 a PB4. Cuando se decide la introducción, el procesamiento se termina inmediatamente, o de lo contrario, el procesamiento pasa a la etapa S1307.

- 50 Etapa S1307: cuando las cifras a introducir se introducen parcialmente, se configuran otras cifras no introducidas. Entonces, el procesamiento vuelve a la etapa S1302.

Etapa S1308: se ajusta el brillo de los indicadores de puntos (puntuaciones) 802 a 809 de la imagen del juego y se considera el empuje manual en el lado de la máquina de juego. Cada vez que se acaba el lanzamiento de la flecha de cada ronda, el procesamiento pasa a la etapa S1309. Con respecto al ajuste del brillo de los indicadores de puntuación 802 a 809, la unidad de control funciona como un medio de ajuste de brillo.

- 5 El empuje manual significa que un jugador obtiene puntos injustamente al pulsar el tablero TG con la mano sin lanzar flechas. Los puntos deberían eliminarse de la consecución del juego. El empuje manual puede distinguirse generalmente por el tiempo de duración de la presión. Sin embargo, a veces se comprueba la reacción del tablero TG y el tablero puede pulsarse mediante otras operaciones, por lo que es inadecuado que se anule siempre la puntuación.
- 10 Por consiguiente, en el programa del juego actual, se realiza la consideración del empuje manual de acuerdo con el tiempo de duración de la presión en el lado de la máquina del juego, entonces, se considera de forma exhaustiva que la puntuación para ser válida o inválida en el lado del servidor. Con respecto a la consideración del empuje manual, el sensor 101, codificador 102, I/F 103 y unidad de control 100 funcionan como medios de la consideración del empuje manual.
- 15 Etapa S1309: se considera si va a terminarse o no el juego. Cuando el juego va a terminarse, el procesamiento pasa a la etapa S1310, o de lo contrario, vuelve a la etapa S1308.

Etapa S1310: el resultado del lanzamiento de la flecha y la consideración del empuje manual se transmiten al servidor. Entonces, el procesamiento se termina inmediatamente.

- 20 Etapa S1311: se observa la presión sobre el tablero. El procesamiento pasa a la etapa S1312 cuando se ejerce presión sobre el tablero. Al anunciar el modo, el procesamiento se ejecuta de tal manera que se obtiene la clasificación de los jugadores desde el servidor y se visualiza cuando se lleva a cabo la operación de pulsar el tablero con una mano. Durante el modo de anuncio, se permite un lanzamiento de la flecha de prueba. Por consiguiente, se evita que la clasificación comience a obtenerse por el lanzamiento de una flecha. Y se evita el acceso innecesario al servidor. Con respecto a la obtención de la clasificación, la unidad de control funciona como un medio de comunicación.
- 25

Etapa S1312: el tiempo de duración de la presión en el tablero TG se considera similar a la etapa S1308. Cuando se realiza el denominado empuje manual, el procesamiento pasa a la etapa S1313. Cuando no se produce el empuje manual, es decir, el lanzamiento de la flecha de prueba, el proceso pasa a la etapa S1311.

Etapa S1313: se obtiene y se visualiza la clasificación a través del acceso al servidor.

- 30 En la Figura 14, se ejecutan el ajuste de brillo de la etapa S1308 y la consideración del empuje manual en el lado de la máquina del juego mediante las siguientes etapas.

Etapa S1401: en primer lugar, los indicadores de puntos (puntuación) de 802 a 809 se ajustan para ser más claros de tal manera que se muestre claramente el estado del juego.

- 35 Etapa S1402: después de la etapa S1401, se considera si el lanzamiento de la flecha es o no el 1<sup>er</sup> lanzamiento dentro de una ronda. Cuando es el 1<sup>er</sup> lanzamiento, el procesamiento pasa a la etapa S1403, o de lo contrario, a la etapa S1405.

Etapa S1403: la medición del tiempo comienza a partir del lanzamiento de la flecha, entonces el procesamiento pasa a la etapa S1404.

- 40 Etapa S1401: los indicadores de puntos (puntuación) de 802 a 809 se ajustan para ser más oscuros de tal manera que se simplifica la visualización. Entonces, el procesamiento pasa a la etapa S1406.

Etapa S1405: se cuenta el número de veces del lanzamiento de la flecha, entonces el procesamiento pasa a la etapa S1406.

- 45 Etapa S1406: se considera si la presión continúa o no durante más del tiempo predeterminado, es decir, se considera si hay o no posibilidad de un empuje manual. Cuando la presión continúa durante más del tiempo predeterminado, el procesamiento pasa a la etapa S1407, o de lo contrario a la etapa S1408.

Etapa S1407: se registra una consideración del empuje manual y el procesamiento pasa a la etapa S1408.

Etapa S1408: se considera si una ronda está acabada o no, es decir, si están acabados o no los lanzamientos de flecha totales de una ronda. Cuando se acaba una ronda, el procesamiento se termina inmediatamente, o de lo contrario el procesamiento vuelve a la etapa S1402.

- 50 Etapa S1409: los indicadores de punto (puntuación) de 802 a 809 se ajustan otra vez para que sean más claros. Entonces, el procesamiento se termina inmediatamente.



De acuerdo con el procesamiento anterior, se obtiene la información necesaria para la consideración exhaustiva del empuje manual.

5 En la Figura 15, el servidor SV considera exhaustivamente el empuje manual mediante las siguientes etapas, cuando en la Figura 14 se transmite al servidor la información relacionada con el empuje manual obtenido en la etapa S1310.

Etapa S1501: en primer lugar, se considera si se recibe o no el resultado del lanzamiento de la flecha. Cuando se recibe el resultado del lanzamiento de la flecha, el procesamiento pasa a la etapa S1502, o de lo contrario, el procesamiento se termina inmediatamente.

10 Etapa S1502: se configuran los parámetros para la consideración del empuje manual y se obtiene la información necesaria. Al igual que los parámetros, se consideran un umbral PT de la proporción del número de veces del empuje manual en la etapa S1308 con respecto al número total del lanzamiento de la flecha y un umbral del intervalo de tiempo entre los lanzamientos de la flecha sucesivos.

15 Por ejemplo, PT se configura para ser "3" en un juego habitual, es decir, cuando un número de veces del empuje manual no es inferior a 1/3 del número total del lanzamiento de la flecha, la puntuación del juego se estima como inválida. En un juego libre, por ejemplo PT = 5, es decir, cuando la proporción no sea inferior a 1/5, la puntuación del juego se estima como inválida. El umbral TD del intervalo de tiempo medio entre los lanzamientos de flecha sucesivos es de, por ejemplo, 20 segundos. Cuando un intervalo de tiempo medio no es superior a 20 segundos, el lanzamiento de la flecha se estima como anómalo y se anula la puntuación del juego.

20 El número total de veces de los lanzamientos de la flecha (designados como ND), el tiempo necesario para los lanzamientos de la flecha totales (designados como TT) y el número de veces de la consideración del empuje manual (designado como HD) que se envían desde la máquina de juego son datos para diferenciar PT y TD. Los parámetros están configurados para indicar que el juego es individual o por parejas (designado como S), y un número de grupos (designado como G). S es "1" cuando es individual y "2" cuando es por parejas. El número de grupos significa los participantes totales de los jugadores o grupos que se unen al juego. Cuando el número de participantes es una persona o un grupo, G es "1" y cuando es dos, G es "2".

Etapa S1503: siguiendo la etapa S1502, se considera la 1ª condición. 1ª condición:  $HD \times PT > ND$

Etapa S1504: siguiendo la etapa S1503, se considera la 2ª condición. 2ª condición:  $HD \times S \times G \times TD > TT$

Etapa S1505: se considera si no se cumple ni la 1ª ni la 2ª condición. Cuando no se cumple ninguna condición, el procesamiento pasa a la etapa S1506, o de lo contrario, a la etapa S1507.

30 Etapa S1506: se registra la puntuación (resultado) enviada desde la máquina de juego como una puntuación válida. Entonces, el procesamiento se termina inmediatamente.

Etapa S1507: cuando se cumple la 1ª o la segunda condición, el resultado se anula estimando que se abusa del empuje manual.

35 El procesamiento en la Figura 15 puede ejecutarse en el lado de la máquina de juego. La máquina de juego puede enviar una consideración completa del empuje manual al servidor y el servidor puede registrar el resultado de la consideración.

En la Figura 16, se ejecuta el procesamiento de visualización de los datos de la tarjeta en las Figuras 5 a 7 en las siguientes etapas.

40 Etapa S1601: los datos de la tarjeta ID insertada en el lector de tarjetas CD se envían al servidor SV. La máquina de juego solicita al servidor SV información relacionada con la tarjeta ID.

Etapa S1602: se observan los datos de la tarjeta enviados desde el servidor SV. Cuando se reciben los datos, el procesamiento pasa a la etapa S1603. Si los datos no pueden recibirse, el procesamiento salta a la etapa S1608.

Etapa S1603: los datos de la tarjeta se visualizan en un formato por defecto, por ejemplo, en el formato de 8 tarjetas en la Figura 5.

45 Etapa S1604: siguiendo la etapa S1603, está disponible la selección del formato de visualización. Cuando se selecciona el formato de 1 tarjeta en la Figura 7, el procesamiento pasa a la etapa S1605. Cuando se selecciona el formato de 4 tarjetas en la Figura 6, el procesamiento pasa a la etapa S1606. Cuando se selecciona el formato de 8 tarjetas en la Figura 5, el procesamiento pasa a la etapa S1607.

50 Etapa S1605: los datos de la tarjeta se visualizan en el formato de visualización de 1 tarjeta de la Figura 7, entonces, el procesamiento pasa a la etapa S1608.

Etapa S1606: los datos de la tarjeta se visualizan en el formato de visualización de 4 tarjetas de la Figura 6, entonces, el procesamiento pasa a la etapa S1608.

Etapa S1607: los datos de la tarjeta se visualizan en el formato de visualización de 8 tarjetas de la Figura 5, entonces, el procesamiento pasa a la etapa S1608.

Etapa S1608: se considera si la visualización va a terminarse o no. Cuando va a terminarse, el procesamiento se termina inmediatamente, o de lo contrario, pasa a la etapa S1602.

- 5 Se llevan a cabo la selección de la etapa S1604 o S1608 y la consideración de terminar, por ejemplo, por los botones de PB1 a PB5.

Con respecto a la visualización de los datos de la tarjeta en las Figuras 5 a 7 y la Figura 16, la unidad de control 100 funciona como un medio de visualización.

