



## DESCRIPCION

### **Máquina de juego, procedimiento y sistema para configurar una máquina de juego**

5 Sector técnico de la invención

La máquina de juego, procedimiento y sistema para configurar una máquina de juego de la presente invención es de los que permiten la configuración de la máquina de juego presencial en función de preferencias del jugador.

10

Antecedentes de la invención

En las máquinas de juego presencial conocidas, el jugador solamente puede interactuar con el juego de la máquina de juego a través de los mandos habilitados en la propia máquina. En función de las necesidades del jugador o incluso para una mejor experiencia de juego, es preferible que el jugador pueda configurar diferentes aspectos de la máquina de juego o del juego, de modo que pueda ajustar el juego a sus preferencias para poder jugar con más comodidad. Por ejemplo, es necesario que jugadores que tengan dificultades de visión o de diferenciación de colores puedan establecer un mayor tamaño de texto, colores de alto contraste o evitar combinaciones de colores que podrían resultar confusas y por tanto no permitirían poder jugar.

20

Aunque existen máquinas de juego presencial que a través de sus mandos permiten cierta configuración del entorno, tras acabar el juego esta configuración establecida por el jugador se pierde, siendo necesario volver a configurar el entorno posteriormente o si se juega en otra máquina de juego, por lo que no solamente el jugador tiene que invertir tiempo en configurar la máquina de juego durante el que no se está jugando, sino que tiene que repetir esta configuración cada vez.

25

Otro inconveniente que presentan las máquinas de juego presencial conocidas es que no permiten relacionar configuraciones de juego con diferentes grupos de jugadores, sino que o bien tienen que presentar todas las opciones de configuración disponibles a todos los jugadores, que puede complicar la configuración de juego, o bien restringir las opciones de configuración, con lo que los jugadores que precisen esas opciones de configuración no podrán jugar o tendrán una experiencia de juego deficiente.

35

Tampoco es posible presentar opciones de configuración y mejoras dirigidas a jugadores o grupos de jugadores concretos, que permitan por ejemplo incorporar opciones de valor añadido al juego y así premiar la fidelización de los usuarios o grupos de usuarios.

5 Es por tanto un objetivo de la presente invención dar a conocer un procedimiento de configuración de una máquina de juego presencial, una máquina de juego y un sistema de configuración de la máquina de juego que permita presentar opciones de configuración y mejoras del juego de la máquina de juego dirigidas a jugadores o grupos de jugadores, así como mantener estas opciones de configuración y mejoras independientemente de la  
10 máquina de juego utilizada.

#### Explicación de la invención

El procedimiento para configurar una máquina de juego presencial de la presente invención  
15 está principalmente dirigido a configurar máquinas de juego de las que tienen un juego instalado, estando la máquina de juego adaptada para ejecutar y permitir a un jugador participar en el juego mediante los controles de la propia máquina. El procedimiento para configurar la máquina de juego en esencia se caracteriza porque comprende los pasos de asociar en un servidor, por ejemplo en una base de datos, opciones de configuración de la  
20 máquina de juego con credenciales de usuario; proporcionar a la máquina de juego unas credenciales de usuario; enviar la máquina de juego al servidor las credenciales de usuario proporcionadas; obtener la máquina de juego del servidor, es decir, transmitir el servidor a la máquina de juego, las opciones de configuración previamente asociadas a las credenciales de usuario enviadas para configurar la máquina de juego presencial, permitiendo  
25 ventajosamente que las opciones de configuración puedan asociarse con anterioridad con las credenciales de usuarios a los que pueden ser de interés. De esta manera, los jugadores simplemente proporcionando a una máquina de juego sus credenciales consiguen adaptar la máquina de juego o el juego que se ejecuta en la máquina de juego, según sean el tipo de opciones de configuración obtenidas del servidor, a sus preferencias. Estas opciones de  
30 configuración contemplan modificaciones y mejoras de la interfaz de la máquina de juego o del juego, tales como establecer el tipo de letra de la interfaz o establecer diferentes tipos de combinaciones de colores que permitan que el usuario pueda utilizar la máquina de juego. También se prevé que, entre otras, estas opciones de configuración permitan activar un bucle de inducción de audiodiferencia si anteriormente se ha asociado a esta opción las  
35 credenciales de un usuario que utiliza audífonos. Se contempla también que las opciones de configuración permitan modificar otros aspectos tanto del juego como de la máquina de juego

que permitan una mayor personalización del entorno, tales como efectos visuales o de sonido que den un valor añadido al juego, y que permitan personalizar elementos del juego, tanto visuales como auditivos. Incluso se prevé que las opciones de configuración permitan la activación de funcionalidades inicialmente desactivadas de la máquina de juego, tales como aplicaciones adicionales que por ejemplo, entre otras, permitan visualizar las puntuaciones del juego en relación a otros jugadores a modo de ranking, o permitan que el jugador se inscriba y participe en un torneo basado en el juego presencial instalado en la máquina de juego o sea un juego adicional que puede estar incluso compartido con otros jugadores remotos. Naturalmente, aunque las opciones de configuración pueden ir dirigidas a configurar el juego que se ejecute en la máquina de juego, las opciones de configuración también pueden ir dirigidas a configurar la máquina de juego, por ejemplo interactuando directamente sobre la electrónica de la máquina de juego, tal como deshabilitar el sonido y activar un bucle de inducción de audiofrecuencia si así se ha establecido en las opciones de configuración, sin tener en este caso que interactuar con el juego que se ejecuta en la máquina de juego.

Estas opciones de configuración pueden estar ya preprogramadas en la máquina de juego y solamente presentarse al jugador cuando se obtienen del servidor estas opciones de configuración, siendo por ejemplo un listado de identificadores de las opciones de configuración que se deben presentar, manteniendo ocultas el resto. También se prevé que las opciones de configuración no estén preprogramadas en la máquina de juego y se obtengan del servidor estas opciones de configuración, por ejemplo, un conjunto de aplicaciones que pueden instalarse en la máquina de juego y activarse. Incluso se prevé que dichas opciones de configuración incluyan paquetes de actualización o incluso una imagen del juego a instalar en la máquina de juego, por ejemplo una imagen a instalar en la máquina virtual que ejecutará el juego de la máquina de juego.

