

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 699 731**

51 Int. Cl.:

G06Q 20/36 (2012.01)

G06Q 20/40 (2012.01)

G07F 17/32 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **03.02.2014 E 14153728 (2)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **10.10.2018 EP 2843632**

54 Título: **Método y sistema para juegos**

30 Prioridad:

03.09.2013 EP 13182895

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

12.02.2019

73 Titular/es:

**NOVOMATIC AG (100.0%)
Wiener Strasse 158
2352 Gumpoldskirchen, AT**

72 Inventor/es:

LECH, JANUSZ

74 Agente/Representante:

SÁEZ MAESO, Ana

ES 2 699 731 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).

5

DESCRIPCIÓN

Método y sistema para juegos

Campo de la Invención

[001] La invención se refiere a un método de, y sistema para operar una máquina de juegos. Más en particular, la presente invención se refiere a sistemas y métodos para operación de juegos sin efectivo.

10

Antecedentes de la Invención

[002] Las máquinas de juegos, que incluyen máquinas de juegos de tarjetas inteligentes toman un sin número de formas. Las máquinas de juegos se diseñan para ofrecer diversión, entretenimiento y placer. Algunas de las máquinas de juegos ofrecen pagos, que se añaden a la diversión del juego.

15

[003] También ha evolucionado la transacción de efectivo en las máquinas de juegos necesaria para la operación de los juegos. Donde antiguamente solo estaban presentes mecanismos de manejo de monedas en máquinas de juegos, ahora los dispositivos de crédito encuentran un amplio uso, tal como boletos de retiro de efectivo. Algunos casinos expiden tarjetas magnéticas de jugador que los jugadores utilizan para obtener premios por juego frecuente. Un jugador que sostiene esta tarjeta la inserta en un lector de tarjetas previsto en una máquina de juegos antes de que comience el juego. Otros casinos expiden boletos con códigos de barras. Cuando un jugador termina la interacción en una máquina de juegos, la máquina de juegos imprime un boleto que indica visiblemente el estado final del jugador tal como un valor de retiro de efectivo y la hora. El jugador entonces recupera el boleto y puede canjearlo por crédito en otro juego o cambiarlo por efectivo en una cabina de cambio o una máquina de pago.

20

El documento US2002160834 describe un servidor de juegos que comprende una primera base de datos acoplada operativamente con el servidor de juegos para manejar una cuenta de billetera electrónica de un usuario. El servidor de juegos y una pluralidad de terminales de usuario se pueden conectar a través de una red. Un jugador inserta dinero en efectivo en la unidad enviada o inserta una tarjeta con chip en un lector de tarjetas. En una oficina central, el jugador puede configurar una cuenta o hacer un depósito que esté asociado directamente con el identificador biométrico del pagador.

25

Se busca un acuerdo para garantizar que los datos biométricos de la persona sean más seguros.

30

[004] Los usuarios de las máquinas de juegos pueden beneficiarse al mejorar el manejo de efectivo de estos sistemas.

Breve Descripción de la Invención

[005] Esta invención proporciona sistemas y métodos para experiencia de juegos sin efectivo al utilizar reconocimiento biométrico de usuario y un entorno de monedero electrónico individual.

35

[006] De acuerdo con de la invención se proporciona un sistema de juegos que comprende un servidor de juegos, y una pluralidad de terminales de usuario, el servidor de juegos y las máquinas de juegos que se conectan a través de una red; el servidor de juegos que proporciona una base de datos para almacenar una pluralidad de registros, cada registro que tiene un número de cuenta como un valor clave; cada una de las máquinas de juegos que comprende una interfaz biométrica para solicitar datos biométricos de un usuario para almacenarlos con la cuenta; y medios para manejar la información de efectivo de monedero electrónico del usuario; y en donde al menos una terminal de usuario se adapta como una terminal de retiro de efectivo para proporcionar pago en efectivo del monedero electrónico de los usuarios al usuario, tras la autenticación por medio de la interfaz biométrica y los datos biométricos almacenados.

40

[007] De forma ideal se introduce un programa de software y se almacena en la máquina de juegos, o en un servidor de red, para permitir que la máquina de juegos utilice características biométricas y de monedero electrónico. El programa de software puede incluir firmware.