En la Figura 17, se ejecuta el procesamiento de recepción de mensajes en la etapa S1212 por las siguientes etapas.

- 10 Etapa S1701: en primer lugar, se accede al servidor SV.

Etapa S1702: se considera si se reciben o no el mensaje u otros datos. Si no se recibe ninguno de los datos, el procesamiento se termina inmediatamente. Cuando se recibe cualquiera de los datos, el procesamiento pasa a la etapa S1703.

- 15 Etapa S1703: se ejecuta el procesamiento correspondiente con los datos tales como visualización del mensaje recibido en la unidad de visualización 312, preparación del cambio de los juegos ejecutables y así sucesivamente. Entonces, el procesamiento se termina inmediatamente.

En la Figura 18, se ejecuta el procesamiento ejecutado en el servidor SV para el procesamiento de recepción mediante la siguiente etapa.

- 20 Etapa S1801: en primer lugar, se diferencia el acceso de la máquina de juego al servidor. La máquina de juego está designada como GMk, en el presente documento.

Etapa S1802: la máquina de juego GMk se examina para certificación. Se considera si se permite o no el acceso. Cuando el acceso se permite, el procesamiento pasa a la etapa S1803, o de lo contrario, el procesamiento se termina inmediatamente.

- 25 Etapa S1803: se considera si hay datos para transmitir a la máquina de juego GMk. Cuando hay datos, el procesamiento pasa a la Etapa S1804, o de lo contrario, el procesamiento se termina inmediatamente.

En la Figura 19, se muestra el procesamiento para transmitir el número de veces por golpeo del blanco de los jugadores al servidor SV durante el modo de juego. Dado que la posibilidad de que el blanco se golpee es bastante baja, el jugador que golpea el blanco se siente con plena satisfacción. Se ejecuta la transmisión del número de veces por golpeo del blanco mediante las siguientes etapas.

- 30 Etapa S1901: se considera si una tarjeta ID de cualquier jugador (designada como Ui) se inserta o no en el lector de tarjetas CD. Cuando se inserta una tarjeta, el procesamiento pasa a la etapa S1902, o de lo contrario, a la etapa S1909.

Etapa S1902: se lee la tarjeta ID del jugador Ui y se restablece un contador Bi del número de veces por golpeo del blanco para que sea "0".

- 35 Etapa S1903: se considera si cualquier jugador Uj golpea o no el blanco. Cuando el jugador golpea el blanco, el procesamiento pasa a la etapa S1904, o de lo contrario, a la etapa S1905.

Etapa S1904: el contador Bj aumenta por "1".

Etapa S1905: se considera si cualquier jugador Uk retira o no la tarjeta ID. Cuando se retira la tarjeta, el procesamiento pasa a la etapa S1906, o de lo contrario, vuelve a la etapa S1901.

- 40 Etapa S1906: el contador Bk se añade a los datos de transmisión para una preparación de acceso al servidor la próxima vez. Entonces, el procesamiento pasa a la etapa S1907.

Etapa S1907: se considera si es el momento de acceder al servidor SV. Cuando es el momento, el procesamiento pasa a la etapa S1908, o de lo contrario, vuelve a la etapa S1901.

Etapa S1908: los datos de transmisión se transmiten al servidor. Entonces, el procesamiento pasa a la etapa S1909.

- 45 Etapa S1909: se considera si todas las tarjetas ID se retiran o no desde el lector de tarjetas. Cuando todas las tarjetas ID se retiran del lector de tarjetas, el procesamiento se termina inmediatamente, o de lo contrario, vuelve a la etapa S1901.

En la Figura 20, el servidor ejecuta las siguientes etapas cuando el servidor recibe los datos de transmisión en la Figura 19.

5 Etapa S2001: se considera si se incluye o no el contador Bi de uno cualquiera de los jugadores en los datos recibidos. Cuando se incluye el contador Bi, el procesamiento pasa a la etapa S2002, o de lo contrario, el procesamiento se termina inmediatamente.

Etapa S2002: se añade el número recibido de veces Bi al número BBi de veces golpeadas del blanco que está integrado por el jugador Ui. Entonces, el procesamiento pasa a la etapa S2003.

10 Etapa S2003: se considera si BBi supera o no un número predeterminado PB de veces. PB es un número de veces que se ha golpeado el blanco para recompensar al jugador, por ejemplo, con un premio etc. Cuando BBi > PB, el procesamiento pasa a la Etapa S2004, o de lo contrario, el procesamiento se termina inmediatamente.

Etapa S2004: se decide que se otorgará el premio al jugador Ui y BBi desciende para ser (BBi-PB).

**Breve descripción de los dibujos**

- 15 La Figura 1 es un diagrama de bloques que muestra un sistema de juego que incluye la 1ª realización de la máquina de juego de acuerdo con la presente invención. (Realización)
- La Figura 2 es una vista en alzado de la máquina de juego en la Figura 1. (Realización)
- La Figura 3 es un diagrama de bloques que muestra la máquina de juego en la Figura 1. (Realización)
- La Figura 4 es una vista en alzado que muestra la diana de la máquina de juego en la Figura 1. (Realización)
- La Figura 5 es una figura que muestra un ejemplo de los datos de la tarjeta visualizados en la unidad de visualización de la máquina de juego en la Figura 1. (Realización)
- 20 La Figura 6 es una figura que muestra otro ejemplo de los datos de la tarjeta visualizados en la unidad de visualización de la máquina de juego en la Figura 1. (Realización)
- La Figura 7 es una figura que muestra además otro ejemplo de los datos de la tarjeta visualizados en la unidad de visualización de la máquina de juego en la Figura 1. (Realización)
- 25 La Figura 8 es una figura que muestra un ejemplo de la imagen del juego mostrado en la unidad de visualización de la máquina de juego. (Realización)
- La Figura 9 es una figura que muestra otro ejemplo de la imagen del juego mostrado en la unidad de visualización de la máquina de juego. (Realización)
- La Figura 10 es una figura que muestra además otro ejemplo de la imagen del juego mostrado en la unidad de visualización de la máquina de juego. (Realización)
- 30 La Figura 11 es una figura que muestra además otro ejemplo de la imagen del juego mostrado en la unidad de visualización de la máquina de juego. (Realización)
- La Figura 12 es un diagrama de flujo que muestra la operación de la máquina de juego en la Figura 1. (Realización)
- La Figura 13 es un diagrama de flujo que muestra la operación de introducción desde el tablero tal como el lanzamiento de la flecha en la máquina de juego en la Figura 1. (Realización)
- 35 La Figura 14 es un diagrama de flujo que muestra un procesamiento ejecutado en la máquina de juego para detectar una operación injusta de "empuje manual". (Realización)
- La Figura 15 es un diagrama de flujo que muestra un procesamiento ejecutado en el servidor para juzgar "empuje manual" de acuerdo con el procesamiento en la máquina de juego. (Realización)
- 40 La Figura 16 es un diagrama de flujo que muestra un procesamiento para visualizar los datos de la tarjeta en la máquina de juego en la Figura 1. (Realización)
- La Figura 17 es un diagrama de flujo que muestra un procesamiento para recibir mensajes, etc. en la máquina de juego en la Figura 1. (Realización)
- 45 La Figura 18 es un diagrama de flujo que muestra un procesamiento para transmitir mensajes, etc. en el sistema de juego en la Figura 1. (Realización)
- La Figura 19 es un diagrama de flujo que muestra un procesamiento para transmitir el número de veces de acierto en el blanco en la máquina de juego en la Figura 1. (Realización)
- La Figura 20 es un diagrama de flujo que muestra un procesamiento para recibir el número de veces de acierto en el blanco en el sistema de juego en la Figura 1. (Realización)

50 **Explicación de las letras o números**

SV	Servidor
GM1 a GMn	Máquina de juego
TG	Diana
CD	Lector de tarjetas
CB	Caja para efectivo

## ES 2 447 430 T3

PB	Botón
100	Unidad de control
101	Sensor
312	Monitor de visualización
303	Dispositivo de memoria de datos del programa o medio de memoria
305	Interruptor de introducción de operación

**REIVINDICACIONES**

1. Una máquina de juego que comprende,  
flechas,  
una diana (TG),  
5 un sensor (101) para detectar un área de dicha diana (TG) donde se ejerce presión cuando dicha presión es ejercida, una unidad de control (100) a la que se introduce un resultado de detección de dicho sensor (101), y un monitor de visualización (312) controlado por dicha unidad de control (100),  
**caracterizada porque:**
- 10 la máquina de juego comprende adicionalmente un medio de evaluación de empuje manual para evaluar si dicha diana (TG) ha sido golpeada por dicha flecha o empujada por otro medio diferente a dichas flechas de acuerdo con el tiempo de duración de dicha presión,  
en la que dicha diana (TG) está dividida en una pluralidad de áreas (401, 402, 403, 404, 405, 406, 407) en cada una de las cuales está asignado un indicador, dichas flechas lanzan dicha pluralidad de jugadores sucesivamente y prosigue un juego de acuerdo con los indicadores de dichas áreas golpeadas por dichas flechas.  
15
2. Una máquina de juego de acuerdo con la reivindicación 1, que comprende adicionalmente, un medio de comunicación (100) para transmitir un número de veces y un intervalo de tiempo de dicha presión sobre dicha diana (TG) y una evaluación de dicho medio de evaluación de empuje manual.
3. Una máquina de juego de acuerdo con la reivindicación 1 o 2, que comprende adicionalmente,  
20 un medio de comunicación (100) para transmitir una ID de un gestor de dicha máquina de juego mediante dichos indicadores cuando se ejerce presión sobre dicha diana (TG) en la 1ª condición de tal manera que no se ejecuta dicho juego.
4. Una máquina de juego de acuerdo con una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, que comprende adicionalmente,  
25 un lector de tarjetas (CD) para leer las tarjetas de ID de los jugadores y un medio de comunicación (100) para ejecutar la comunicación para obtener una clasificación de dichos jugadores cuando se ejerce presión sobre dicha diana (TG) en la 2ª condición de tal manera que no se ejecuta ese juego.
5. Una máquina de juego de acuerdo con una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 4  
30 en la que se continúa dicho juego por tiempos predeterminados de lanzamiento de flechas de cada uno de dichos jugadores, que comprende adicionalmente, un medio de visualización de puntos para visualizar los puntos de dichos jugadores sobre dicho monitor de visualización (312) de acuerdo con los indicadores correspondientes a dichas áreas golpeadas por dichas flechas, y un medio de ajuste de brillo para hacer más clara dicha visualización de punto en el 1<sup>er</sup> lanzamiento entre tiempos de lanzamiento predeterminados, ajustando dicha visualización de punto más oscura después de dicho 1<sup>er</sup> lanzamiento  
35 y haciendo más clara dicha visualización de punto de nuevo después de dichos tiempos de lanzamiento predeterminado.
6. Un sistema de juego que comprende una máquina de juego y un servidor (SV),  
comprendiendo dicha máquina de juego,  
40 flechas,  
una diana (TG),  
un sensor (101) para detectar un área de dicha diana (TG) donde se ejerce presión cuando dicha presión es ejercida,  
una unidad de control (100) a la que se introduce un resultado de detección de dicho sensor (101),  
45 un monitor de visualización (312) controlado por dicha unidad de control (100), y un lector de tarjetas (CD) para leer tarjetas de ID de los jugadores,  
**caracterizado porque:**
- la máquina de juego comprende adicionalmente un medio de evaluación de empuje manual que evalúa si dicha diana (TG) ha sido golpeada por dicha flecha o pulsada por otro medio diferente a dichas flechas de acuerdo con el tiempo de duración de dicha presión, y  
50 un medio de comunicación (100) que transmite el número de veces y el intervalo de tiempo de dicha presión sobre dicha diana (TG) y la evaluación de dicho medio de evaluación de empuje manual en el que dicha diana (TG) está dividida en una pluralidad de áreas (401, 402, 403, 404, 405, 406, 407) a cada una de las cuales está asignado un indicador, dichas flechas lanzan dicha pluralidad de jugadores sucesivamente y prosigue un juego de acuerdo con los indicadores de dichas áreas golpeadas por dichas flechas, y  
55 dicho servidor (SV) comprende, un medio de control de información del jugador que controla la información de dichas tarjetas de ID y la consecución que corresponde a dichas tarjetas de ID y un medio de evaluación del lanzamiento válido de flechas