Las opciones de configuración pueden ser simplemente de tipo binario, es decir, que la opción de configuración permita activar o desactivar un aspecto o mejora del juego o de la máquina de juego, así como que permitan seleccionar de entre una lista de opciones, por ejemplo la apariencia externa de fichas de juego. También se prevé que las opciones de configuración puedan activarse un número finito de veces, siendo así opciones de configuración fungibles que el jugador deberá recargar al agotarse, por ejemplo asociando de nuevo las opciones de configuración a sus credenciales de usuario, posiblemente a través de un proceso de compra de estas opciones de configuración en el servidor. Naturalmente, también se prevé que otras opciones de configuración no fungibles puedan asociarse con credenciales de usuario a través de un proceso de compra de tipo conocido.

En una variante de realización, el procedimiento comprende además el paso de activar en la máquina de juego una o más opciones de configuración para configurar la máquina de juego presencial, de modo que el jugador pueda seleccionar de manera presencial en la máquina de juego las opciones de configuración que desee.

5

En otra variante de realización, tras activar en la máquina de juego una o más opciones de configuración para configurar la máquina de juego presencial, el procedimiento incluye el paso de notificar al servidor la o las opciones de configuración activadas, consiguiendo ventajosamente poder establecer estadísticas de uso de las diferentes opciones de configuración, así como poder monitorizar el uso de opciones de configuración fungibles utilizadas por el usuario.

10

En otra variante de realización, siendo las opciones de configuración opciones de configuración del juego que se ejecuta en la máquina de juego, el procedimiento comprende además el paso de comunicar al juego instalado en la máquina de juego las opciones de configuración seleccionadas, permitiendo así que el juego instalado en la máquina se mantenga separado de la gestión de las opciones de configuración.

15

En una variante de interés, el paso de asociar en un servidor opciones de configuración a unas credenciales de usuario y/o el paso de proporcionar a la máquina de juego las credenciales de usuario se realizan mediante un dispositivo cliente, tal como un portátil accesorio, equipado por ejemplo con sistemas de validación QR, NPC o biométricos, de modo que el usuario pueda realizar cualquiera de estos pasos o incluso ambos mediante un dispositivo portátil, tal como un teléfono móvil que facilite la interacción con el servidor y la máquina de juego.

20

25

En otra variante de interés, realizándose el paso de asociar en un servidor opciones de configuración a unas credenciales de usuario mediante un dispositivo cliente y realizándose el paso de proporcionar a la máquina de juego las credenciales de usuario mediante un dispositivo cliente, comprende almacenar las credenciales de usuario en el dispositivo cliente durante el paso de asociar en el servidor opciones de configuración a unas credenciales de usuario y utilizar el mismo dispositivo cliente para realizar el paso de proporcionar a la máquina de juego las credenciales de usuario previamente almacenadas, consiguiendo que el jugador pueda utilizar el mismo dispositivo cliente, por ejemplo su teléfono móvil, tanto para asociar las opciones de configuración que desea que le aparezcan en la máquina de juego como para identificarse en la máquina de juego y así poder acceder las opciones de configuración

30

35

previamente asociadas con sus credenciales de usuario.

5 En una variante de interés, realizándose el paso de asociar en un servidor opciones de configuración a unas credenciales de usuario mediante un dispositivo cliente, el paso de asociar en el servidor opciones de configuración a unas credenciales comprende generar las credenciales de usuario automáticamente en el dispositivo cliente, de modo que el jugador no tenga que introducir ni recordar las credenciales de usuario y así se consiga realizar el paso de asociar opciones de configuración e incluso el paso de proporcionar credenciales de usuario a la máquina de juego de una manera mucho más ágil. Naturalmente, las credenciales de usuario pueden ser parámetros intrínsecos del dispositivo cliente o parámetros derivados de dichos parámetros intrínsecos, por ejemplo a partir de la dirección física de la tarjeta de red o MAC de un teléfono móvil. También se prevé que las credenciales de usuario sean una secuencia generada aleatoriamente y que quede almacenada en el dispositivo cliente.

15 La máquina de juego presencial de la presente invención es de las que está preparada para ejecutar un juego instalado en la máquina. En esencia, la máquina de juego se caracteriza porque comprende unos medios de configuración para configurar la máquina de juego, tales como una aplicación que cuando se ejecuta permite configurar la máquina de juego o incluso un juego que se ejecuta en la máquina de juego, estando los medios de configuración adaptados para obtener unas credenciales de usuario, enviar a un servidor las credenciales de usuario y obtener del servidor opciones de configuración para configurar la máquina de juego, permitiendo así personalizar la máquina de juego en función de las opciones de configuración previamente asociadas con las credenciales de usuario.

25 En una variante de realización, los medios de configuración están adaptados para activar una o más de las opciones de configuración obtenidas del servidor, permitiendo que el jugador pueda seleccionar las opciones de configuración que se activarán en cada momento, preferentemente a través de los controles de máquina de juego.

30 En una variante de interés, los medios de configuración están adaptados para notificar al servidor la o las opciones de configuración activadas, permitiendo monitorizar el uso de las opciones de configuración, guardar el estado de las configuraciones activadas en el servidor para su aplicación en posteriores partidas que realice el jugador en otras máquinas de juego, y controlar también el uso de opciones de configuración fungibles.

35 En una variante de realización, los medios de configuración están adaptados para comunicar

a un juego instalado y preferentemente ejecutándose en la máquina de juego las opciones de configuración seleccionadas, simplificando las comunicaciones del juego y evitando que el juego tenga que conectarse a dispositivos externos a la máquina de juego, tales como el servidor.

5

En una variante de interés, la máquina de juego comprende una primera máquina virtual que aloja los medios de configuración y una segunda máquina virtual para ejecutar el juego presencial, siendo los medios para comunicar al juego instalado en la máquina de juego las opciones de configuración seleccionadas una pasarela entre las dos máquinas virtuales, tal como una interfaz serie virtual, una cola, o una conexión de red para intercambio de paquetes tales como paquetes TCP o UDP, así como cualquier otra conexión de las conocidas en el estado de la técnica para intercambiar información entre máquinas virtuales y que permita su comunicación, manteniendo de esta manera mayormente aislado el juego y evitando que tenga que realizar conexiones externas a la máquina de juego.

15

En otra variante de realización, los medios de configuración comprenden un terminal de comunicaciones inalámbricas de corto alcance para obtener las credenciales de usuario, que pueden transmitirse desde un dispositivo cliente mediante radiofrecuencia de corto alcance, tal como mediante una interfaz de comunicación de campo cercano, NFC.