45

[008] En un ejemplo, el dispositivo de juegos también puede incluir al menos un dispositivo de pago en comunicación con el procesador. Un dispositivo de pago, tal como un aceptador de pago puede incluir un aceptador de recibos, boletos o billetes en donde el jugador inserta billetes bancarios, un boleto o cupones y una ranura de monedas donde el jugador inserta dinero, monedas o fichas. En otros ejemplos, dispositivos de pago tal como lectores o verificadores para tarjetas de crédito, tarjetas de débito o recibos pueden aceptar el pago. En un ejemplo, un jugador puede insertar una tarjeta de identificación en un lector de tarjetas del dispositivo de juegos en donde la tarjeta de identificación puede ser una tarjeta inteligente que comprende un microchip programado y un sensor biométrico (huella dactilar). En otro ejemplo, un jugador puede transportar un dispositivo portátil, tal como un teléfono inteligente, o cualquier otro dispositivo inalámbrico adecuado, que puede comunicar, tras la verificación biométrica del jugador, la identificación de un jugador, créditos totales (o datos relacionados), y otra información relevante al dispositivo de juegos. En un ejemplo, se puede transferir dinero a

50

5 un dispositivo de juegos a través de transferencia electrónica de fondos. Cuando un jugador provee fondos al dispositivo de juegos, el procesador puede determinar la cantidad de fondos introducidos y puede mostrar la cantidad correspondiente en la visualización de créditos u otra visualización adecuada como se describió anteriormente.

[009] En un ejemplo esta red se puede implementar en un llamado entorno de monedero individual que incluye una base de datos para almacenar información de monedero electrónico y que incluye además máquinas de juegos interconectadas, terminales de computadora en un restaurante o un bar y/o un casino móvil o en línea.

[0010] Una actualización de software puede adaptar diferentes máquinas de juegos para emplear los métodos de la presente invención. Puede ser necesario añadir componentes de hardware a una máquina de juegos existente. Sin embargo, se puede introducir una interfaz de red a una máquina de juegos no en red de acuerdo con una modalidad de la invención.

15 [0011] En consecuencia, un beneficio significativo de la presente invención es adaptar una máquina de juegos existente para emplear los métodos y software de la presente invención. Software, como se define en la presente, incluye firmware actualizable y código programable almacenado en una unidad de disco duro, memoria de estado sólido, u otros medios. El software se puede actualizar en masa a través de un servidor de red en comunicación con las máquinas de juegos, o al actualizar cada máquina.

20 [0012] El sistema de acuerdo con la presente invención incluye una pluralidad de máquinas de juegos y un servidor de máquina de juegos que están en red. El servidor de juegos proporciona una base de datos para almacenar una pluralidad de registros, cada registro puede tener un número de cuenta como un valor clave.

[0013] Cada una de las máquinas de juegos comprende un procesador de juegos. Cada una de las máquinas de juegos puede comprender un lector de boletos y una impresora de boletos y una interfaz de red para proporcionar una conexión de datos a la base de datos del servidor. El número de cuenta se asigna a un usuario (jugador).

Breve Descripción de las Figuras

[0014] Se explican diferentes ejemplos de la invención con referencia a las figuras en las cuales:

[0015] La Figura 1 muestra esquemáticamente un sistema típico de acuerdo con la modalidad preferida de un sistema de juegos.

30 [0016] La Figura 2 ilustra esquemáticamente la arquitectura de sistema de una máquina de juegos.

[0017] La Figura 3 muestra una interfaz de usuario de acuerdo con una modalidad de la invención.

[0018] La Figura 4 muestra el contenido de la base de datos que almacena las actividades de juegos del usuario.

[0019] La Figura 5 muestra la configuración de red del sistema de juegos.

[0020] La Figura 6 ilustra el proceso ejecutado dentro de la red cuando un usuario accede al dispositivo biométrico.

35 [0021] La Figura 7 ilustra, además el proceso ejecutado por la red cuando se transfiere un crédito a la cuenta de un usuario.