que evalúa si dicho lanzamiento de flecha es válido o no de acuerdo con dicho número de veces y del intervalo de tiempo de dicha presión sobre dicha diana (TG) y dicha evaluación de dicho medio de evaluación de empuje manual que se transmite desde dicho medio de comunicación (100).

5 7. Un sistema de juego de acuerdo con la reivindicación 6, en el que dicho medio de evaluación de lanzamiento de flecha válido evalúa la 1ª y 2ª condiciones, es decir,  
 1ª condición:  $HD \times PT > ND$ ,  
 2ª condición:  $HD \times S \times G \times TD > TT$ ,  
 donde,  
 10 ND: número de veces de dicha presión sobre dicha diana (TG),  
 TT: periodo de tiempo necesario para dicha presión de ND veces,  
 HD: número de veces, entre las ND veces, que dicho medio de evaluación de empuje manual evalúa que dicha diana (TG) ha sido empujada por otros medios diferentes a dichas flechas,  
 PT: un umbral de la proporción de empuje manual (HD/ND),  
 15 TD: un umbral de dicho intervalo de tiempo de dicho lanzamiento de flecha,  
 S: un coeficiente que se refiere a un juego individual o juego por parejas, y S=1 cuando es individual y S=2 cuando es por parejas, y  
 G: número de grupos,  
 de tal manera que evalúa que dicho lanzamiento de flecha no es válido cuando se cumple la 1ª o la 2ª condición.

20 8. Un programa de juego que incluye códigos de programa ejecutables por un ordenador, para una máquina de juego que comprende flechas, una diana (TG), un sensor (101) para detectar un área de dicha diana (TG) donde se ejerce presión cuando dicha presión es ejercida, una unidad de control (100) a la que se introduce un resultado de detección de dicho sensor (101) y un monitor de visualización (312) controlado por dicha unidad de control (100), en el que dicha diana (TG) está dividida en una pluralidad de áreas (401, 402, 403, 404, 405, 406, 407) a cada una de las cuales está asignado un indicador, dichas flechas lanzan dicha pluralidad de jugadores sucesivamente y prosigue un juego de acuerdo con los indicadores de dichas áreas golpeadas por dichas flechas,  
 25 **caracterizado porque:**

dicho código de programa comprende una etapa de evaluación de empuje manual que evalúa, de acuerdo con el tiempo de duración de dicha presión sobre dicha diana (TG), si dicha diana (TG) ha sido golpeada por dichas flechas o empujada por otro medio diferente a dichas flechas, una etapa para evaluar la 1ª condición, es decir,

30 1ª condición:  $HD \times PT > ND$ ,  
 donde,  
 ND: número de veces de dicha presión sobre dicha diana (TG),  
 TT: periodo de tiempo necesario para dicha presión de ND veces,  
 35 HD: número de veces, entre las ND veces, que dicho medio de evaluación de empuje manual evalúa que dicha diana (TG) ha sido empujada por otro medio diferente a dichas flechas,  
 PT: un umbral de la proporción de empuje manual (HD/ND),  
 TD: un umbral de dicho intervalo de tiempo de dicho lanzamiento de flecha,  
 S: un coeficiente que se refiere a un juego individual o juego por parejas, y S=1 cuando es individual y S=2 cuando es por parejas, y  
 40 G: número de grupos,

una etapa para evaluar la 2ª condición, es decir,

45 2ª condición:  $HD \times S \times G \times TD > TT$ , y una etapa de evaluación que evalúa que dicho lanzamiento de flecha no es válido cuando se cumple cualquiera de la 1ª o la 2ª condición, en cualquier otro caso, es válido.

9. Un medio de memoria, legible por ordenador que almacena dicho programa de acuerdo con la reivindicación 8.

Fig. 1

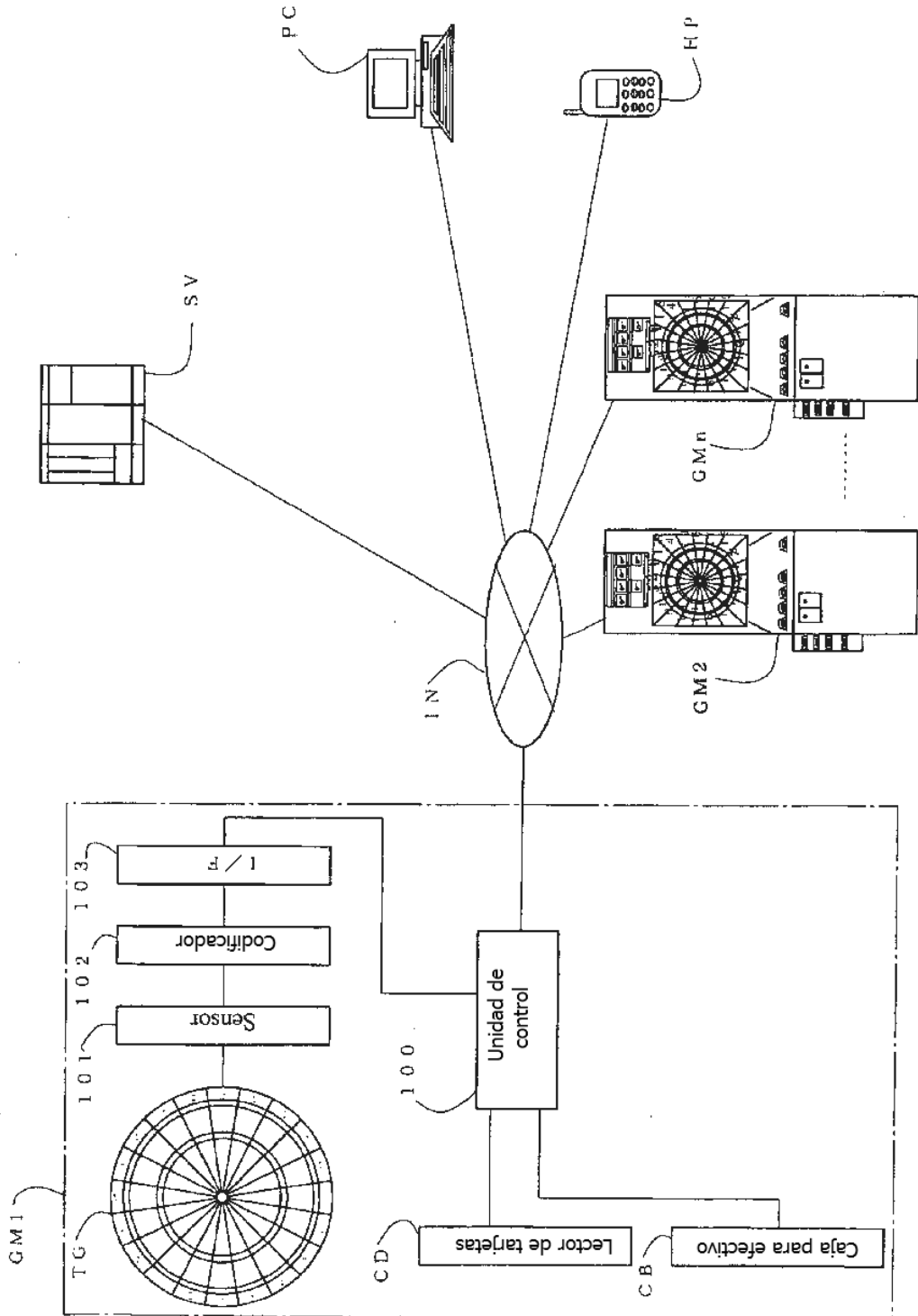
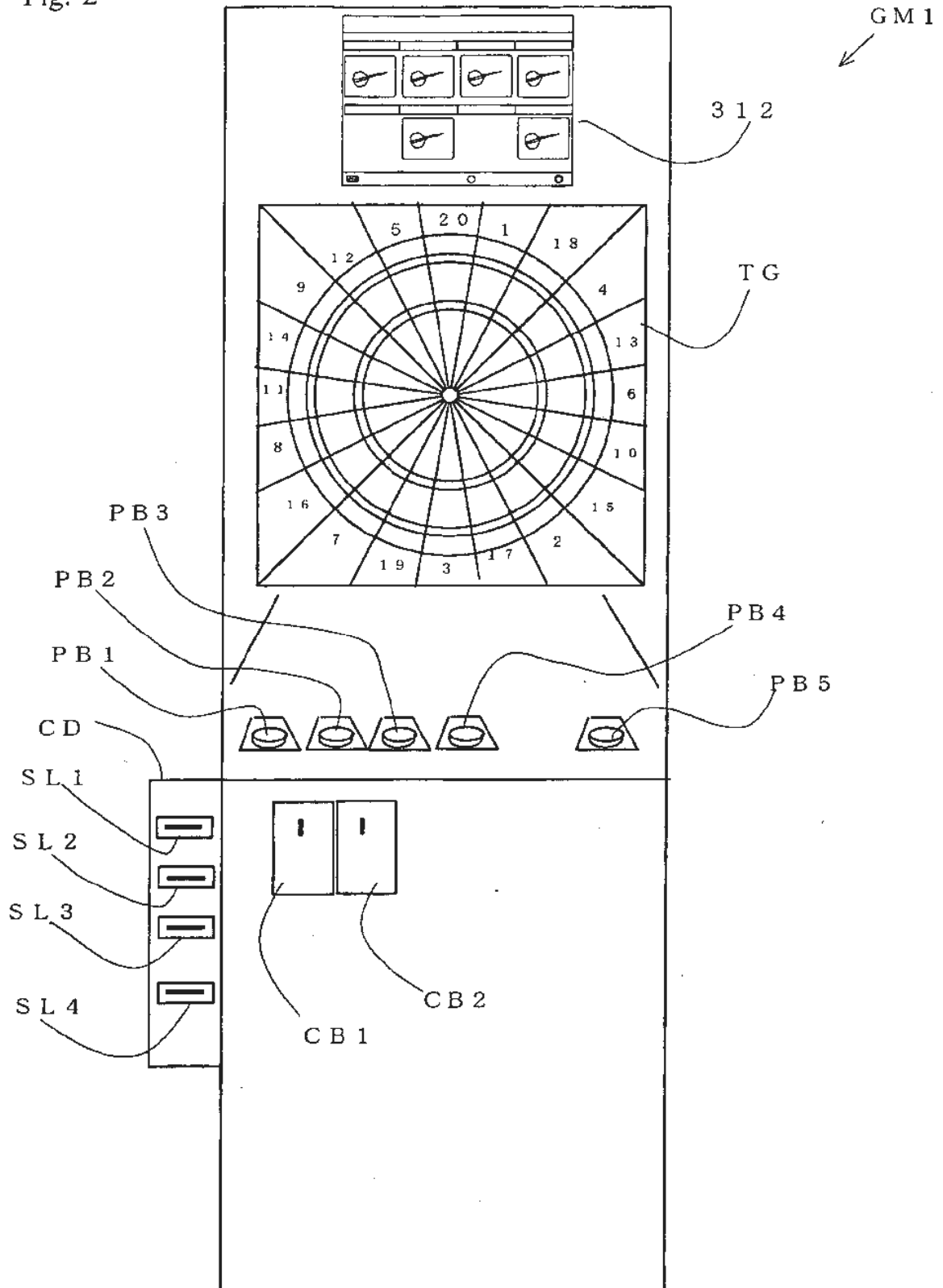