20

Se da a conocer también un sistema para configurar una máquina de juego presencial que tiene un juego instalado y que se ejecuta en la máquina de juego, comprendiendo el sistema una máquina de juego presencial y un servidor para almacenar opciones de configuración de la máquina de juego, asociadas a credenciales de usuario. Naturalmente, el servidor tiene que ser accesible por la máquina de juego, por ejemplo mediante una conexión de red privada o pública, tal como internet. Se destaca que el servidor puede incorporar una plataforma de compra de opciones de configuración que suponen mejoras del juego, asociándolas a las credenciales de usuario de uno o más clientes, a los que se podrán aplicar las opciones de configuración o mejoras de juego al utilizar una máquina de juego a la que se hayan proporcionado las credenciales de usuario.

30

El sistema comprende además un dispositivo cliente, adaptado para asociar en el servidor opciones de configuración de la máquina de juego con credenciales de usuario, estando preferentemente el dispositivo cliente además adaptado para proporcionar a la máquina de juego las credenciales de usuario. Naturalmente, el servidor tiene que ser accesible en este caso también por el dispositivo cliente, por ejemplo mediante una conexión a internet que

35

permita acceder a una interfaz que permita seleccionar opciones de configuración, tal como una plataforma de compra de opciones de configuración.

5 En una variante de realización, el dispositivo cliente del sistema es un dispositivo portátil accesorio u otro dispositivo con acceso a páginas web, siendo preferentemente el dispositivo portátil accesorio es un teléfono móvil.

#### Breve descripción de los dibujos

10 Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de facilitar la comprensión de las características de la invención, se acompaña a la presente memoria descriptiva un juego de dibujos en los que, con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

15 La Fig. 1 presenta un diagrama de secuencia de la configuración de una máquina de juego según la invención;  
la Fig. 2 presenta un esquema del sistema para configurar una máquina de juego según la presente invención;  
las Figs. 3 a 6 presentan la máquina de juego presencial con diferentes opciones de  
20 configuración.

#### Descripción detallada de los dibujos

La Fig. 1 presenta un diagrama de secuencia que ilustra el procedimiento para configurar una  
25 máquina 1 de juego presencial de la presente invención. Tal y como se describirá a continuación, la configuración de la máquina 1 se realizará mediante unas opciones de configuración 3 que se ofrecerán en un servidor 2, de modo que un dispositivo cliente 5, que puede ser un dispositivo portátil tal como un teléfono móvil, pueda conectarse con dicho servidor 2, por ejemplo a través de internet, para asociar A opciones de configuración 3 con  
30 unas credenciales de usuario.

Este primer paso de asociar A en un servidor 2 opciones de configuración 3 de la máquina 1 de juego con credenciales de usuario lo puede realizar tanto el mismo usuario que después será el jugador de la máquina 1 de juego como un operador que mediante una conexión a  
35 internet o accediendo directamente al servidor pueda de asociar A en el servidor 2 opciones de configuración 3 de la máquina 1 de juego con unas credenciales de usuario. Estas



credenciales de usuario serán por ejemplo un nombre de usuario que permita identificar un usuario o un grupo de usuarios a los que se ofrecerá la posibilidad de aplicar las opciones de configuración 3 previamente asociadas cuando proporcionen estas credenciales a una máquina 1 de juego habilitada para conectarse al servidor según se presentará más adelante.

5 Se prevé que cuando el dispositivo cliente 5 se conecte al servidor 3, por ejemplo mediante una interfaz web, este le presente las diferentes opciones de configuración 3 disponibles, tales como cambios de combinaciones de colores, uso de tipografía de alto contraste, personalizaciones auditivas personalización de apariencia de fichas o incluso la activación de juegos o aplicaciones adicionales que permitan por ejemplo participar en torneos basados en  
10 el juego presencial o mostrar rankings de jugadores. Se prevé también que el servidor 3 establezca ciertas condiciones para asociar A algunas opciones de configuración 3 con credenciales de usuario, por ejemplo que se tenga que realizarse una compra previa o formar parte de un grupo de usuarios previamente indicado en el servidor 3. Las opciones de configuración 3 pueden presentarse tanto como opciones binarias, es decir, que puedan estar  
15 activadas o desactivadas, tales como uso o no uso de tipografía de alto contraste, tanto como opciones con varias posiciones de selección, por ejemplo que permitan seleccionar la tipografía a utilizarse en la máquina 1 de juego de entre varias tipografías disponibles. Otro ejemplo sería uso o no de sonido o la selección del nivel de sonido o el tipo de música que emitirá la máquina 1 de juego. Esta selección se puede realizar mediante listas desplegable  
20 de las conocidas en el estado de la técnica. Naturalmente, las opciones de configuración 3 de la máquina 1 de juego pueden ser fungibles, es decir, de uso finito, permitiendo su activación un número determinado de veces y teniendo que renovarse al agotarse el número determinado de activaciones, asociándolas de nuevo a las credenciales de usuario a través del servidor 3 del modo anteriormente indicado.

25 Se prevé que el servidor 2 ofrezca diferentes opciones de configuración 3 que pueden presentarse en diferentes tipos de máquinas 1 de juego, indicando preferentemente al usuario que se conecte al servidor para asociar A opciones de configuración 3 a credenciales de usuario el tipo de máquinas 1 de juego en las que podrá utilizar estas opciones de configuración 3.  
30

Una ventaja de este procedimiento es que al asociar A las opciones de configuración 3 con credenciales de usuario puede establecerse que estas se apliquen por defecto en la máquina 1 de juego, evitando que el jugador tenga que configurar cada vez la máquina 1 y seleccionar  
35 las diferentes opciones de configuración 3.

Tras asociar A en el servidor 2 opciones de configuración 3 de la máquina 1 de juego con credenciales de usuario, el servidor 2 estará listo para informar a una máquina 1 de juego las opciones de configuración 3 asociadas a unas credenciales concretas.

5 Así pues, cuando el usuario se encuentre delante de una máquina 1 de juego presencial, el usuario procederá a proporcionar B a la máquina 1 de juego sus credenciales de usuario, procediendo entonces la máquina 1 de juego, a través de unos medios de configuración 6 de dicha máquina 1, a conectarse con el servidor 2 y enviar C la máquina 1 de juego al servidor 2 las credenciales de usuario proporcionadas.