Descripción Detallada de la Invención

[0022] La Figura 1 muestra esquemáticamente un ejemplo preferido de la invención comprende un servidor 1 con una base de datos 11 y una pluralidad de máquinas de juegos 2 y un terminal de efectivo 2c. La base de datos 11 comprende un área de base de datos 71 para almacenar información de monedero electrónico con respecto a una cuenta de usuario. El servidor 1 y las máquinas de juegos 2 y la terminal de efectivo 2c se conectan a través de una red informática 6, en donde el servidor 1 comprende una interfaz de red 12 y cada una de las máquinas de juegos 2 y la terminal de efectivo 2c comprende una interfaz de red 23. La terminal de efectivo 2c y cada una de las máquinas de juegos 2, que se conectan al servidor 1 a través de la red 6, comprenden un procesador de juegos 20 (Figura 2) y periféricos de juegos. Cada una de las máquinas de juegos 2 comprende una pantalla 27 y un botón de retiro de efectivo 26. La primera máquina de juegos 2, que se muestra en el lado izquierdo de la Figura 1 comprende una palanca de mando individual 28, la segunda máquina de juegos 2, que se muestra esquemáticamente a la mitad de la Figura 1 comprende un teclado 29. El teclado 29 puede ser de botones físicos y/o de un tipo de interfaz de pantalla táctil. La terminal de efectivo 2c, que se muestra en el lado derecho de la Figura 1 comprende un sensor biométrico 72. Cada una de las máquinas de juegos 2 comprende además un lector de boletos 21 y una impresora de boletos 22 para leer e imprimir boletos 3, 5.

[0023] La Figura 2 muestra esquemáticamente una máquina de juegos 2 de la Figura 1 en más detalle. La máquina de juegos 2 mostrada en la Figura 2 comprende un procesador de juegos 20, en el cual se ejecuta un programa de

5 computadora para ejecutar software que implementa el juego respectivo en la máquina de juegos 2. El procesador de juegos 20 se conecta con los periféricos 26, 27, 28, 29 de la máquina de juegos 2. En esta modalidad preferida de una máquina de juegos 2, el procesador de juegos 20 se conecta a la red informática 6 a través de la interfaz de red 23. El procesador de juegos 20 se conecta a un botón de retiro de efectivo 26, una pantalla 27, un teclado 29 y a un lector de boletos 21 y una impresora de boletos 22 y un sensor biométrico 72. Con el lector de boletos 21 y la impresora de boletos 22 de esta ejemplo de la invención, es posible leer los boletos 3, 5 e imprimir los boletos 3, 5 con el mismo dispositivo. Este dispositivo comprende solamente una ranura, en la cual se puede insertar un boleto 3, 5 y mediante la cual se puede proporcionar un boleto impreso 3, 5, es decir, la ranura se comparte para la entrada y salida de boletos.

[0024] La Figura 3 muestra una interfaz de usuario 300 comprende un sensor biométrico 72 y un campo táctil de acceso en línea 310, un campo táctil gastronómico 311, un campo táctil de gestión territorial 312 y un campo táctil de registro 313. El campo táctil de registro 313 permite que el usuario se registre con el sistema de juegos, en donde se crea una cuenta para el usuario y se almacena información biométrica representativa para el usuario en la base de datos y se registra y almacena una cantidad de monedero electrónico en la cuenta 71 por transferencia de dinero utilizando transferencia en línea de una cuenta de tarjeta de crédito o por medio del dispositivo de manejo de efectivo de la máquina de juegos.

[0025] Una vez que se registra un invitado o cliente o usuario puede iniciar sesión en el sistema de juegos a través de reconocimiento biométrico por medio del sensor biométrico 72 para obtener acceso al monedero electrónico y el área de juegos. El usuario entonces puede seleccionar además la máquina de juegos por medio del campo táctil de acceso de gestión territorial 312. De forma alternativa, el usuario puede obtener acceso a una plataforma de juegos en línea por medio del campo táctil de acceso en línea 310.