Fig. 2





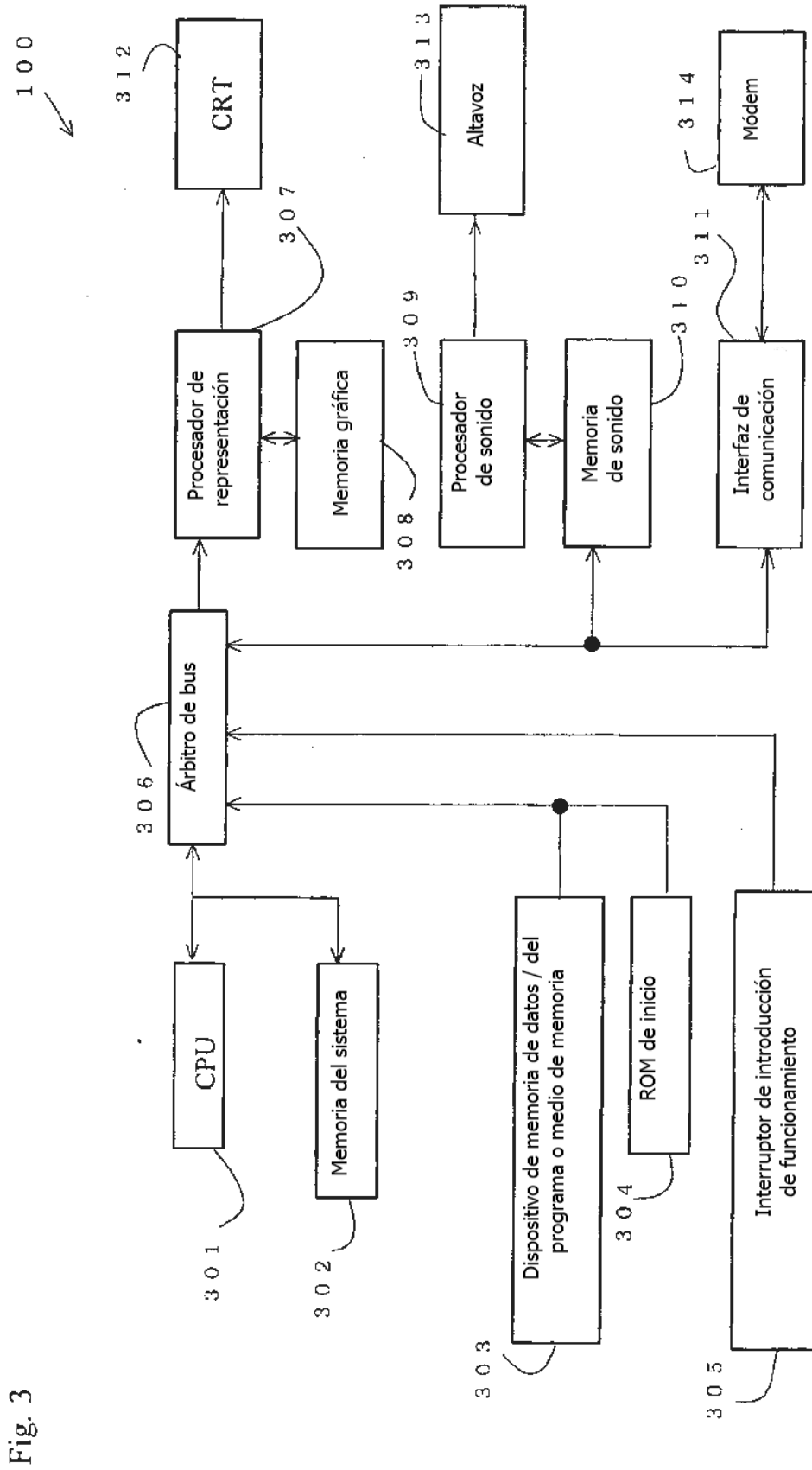
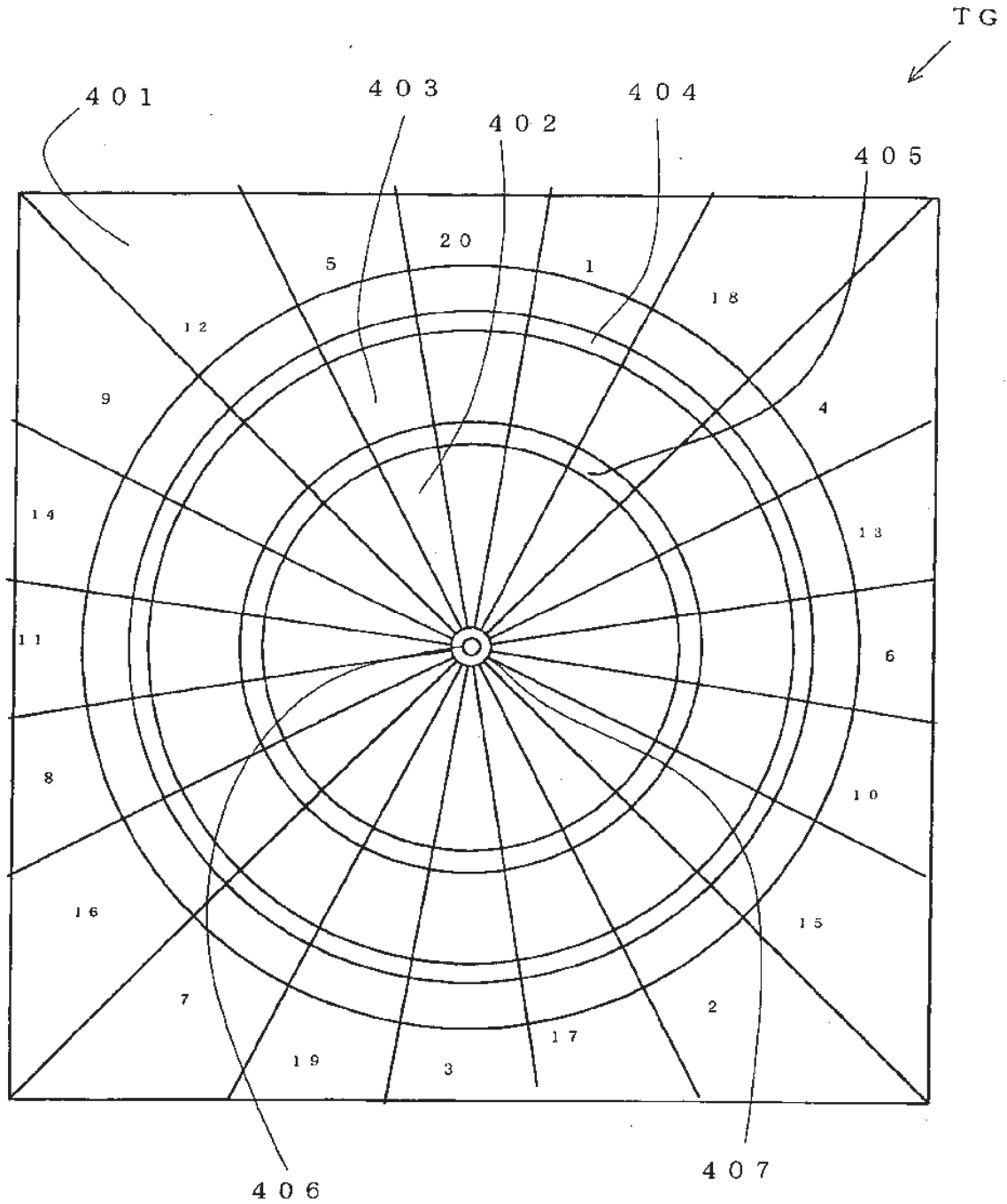