10

Tras recibir el servidor 2 las credenciales de usuario, el servidor 3 localizará las opciones de configuración previamente asociadas a esas credenciales de usuario así como cualquier información adicional que pueda ser de interés a los medios de configuración 6 de la máquina 1 de juego, tal como si las opciones de configuración deben activarse automáticamente en la máquina 1 de juego o el número restante de activaciones de las opciones de configuración si estas son de carácter fungible.

15

Tras devolver esta información a los medios de configuración 6 de la máquina 1 de juego, la máquina 1 de juego consigue obtener D del servidor 2 las opciones de configuración 3 previamente asociadas a las credenciales de usuario enviadas para así poder configurar la máquina 1 de juego. Se prevé que el paso de asociar A en el servidor 2 opciones de configuración 3 de la máquina 1 de juego con credenciales de usuario se pueda incluso realizar durante el uso de la máquina 1 de juego, de modo que la máquina 1 de juego vaya periódicamente consultando el servidor 2 para determinar si hay nuevas opciones de configuración 3 disponibles para presentarlas al jugador si es preciso en los medios de configuración 6.

20

25

Aunque las opciones de configuración 3 pueden ser automáticas y activarse directamente al obtener D la máquina 1 de juego del servidor 2 las opciones de configuración 3 previamente asociadas a las credenciales de usuario enviadas, también se prevé que el jugador o usuario tenga que activar E1 en la máquina 1 de juego una o más opciones de configuración 3 para configurar la máquina 1 de juego. Este caso, que se ilustra en la Fig. 1, permite que el usuario o jugador pueda controlar a través de la máquina 1 de juego las opciones de configuración 3 que se activan. Complementariamente, para poder utilizar posteriormente en otras máquinas 1 de juego las mismas opciones de configuración 3 activadas, así como para controlar el número de activaciones de cada opción de configuración 3, por ejemplo a efectos estadísticos

30

35

o para determinar las configuraciones preferidas por usuarios, así como realizar un seguimiento de las activaciones de las opciones de configuración de carácter fungible, el procedimiento también contempla notificar E2 al servidor 2 la o las opciones de configuración 3 activadas tras activar E1 en la máquina 1 de juego una o más opciones de configuración 3 para configurar la máquina 1 de juego.

Las opciones de configuración 3 pueden ser tanto opciones de configuración de la máquina 1 de juego como del juego 4 que se ejecuta en la máquina 1 de juego. En caso que una de las opciones de configuración 3 sean opciones de configuración 3 del juego 4 que se ejecuta en la máquina 1 de juego, el procedimiento comprenderá el paso de comunicar F al juego 4 instalado en la máquina 1 de juego las opciones de configuración 3 o mejoras seleccionadas.

Tal y como ilustra el sistema de la Fig. 2 que presenta una máquina 1 de juego y un servidor 2 para almacenar diferentes opciones de configuración 3 de la máquina 1 de juego asociadas a credenciales de usuario, el paso de asociar A en el servidor 2 opciones de configuración 3 de la máquina 1 de juego con unas credenciales de usuario puede realizarlo el mismo usuario o jugador mediante un dispositivo cliente 5. De esta manera, se consigue ventajosamente que las credenciales de usuario puedan quedar almacenadas en el dispositivo cliente 5 y, utilizarse el mismo dispositivo cliente 5 para realizar el paso de proporcionar B a la máquina 1 de juego las credenciales de usuario almacenadas, por ejemplo si el dispositivo cliente 5 es un teléfono móvil o un dispositivo de comunicaciones, mediante una aplicación que permita tanto ayudar en el proceso de asociar A en el servidor 2 opciones de configuración 3 de la máquina 1 de juego con las credenciales de usuario como proporcionar B a la máquina 1 de juego las credenciales de usuario, pudiéndose realizar el paso de proporcionar B a la máquina 1 de juego las credenciales de usuario mediante interfaces de comunicación a corta distancia, tales como comunicaciones por radiofrecuencia, por ejemplo NFC o bluetooth entre el dispositivo cliente 5 y la máquina 1 de juego estando los medios de configuración 6 provistos de un terminal de comunicaciones inalámbricas de corto alcance para obtener las credenciales de usuario, o como comunicaciones visuales, por ejemplo presentando el dispositivo cliente 5 un código como un código QR y estando la máquina 1 de juego provista de una cámara o similar para decodificar el código QR y obtener las credenciales de usuario o incluso comunicaciones auditivas, estando el dispositivo cliente 5 adaptado para emitir un mensaje auditivo, por ejemplo un conjunto de pulsos de ultrasonidos o a bajo volumen y estando la máquina 1 de juego provista de un micrófono o similar para decodificar el mensaje auditivo y obtener las credenciales de usuario. Naturalmente, la máquina 1 de juego estará provista y presentará debidamente los medios de configuración 3 para guiar al usuario durante el procedimiento,

proporcionando por ejemplo indicaciones para que el usuario pueda descargar e instalar en el dispositivo cliente 5, por ejemplo su teléfono móvil, una aplicación necesaria para participar en el procedimiento.

5 Aunque se prevé que el jugador pueda seleccionar sus propias credenciales de usuario, por ejemplo un nombre de usuario único opcionalmente confirmado por una contraseña, es posible que las credenciales de usuario se generen automáticamente en el dispositivo cliente 5 al asociar A en el servidor 2 opciones de configuración 3 de la máquina 1 de juego con las credenciales de usuario, generándose por ejemplo un código único a modo de credencial de usuario sin que el usuario tenga que recordar dichas credenciales de usuario.

10 Así, el paso de asociar A en un servidor 2 opciones de configuración a unas credenciales de usuario y/o el paso de proporcionar B a la máquina 1 de juego las credenciales de usuario pueden realizarse mediante un dispositivo cliente 5 con sistemas de validación QR, NPC o biométricos.