[0026] En cualquier caso, si la cantidad de efectivo almacenado en la cuenta de monedero electrónico 71 es suficiente, el procesador de juegos 20 inicia le juego. Después del juego, la cuenta de información de efectivo 71 se actualiza o almacena en el boleto de efectivo 5 de acuerdo con los resultados del juego. Si, por ejemplo, el usuario gana un juego, entonces se incrementa la cantidad de efectivo. Si, sin embargo, el usuario pierde el juego se sustrae una cierta cantidad del efectivo de la información de efectivo inicial.

[0027] En un ejemplo, un dispositivo de entrada puede ser una pantalla táctil acoplada con un controlador de pantalla táctil o alguna otra cubierta de pantalla táctil para permitir una interacción del jugador con las imágenes en la pantalla. La pantalla táctil y el controlador de pantalla táctil se pueden conectar a un controlador de vídeo. Un jugador puede tomar decisiones e introducir señales al dispositivo de juegos al tocar la pantalla táctil en las ubicaciones apropiadas. Este dispositivo de entrada puede ser un panel de botones de pantalla táctil convencional.

[0028] En un ejemplo, un dispositivo de entrada puede ser un botón de retiro de efectivo. En una modalidad, el botón de retiro de efectivo puede incluir un dispositivo de entrada biométrica, o bien, sensor utilizado además de, o en lugar de, cualquier elemento tangible que el jugador tiene o se le da para identificar de forma exclusiva a esa persona. El dispositivo de entrada biométrica, o bien, sensor puede ser un tipo de, a manera de ejemplo, y no a manera de limitación, sensor de huellas dactilares, sensor de huella de la mano, reconocimiento de voz, análisis de escritura a mano, reconocimiento facial, escaneo de retina, escaneo de ADN, escaneo térmico. Además, el dispositivo biométrico puede ser capaz de escanear las venas de las manos, es decir, de escanear el patrón de los vasos sanguíneos ocultos debajo de la piel y/o pulso arterial.

[0029] En un ejemplo, una tarjeta inteligente también tiene el dispositivo de entrada biométrica incluido con la tarjeta. Los datos biométricos almacenados en la propia tarjeta se comparan con la entrada del dispositivo de entrada biométrica cuando se inserta o se conecta de manera inalámbrica al lector de tarjetas para el cliente del dispositivo de juegos.

[0030] El jugador puede pulsar el botón de retiro de efectivo para recibir, tras la aprobación, o bien, una señal de activación por el sensor biométrico, un pago de efectivo u otra forma adecuada de pago que corresponde al número de créditos restantes. En una modalidad, cuando el jugador retira efectivo, un dispositivo de pago como un boleto, un pago, o un generador de recibos imprime o puede generar de otra forma un boleto o recibo para proporcionarlo al jugador. El jugador puede recibir el boleto o recibo y puede canjear el valor asociado con el boleto o recibo a través de un cajero (u otro sistema de reembolso adecuado). En otra modalidad, cuando el jugador retira efectivo, el jugador puede recibir las monedas o fichas en una bandeja de pago de monedas. Se puede apreciar que se puede implementar cualquier mecanismo de pago adecuado, tal como provisión de fondos al monedero electrónico del jugador o tarjeta de identificación electrónicamente grabable o tarjeta inteligente, de acuerdo con el dispositivo de juegos o sistema de juegos descritos en la presente.

[0031] En un ejemplo, se utilizan dispositivos biométricos en combinación con un nombre de usuario y/o contraseña para obtener acceso a una cuenta de jugador.

[0032] En otro ejemplo, el dispositivo de entrada biométrica (por ejemplo, huella dactilar, ojo, o escáner de imágenes) es parte de, o se conecta al dispositivo de juegos, unidad de seguimiento de jugadores, o dispositivo separado. En un

5 ejemplo, los datos biométricos con los cuales se compara la entrada biométrica son un registro biométrico confiable, de
terceros, remoto, tal como Verisign (marca registrada), un banco, o el gobierno de los Estados Unidos u otro gobierno. La
entrada se envía al registro confiable, junto con un ID de usuario y, por ejemplo, una contraseña, y el registro confiable
envía de vuelta una respuesta en cuanto a si coinciden los datos biométricos. Los datos biométricos se pueden cifrar de
10 forma digital con un proceso criptográfico de claves públicas/privadas antes de enviarse a cualquier servidor remoto. En
un ejemplo, los datos biométricos se envían como hash u otros datos encriptados que identifican exclusivamente los
datos biométricos sin procesar. En otro ejemplo, en lugar de utilizar un registro confiable de terceros, el casino tiene su
propia base de datos biométrica.