Fig. 3

Fig. 4



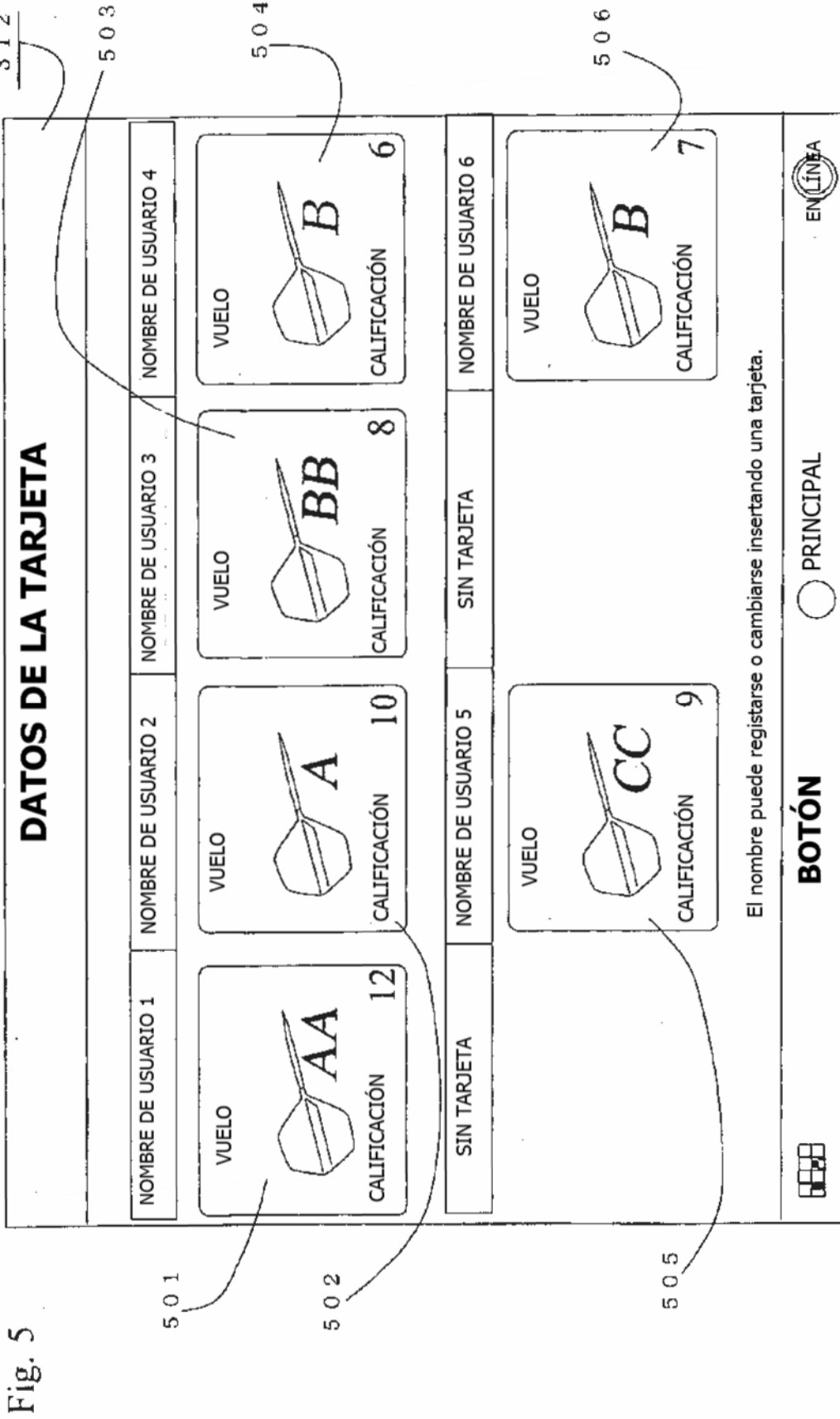



Fig. 6

## DATOS DE LA TARJETA

NOMBRE DE USUARIO 1	NOMBRE DE USUARIO 3	SIN TARJETA
SIN TARJETA	SIN TARJETA	SIN TARJETA


**VUELO**



AA

CALIFICACIÓN	12
ESTADÍSTICAS 01	97,24
ESTADÍSTICAS CRICKET	3,57
RECuento DE Puntuación Máxima	1103


**VUELO**



BB


CALIFICACIÓN	8
ESTADÍSTICAS 01	77,91
ESTADÍSTICAS CRICKET	2,91
RECuento DE Puntuación Máxima	986

El nombre puede registrarse o cambiarse insertando una tarjeta.



BOTÓN

 PRINCIPAL




3 1 2

5 0 1

5 0 2

Fig. 7

**DATOS DE LA TARJETA**

NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DE USUARIO 1
INICIO	CENTRO DE DIVERSIÓN A
PUNTOS DARTSLIVE	0
CALIFICACIÓN	12
VUELO	 AA
ESTADÍSTICAS 01	97,24
ESTADÍSTICAS CRICKET	3,57
RECuento DE Puntuación Máxima	1103