Como puede observarse en la Fig. 2, la máquina 1 de juego presencial comprende un juego 4 instalado en la máquina 1 y unos medios de configuración 6 para configurar la máquina de juego, estando los medios de configuración adaptados para que se les proporcione B, es decir, para recibir, unas credenciales de usuario y estando los medios de configuración 6 adaptados para enviar C a un servidor las credenciales de usuario y obtener D del servidor opciones de configuración 3. Del modo anteriormente descrito, la máquina 1 de juego presenta unos medios de configuración 6, tales como una aplicación que se ejecuta en una primera máquina virtual vm1 de la máquina 1 de juego, adaptados para activar E1 una o más de las opciones de configuración 3 obtenidas del servidor 2, por ejemplo mediante un primer conjunto 7a de los controles 7 de la máquina 1. Los controles 7 de la máquina 1 de juego pueden ser una pantalla táctil, que pueda dividirse en un primer conjunto 7a adaptado para controlar los medios de configuración 6 de la primera máquina virtual vm1 y una segundo conjunto 7b, adaptado para controlar el juego 4 que se ejecutará en una segunda máquina virtual vm2 de la máquina 1 de juego, de modo que se eviten conexiones externas directamente desde el juego 4, por ejemplo con el servidor 2 que podrían implicar problemas legales o de seguridad, sobre todo si el juego 4 es un juego de azar. Naturalmente, la máquina 1 de juego permitirá adaptar y dimensionar los controles 7 en función de la necesidad de interactuar con la primera máquina virtual vm1 para controlar los medios de configuración 6 y la necesidad de interactuar con la segunda máquina virtual vm2 para controlar el juego 4. Esto se puede conseguir partiendo convenientemente los controles 7 en un primer conjunto 7a y un segundo conjunto

7b y dirigiendo las acciones del usuario sobre una pantalla táctil a cada máquina virtual vm1, vm2 según se haya presentado al usuario. Naturalmente, en otras realizaciones cada máquina virtual vm1, vm2 podría tener sus propios controles independientes, aunque para optimizar el espacio en la máquina 1 de juego es conveniente poder utilizar los mismos controles 7, que  
 5 por ejemplo pueden mostrar solamente el segundo conjunto 7b si no es necesario utilizar las opciones de configuración 3. Tal y como se ha descrito anteriormente, se prevé también que los medios de configuración 6 puedan estar adaptados para notificar E2 al servidor 2 la o las opciones de configuración 3 activadas.

10 Del modo ilustrado en la Fig. 2, la máquina 1 de juego comprende una primera máquina virtual vm1 para ejecutar los medios de configuración 6 y una segunda máquina virtual vm2 para ejecutar el juego 4 presencial, siendo los medios para comunicar 8 al juego instalado en la máquina 1 de juego las opciones de configuración 3 seleccionadas una pasarela entre las dos máquinas virtuales vm1, vm2, tal como una conexión a modo de cola FIFO o una conexión  
 15 serie virtual, de modo que los medios de configuración 6 puedan comunicar F al juego 4 instalado en la máquina 1 de juego las opciones de configuración 3 seleccionadas cuando estas sean opciones de configuración 3 del juego 4.

A continuación, se presentarán a modo de ejemplo diferentes opciones de configuración 3  
 20 presentadas los medios de configuración 6 de una máquina 1 de juego en la que se está ejecutando un juego 4. Como puede observarse, la máquina 1 de juego presenta una pantalla táctil a modo de controles 7 en los que se distingue un primer conjunto 7a para interactuar con los medios de configuración 6 y un segundo conjunto 7b para interactuar con el juego 4.

25 La Fig. 3 presenta la máquina 1 de juego tal y como se encontraría tras realizar el paso de obtener D del servidor 2 las opciones de configuración 3 previamente asociadas a las credenciales de usuario enviadas para configurar la máquina 1 de juego. En la máquina 1 de juego de la Fig. 3 se observa que de las tres opciones de configuración 3 presentadas en los medios de configuración 6 dos de ellas tiene forma de botón binario y una de ellas forma de  
 30 botón con la indicación x5 que informaría del número de activaciones máximas, por lo que sería una opción de configuración 3 fungible o finita. Para una mayor simplicidad en las figuras se ha obviado la indicación explicativa de cada una de las opciones de configuración 3, aunque se prevé que cada opción de configuración 3 esté acompañada de una explicación detallada de su funcionamiento esperado.

35 La Fig. 4 presenta la máquina de juego al activar E1 en la máquina 1 de juego una opción de

configuración 3 para configurar la máquina 1 de juego. Para llegar a este estado, el usuario tiene que haber pulsado con el dedo sobre la opción de configuración 3 en el primer conjunto 7a de los controles 7 que presenta los medios de configuración 6. Se observa por tanto que el interruptor cambia de posición para indicar al usuario el paso de activar E1 esta opción de configuración 3. Como puede observarse, en este caso esta opción de configuración correspondería a color de fondo de alto contraste, con lo que el fondo 9 del juego 4 cambiaría de color al comunicar F al juego 4 instalado en la máquina de juego la opción de configuración seleccionada. Naturalmente, el juego 4 estará convenientemente preparado para recibir esta comunicación mediante un protocolo previamente acordado para realizar los cambios correspondientes a la opción de configuración 3 seleccionada, en este caso un cambio de color de fondo que permita un mayor contraste del tablero 10 de juego.

En la Fig. 5 se ilustra la máquina 1 de juego, en este caso al activar E1 en la máquina 1 de juego la opción de configuración 3 fungible en forma de botón, de modo que tras pulsar sobre el botón la denominación "x5" pasa a ser "x4", indicando que han pasado de quedar cinco activaciones de la opción de configuración 3 a quedar cuatro activaciones de esta opción de configuración 3. Naturalmente, como los medios de configuración 6 procederán a notificar E2 al servidor 2 la opción de configuración 3 activadas, este número de activaciones restantes se mantendrá para siguientes partidas en la misma u otras máquinas 1 de juego. En este caso, esta opción de configuración permite cambiar la forma de las fichas 11 del juego 4.

Finalmente, la Fig. 6 vuelve a mostrar la máquina 1 de juego, en este caso tras la activación de otra opción de configuración 3 a modo de botón binario que tras activarse permite activar una aplicación adicional 9 presentando un ranking de puntuaciones de jugadores. Esta aplicación adicional 9 se ejecutará preferentemente en la primera máquina virtual vm1, de modo que no interfiera con el juego 4. Naturalmente, aunque la aplicación adicional 9 puede estar preinstalada en la máquina 1 de juego, la aplicación adicional 9 también puede proporcionarse por el servidor 2 durante el paso de obtener D la máquina 1 de juego del servidor 2 las opciones de configuración 3.