5 0 1

3 1 2


1P: ENTRADA DE NOMBRE      3P: ENTRADA EN TIENDA DE INICIO      ○ PRINCIPAL      EN LÍNEA 

Fig. 8

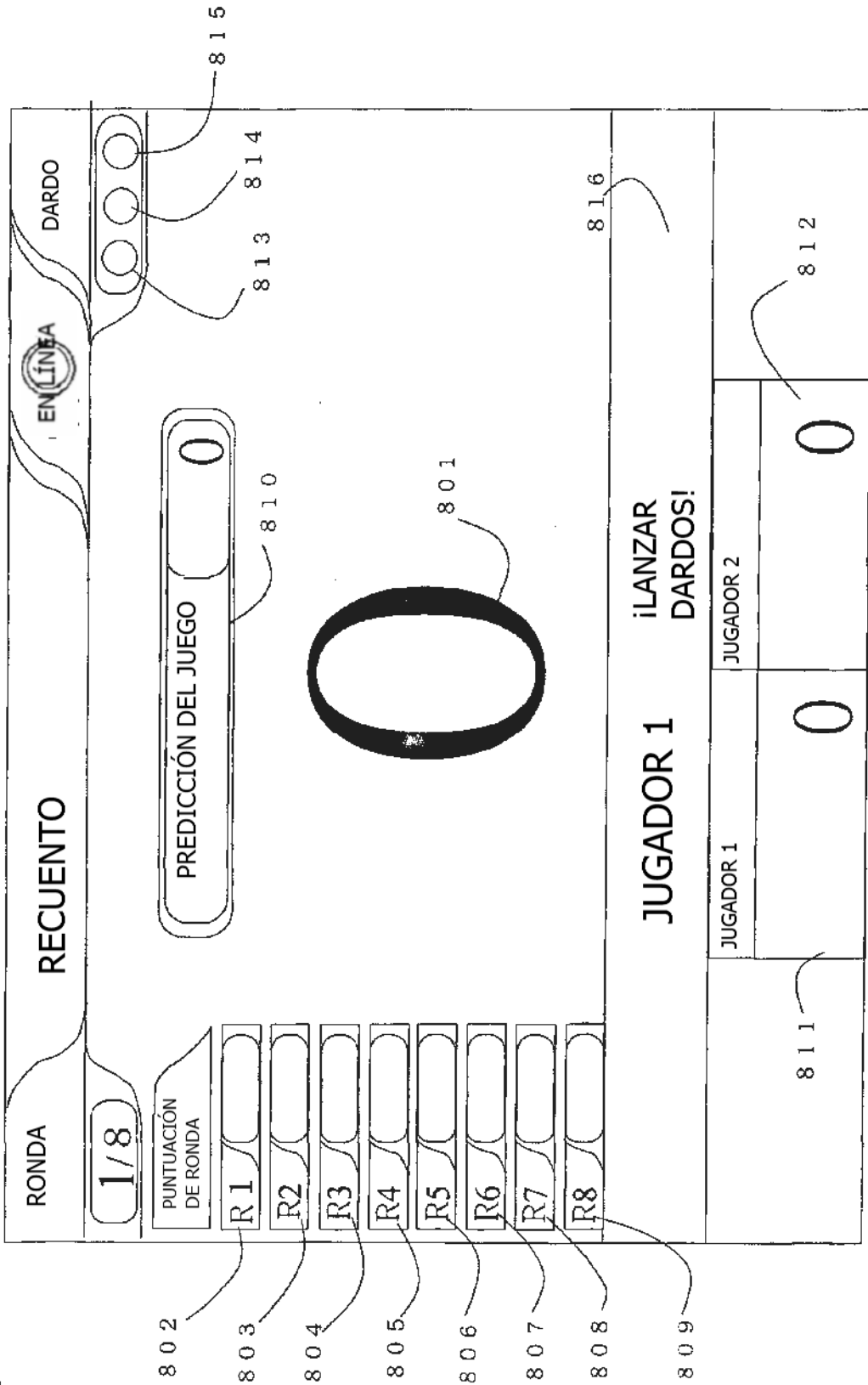


Fig. 9

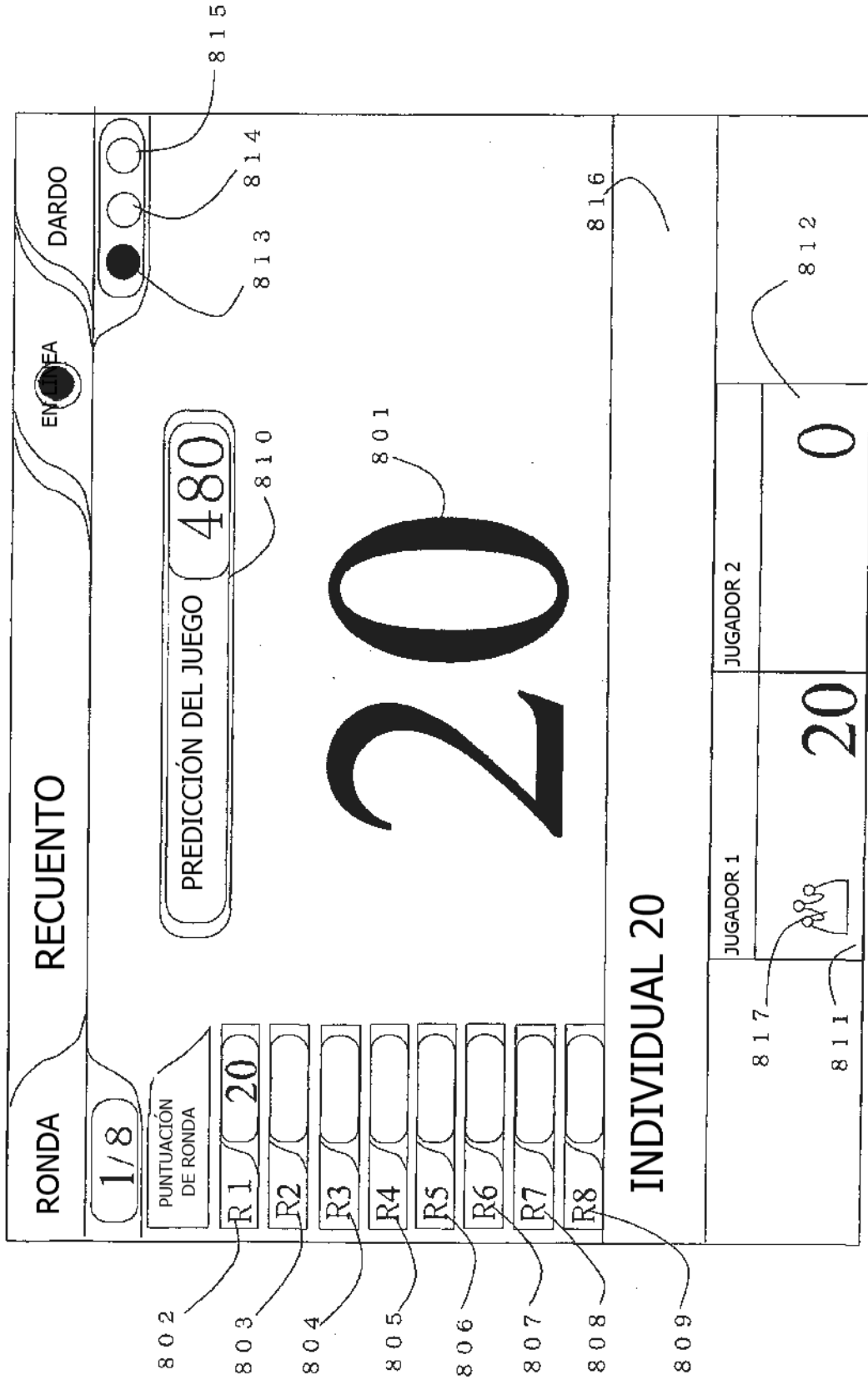


Fig. 10





Fig. 11

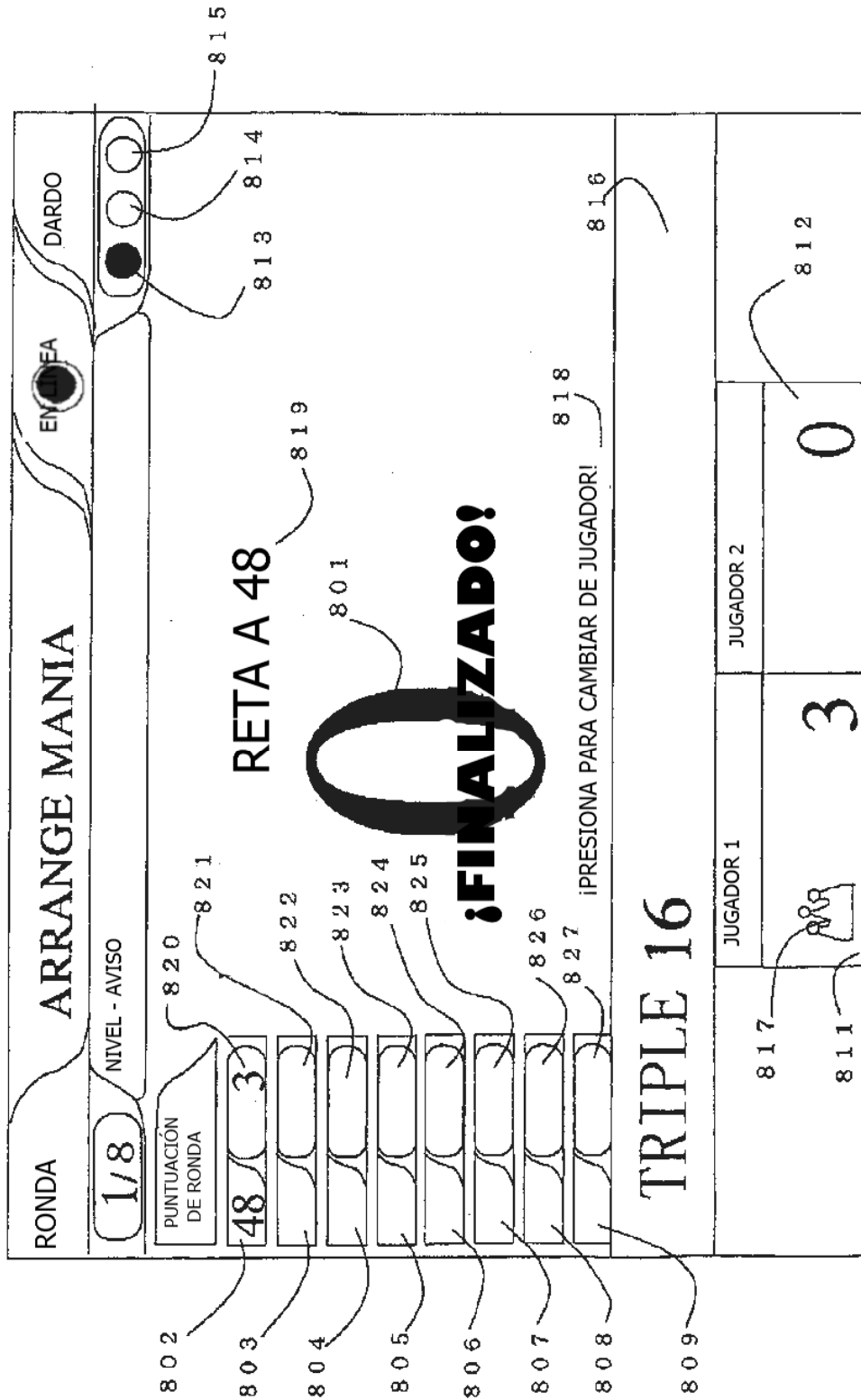


Fig. 12

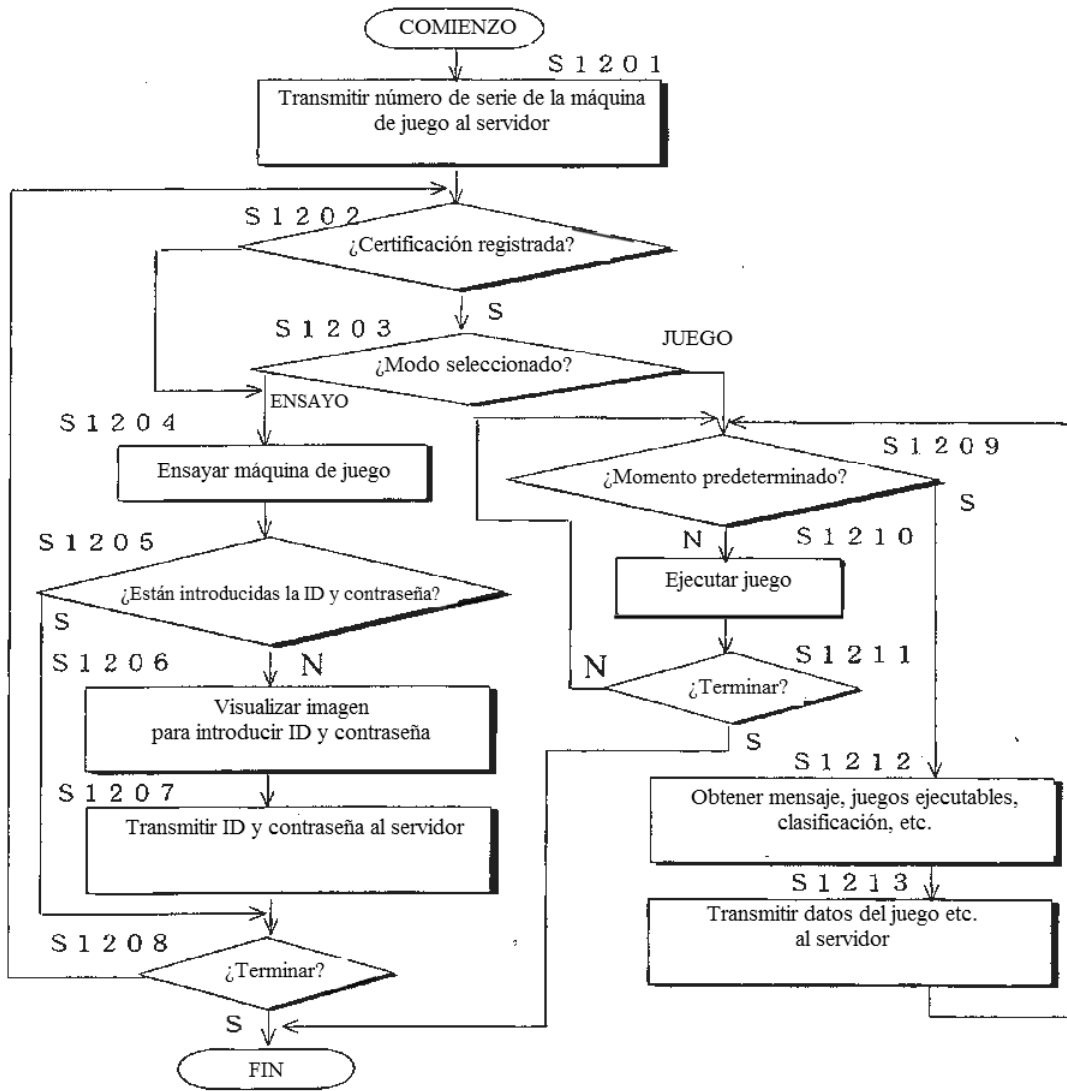


Fig. 13

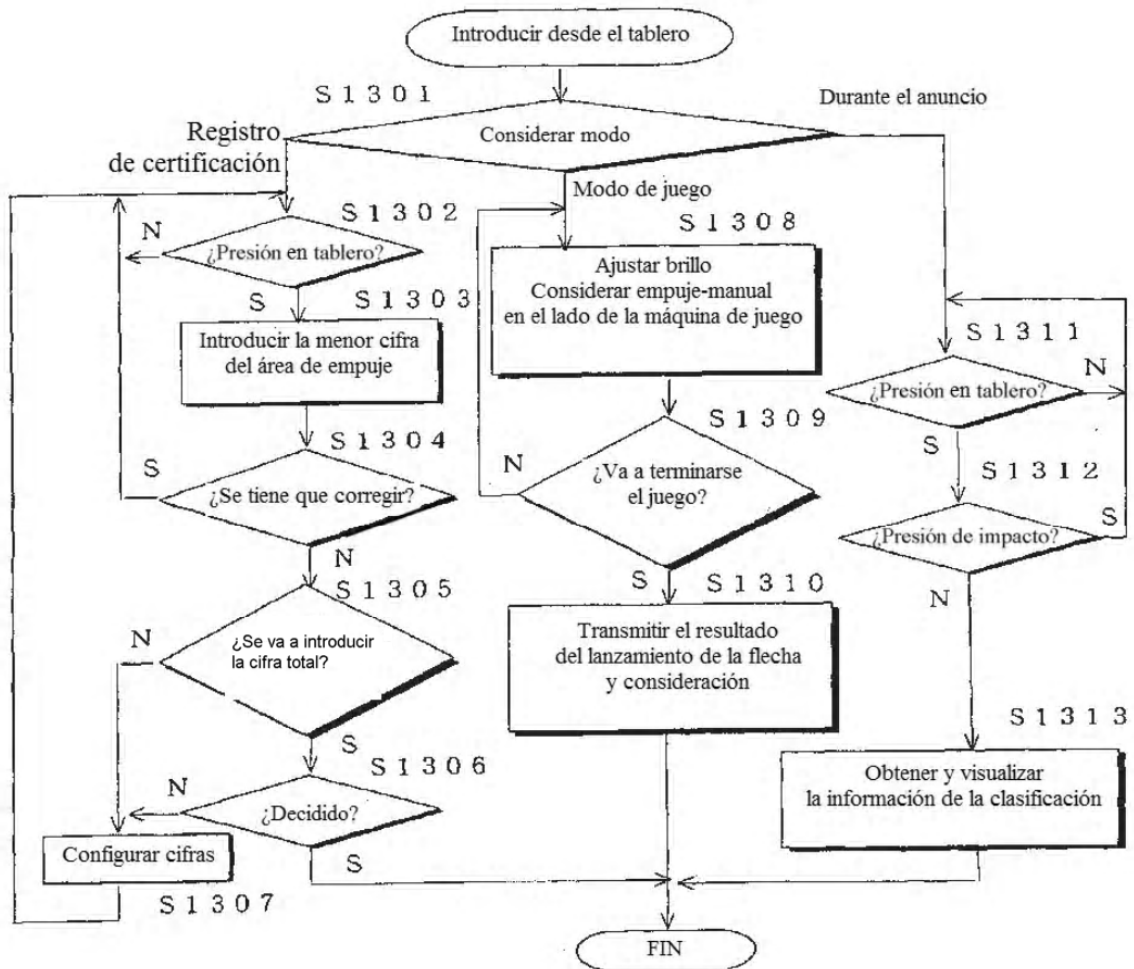


Fig. 14

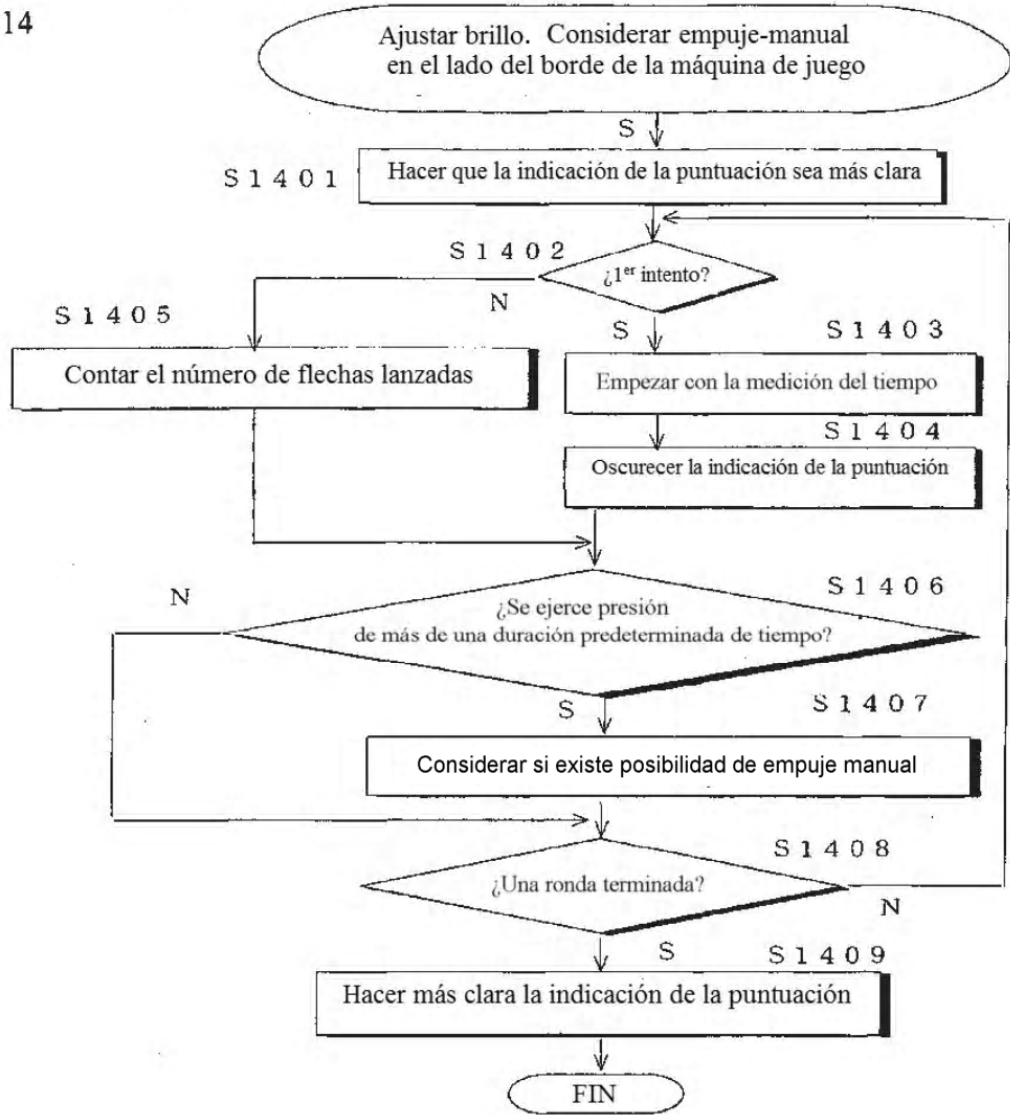


Fig. 15

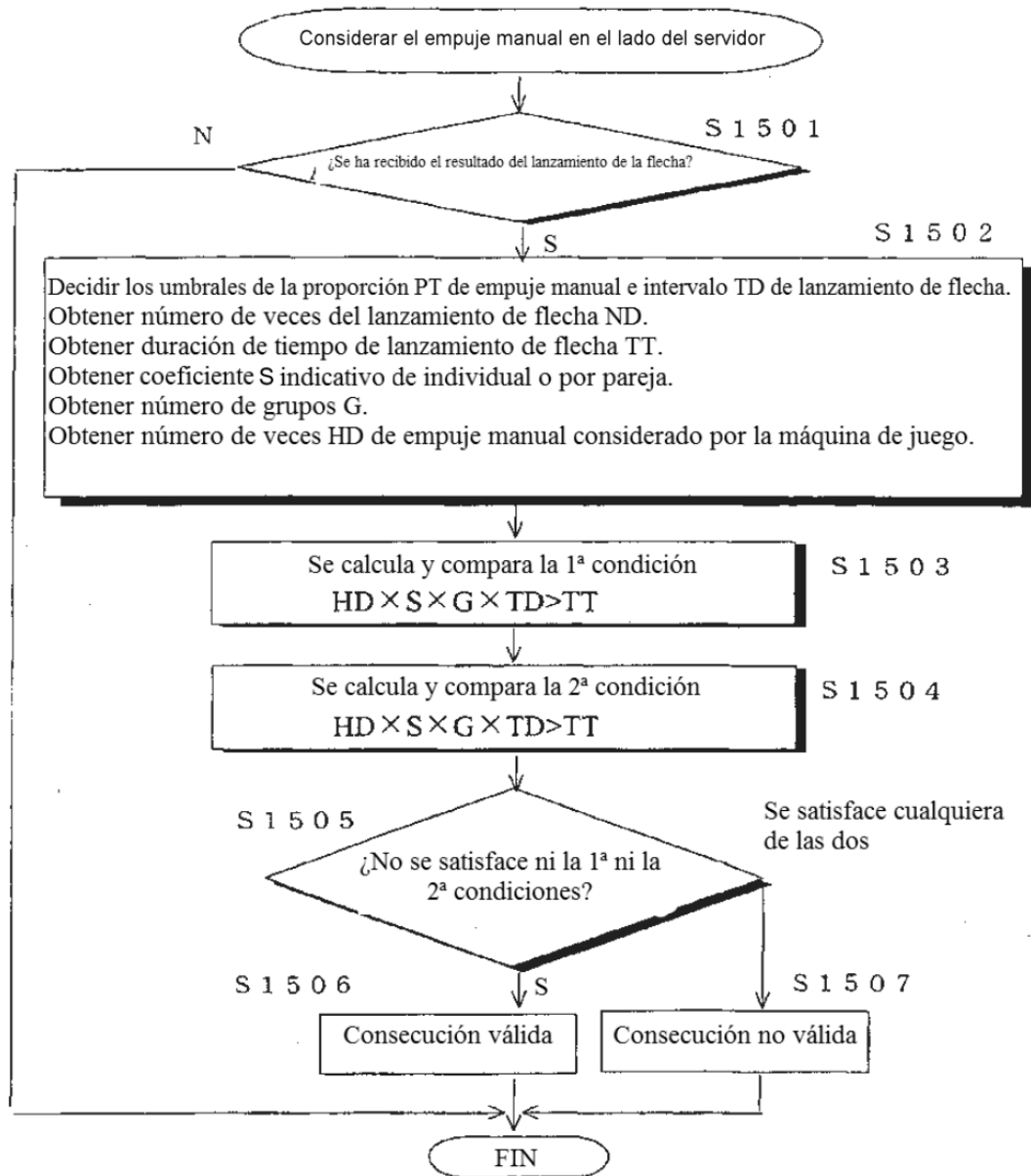