30

## REIVINDICACIONES

1. Procedimiento para configurar una máquina (1) de juego presencial caracterizado porque comprende los pasos de:
- 5
- asociar (A) en un servidor (2) opciones de configuración (3) de la máquina de juego con credenciales de usuario;
  - proporcionar (B) a la máquina de juego unas credenciales de usuario;
  - enviar (C) la máquina de juego al servidor las credenciales de usuario proporcionadas;
  - obtener (D) la máquina de juego del servidor las opciones de configuración previamente asociadas a las credenciales de usuario enviadas para configurar la máquina de juego.
- 10
2. Procedimiento según la reivindicación anterior, caracterizado porque comprende además el paso de:
- activar (E1) en la máquina (1) de juego una o más opciones de configuración (3) para configurar la máquina de juego.
- 15
3. Procedimiento según la reivindicación anterior, caracterizado porque tras activar (E1) en la máquina (1) de juego una o más opciones de configuración (3) para configurar la máquina de juego, incluye el paso de:
- notificar (E2) al servidor (2) la o las opciones de configuración activadas.
- 20
4. Procedimiento según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque, siendo las opciones de configuración (3) opciones de configuración de un juego (4) instalado en la máquina (1) de juego, comprende además el paso de:
- comunicar (F) al juego instalado en la máquina de juego las opciones de configuración.
- 25
5. Procedimiento según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el paso de asociar (A) en un servidor (2) opciones de configuración a unas credenciales de usuario y/o el paso de proporcionar (B) a la máquina (1) de juego las
- 30
- 35

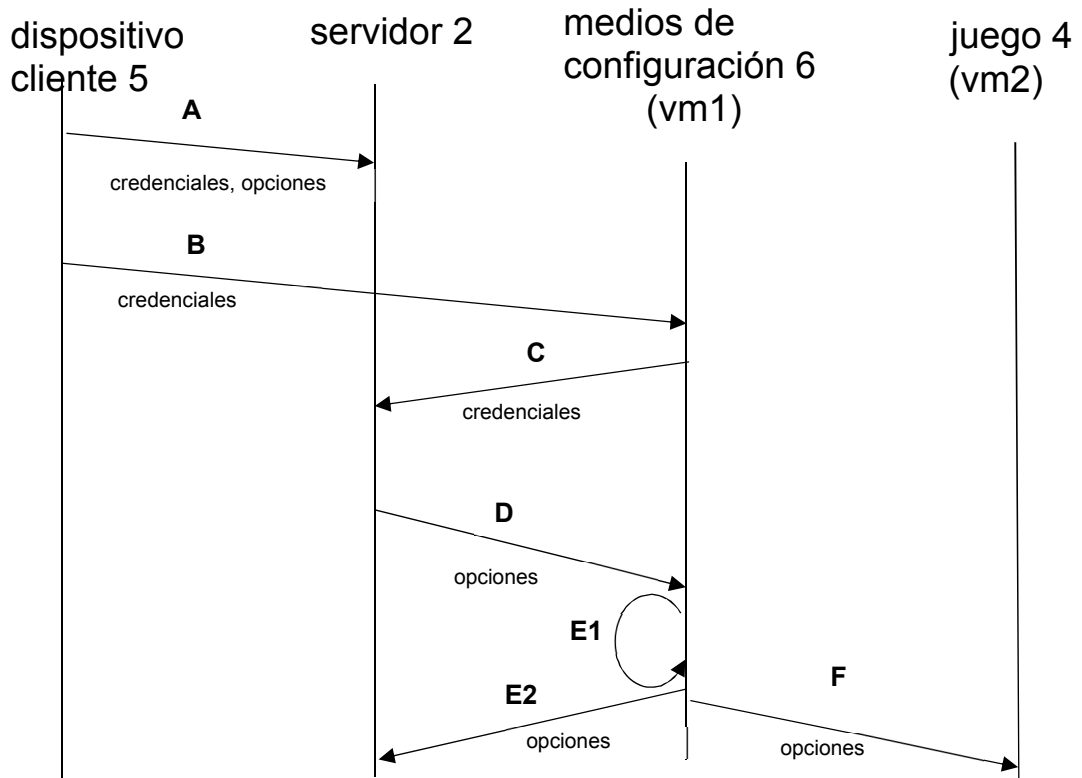
credenciales de usuario se realizan mediante un dispositivo cliente (5).

- 5
6. Procedimiento según la reivindicación anterior, caracterizado porque, realizándose el paso de asociar (A) en un servidor (2) opciones de configuración a unas credenciales de usuario mediante un dispositivo cliente (5) y realizándose el paso de proporcionar (B) a la máquina (1) de juego las credenciales de usuario mediante un dispositivo cliente, comprende almacenar las credenciales de usuario en el dispositivo cliente durante el paso de asociar en el servidor opciones de configuración a unas credenciales de usuario y utilizar el mismo dispositivo cliente para realizar el paso de proporcionar a la máquina de juego las credenciales de usuario previamente almacenadas.
- 10
7. Procedimiento según una cualquiera de las reivindicaciones 5 a 6, caracterizado porque, realizándose el paso de asociar (A) en un servidor (2) opciones de configuración a unas credenciales de usuario mediante un dispositivo cliente (5), el paso de asociar en el servidor opciones de configuración a unas credenciales comprende generar las credenciales de usuario automáticamente en el dispositivo cliente.
- 15
8. Máquina (1) de juego presencial caracterizado porque comprende unos medios de configuración (6) para configurar la máquina de juego, estando los medios de configuración adaptados para que se les proporcione (B) unas credenciales de usuario y estando los medios de configuración adaptados para enviar (C) a un servidor las credenciales de usuario y obtener (D) del servidor opciones de configuración (3) para configurar la máquina de juego.
- 20
- 25
9. Máquina (1) de juego según la reivindicación anterior, caracterizada porque los medios de configuración (6) están adaptados para activar (E1) una o más de las opciones de configuración (3) obtenidas del servidor (2).
- 30
10. Máquina (1) de juego según la reivindicación anterior, caracterizada porque los medios de configuración (6) están adaptados para notificar (E2) al servidor (2) la o las opciones de configuración (3) activadas.
- 35
11. Máquina (1) de juego según una cualquiera de las reivindicaciones 8 a 10, caracterizada porque los medios de configuración (6) están adaptados para comunicar (F) un juego (4) instalado en la máquina de juego las opciones de configuración (3)