Fig. 16

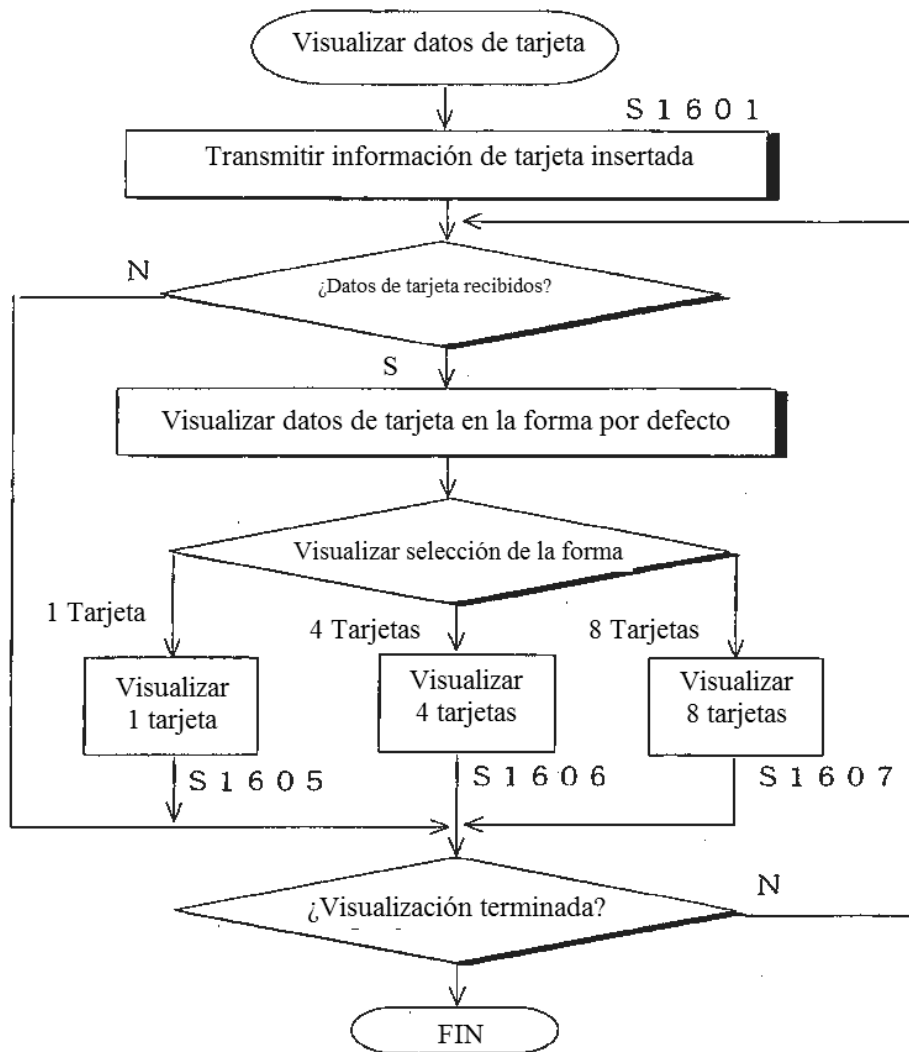


Fig. 17

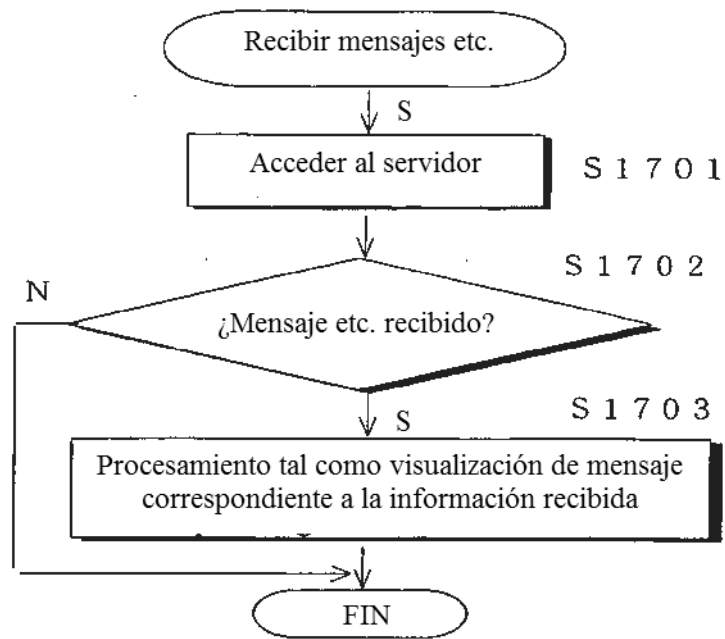


Fig. 18

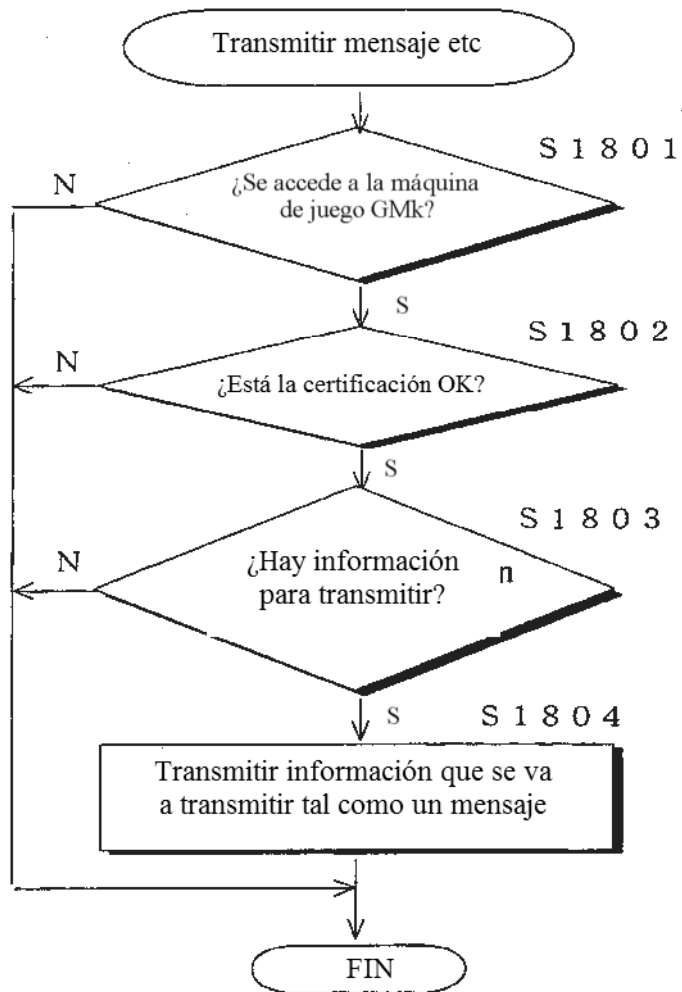




Fig. 19

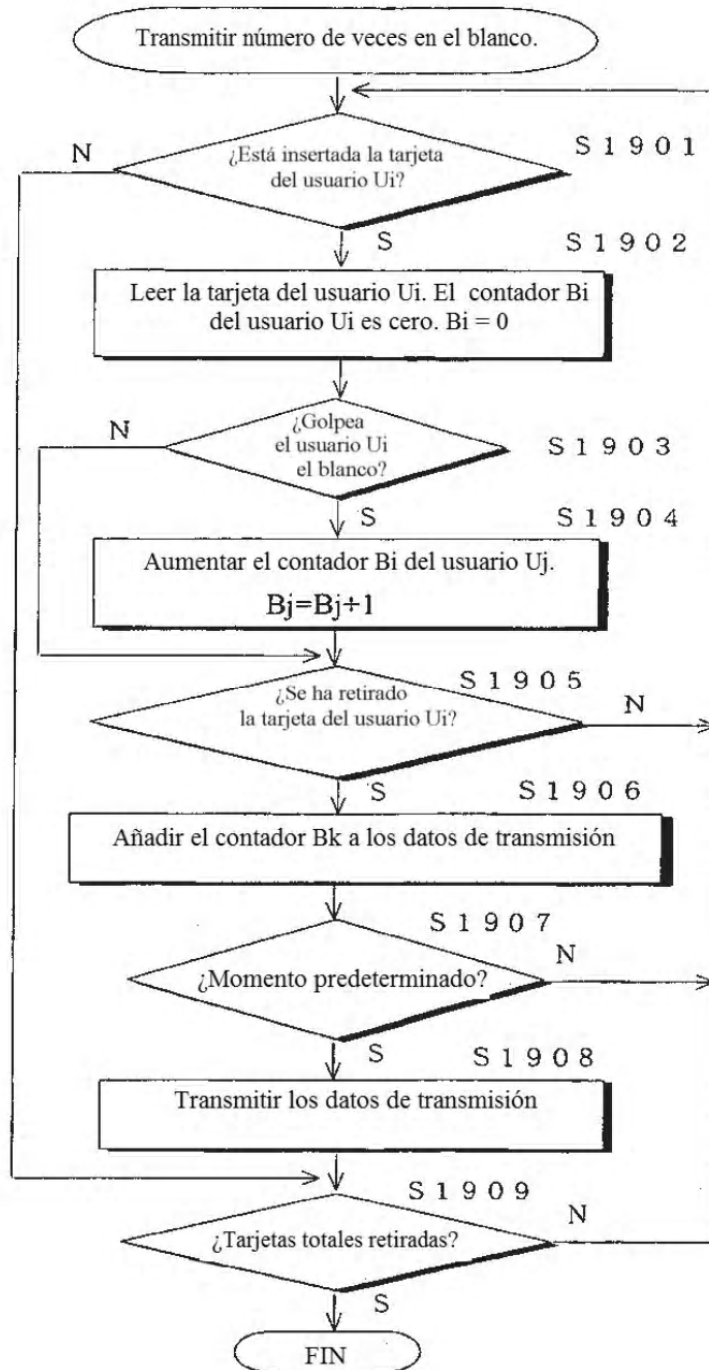


Fig. 20