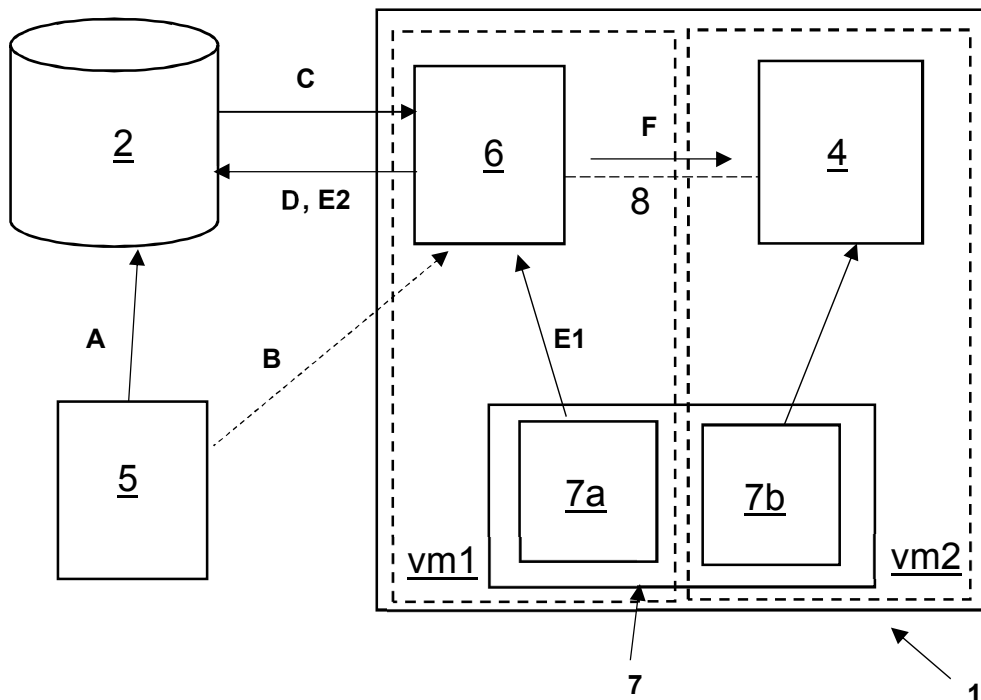


activadas.

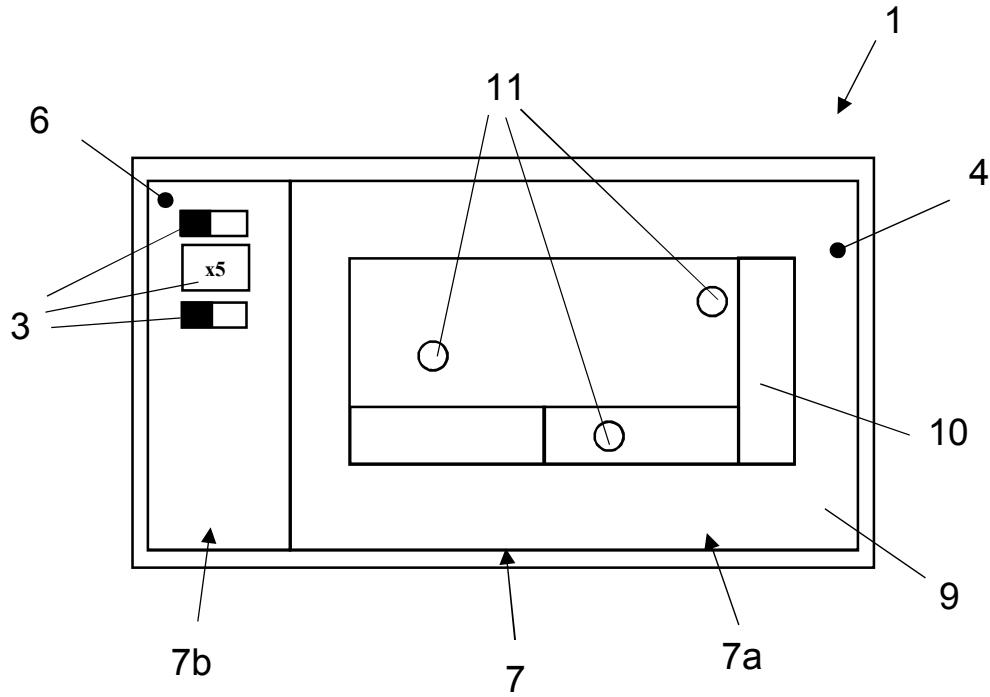
- 5 12. Máquina (1) de juego según la reivindicación anterior, caracterizada porque comprende una primera máquina virtual (vm1) para ejecutar los medios de configuración (9) y una segunda máquina virtual (vm2) para ejecutar el juego (4), siendo los medios para comunicar (8) al juego (4) las opciones de configuración una pasarela entre las dos máquinas virtuales.
- 10 13. Máquina (1) de juego según una cualquiera de las reivindicaciones 8 a 12, caracterizada porque los medios de configuración (6) comprenden un terminal de comunicaciones inalámbricas de corto alcance para obtener las credenciales de usuario.
- 15 14. Sistema para configurar una máquina (1) de juego presencial caracterizado porque comprende:
- una máquina de juego presencial según una cualquiera de las reivindicaciones 8 a 13; y
  - un servidor (2) para almacenar opciones de configuración (3) de la máquina de juego asociadas a credenciales de usuario
- 20
- 25 15. Sistema según la reivindicación anterior, caracterizado porque comprende además un dispositivo cliente (5), adaptado para asociar (A) en el servidor (2) opciones de configuración (3) de la máquina (1) de juego con credenciales de usuario.
- 30 16. Sistema según la reivindicación anterior, caracterizado porque el dispositivo cliente (5) está además adaptado para proporcionar (B) a la máquina (1) de juego las credenciales de usuario.
17. Sistema según una cualquiera de las reivindicaciones 15 a 16, caracterizado porque el dispositivo cliente (5) es un dispositivo portátil.
18. Sistema según la reivindicación anterior, caracterizado porque el dispositivo portátil es un teléfono móvil.



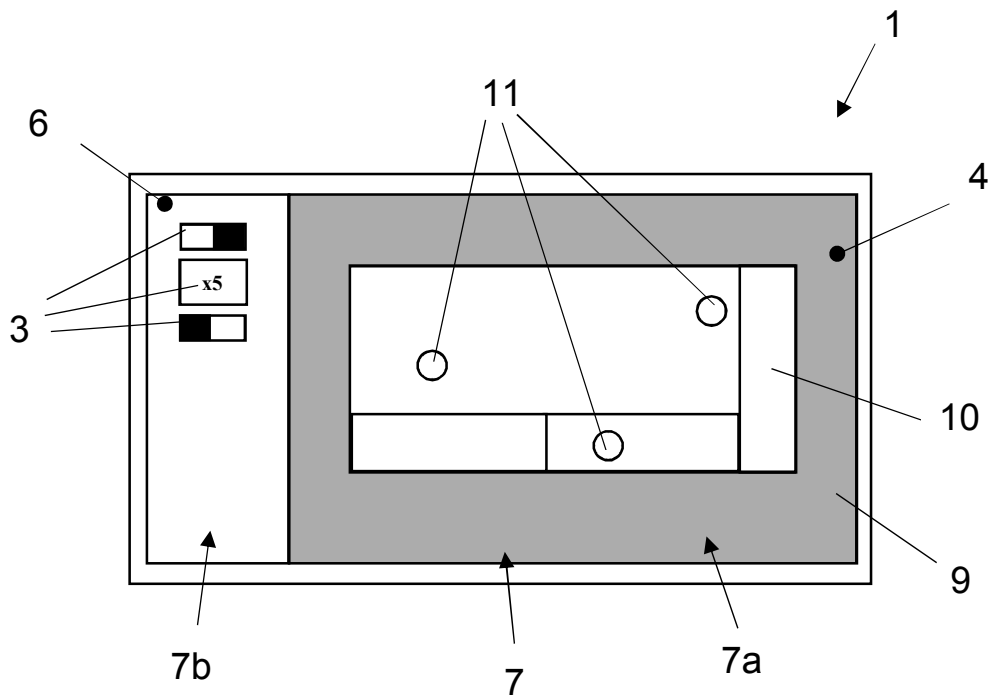
**Fig. 1**



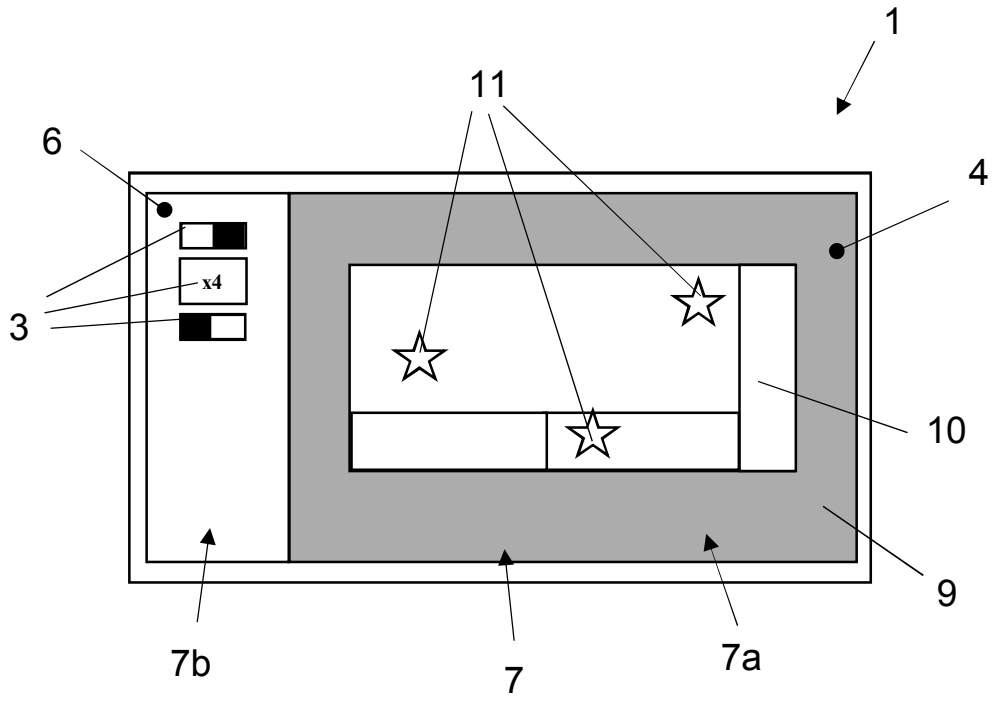
**Fig. 2**



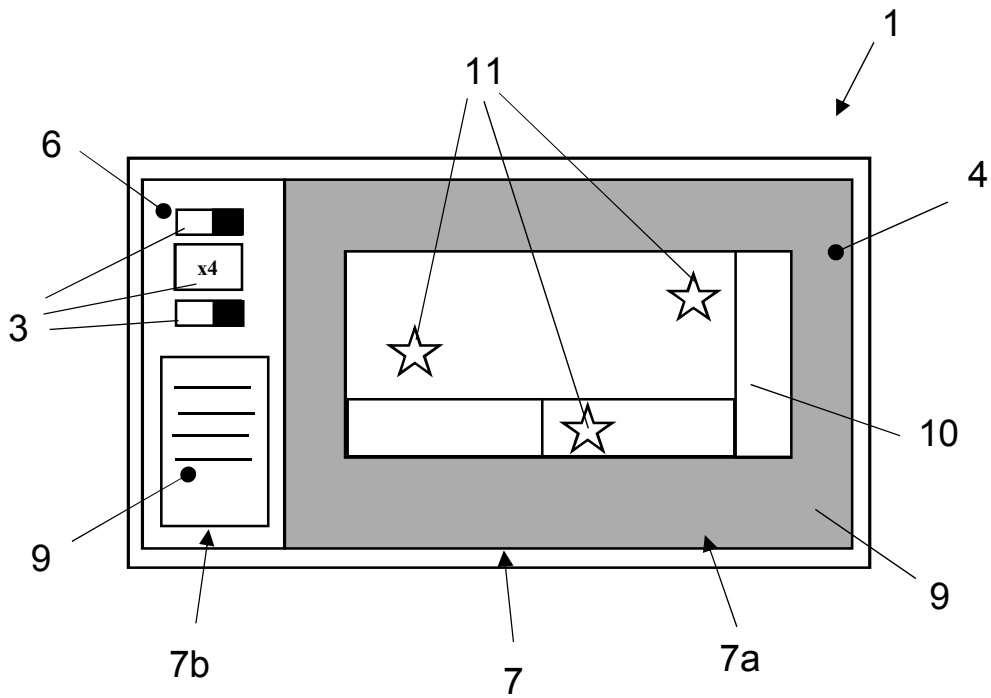
**Fig. 3**



**Fig. 4**



**Fig. 5**



**Fig. 6**