[0033] En otro ejemplo, un dispositivo de cómputo personal incluye el lector biométrico que compara la entrada
biométrica contra una base de datos biométrica local o un registro biométrico remoto para aprobar la actividad de juegos.
15 Además, en un ejemplo, se transfieren fondos electrónicos al dispositivo de juegos o servidor de juegos utilizando un
monedero seguro para permitir que se produzcan apuestas de juegos o compras de crédito.

[0034] La información biométrica puede ser benéfica en ubicaciones de juegos remotas y con dispositivos inalámbricos
para ayudar con la identificación de la edad y persona del jugador para productos y mercados de juegos regulados. En
algunas modalidades pueden ser necesarios escaneos biométricos periódicos durante el juego de un juego para asegurar
20 que la persona autorizada está jugando realmente, y no otra persona sustituida. Al momento de registro un escaneo
biométrico toma lugar para un individuo, y los datos representativos del escaneo biométrico se van a almacenar en una
base de datos segura asociada con la cuenta del jugador. La edad o fecha de nacimiento del usuario se introduce en la
base de datos para crear un sistema de juegos de conformidad con la jurisdicción por jugador y por punto de acceso al
servidor de juegos de sistema 140. En un ejemplo, este registro toma lugar en cualquier casino o ubicación de registro
25 aprobada por el gobierno. El personal del casino o personal aprobado por el gobierno toman los datos de registro del
jugador y autentica las diferentes formas de identificación del jugador. Se comprueban la edad y/o biometría para sí están
asociadas con la persona. En una modalidad, se utilizan quioscos de registro en combinación con o por separado sin
personal extra necesario en el proceso.

[0035] A fin de poder seguir la actividad de un usuario de la máquina de juegos 2 cada una de las máquinas de juegos
30 2 se conecta al servidor 1. El servidor 1 comprende una base de datos 11. La base de datos 11 proporciona un registro
respectivo 13 para cada uno de los usuarios, en donde cada registro 13 se asigna de forma exclusiva a uno de los usuarios
de la máquina de juegos 2. Cuando entra al casino o antes de comenzar a jugar se asigna un número de cuenta al usuario.

[0036] Antes de comenzar un juego en la máquina de juegos 2 se le invita al usuario a iniciar sesión a través del
dispositivo biométrico 72 a la máquina de juegos 2. La máquina de juegos 2 puede invitar al usuario a proporcionar un
35 boleto de efectivo 5 y comenzar el juego en caso de que no haya suficiente efectivo en la cuenta de monedero electrónico
respectiva. De forma opcional, en lugar del boleto de efectivo 5, se pueden proporcionar billetes y/o monedas a través de
un aceptador de billetes 61 y/o aceptador de monedas 62 de la máquina de juegos 2 para empezar el juego.

[0037] La Figura 4 muestra los contenidos de la base de datos 1, que incluye información de juegos adicional 41. Se
registran cuatro usuarios en el sistema, cada uno con diferentes números de cuenta y registros respectivos 13. El primer
40 usuario tiene el número de cuenta "151". A las 17:27 el primer usuario perdió 30 euros, - en un aparato de juegos con un
número de identificación "15", a las 19:30 el mismo usuario ganó 5 euros, - un aparato de juegos con el número de
identificación "17". La cantidad perdida y ganada se sustrae o bien, añade a la cantidad del monedero electrónico (no
mostrado) relacionado con la cuenta del usuario. La información de monedero electrónico se puede proporcionar con la
misma cuenta de base de datos o enlazarse a otra base de datos.

45 [0038] A fin de evitar manipulaciones se puede cifrar el intercambio de información en la red.

[0039] Incluso si es posible conectar la información personal del usuario, tal como nombre, dirección, número de tarjeta
de crédito, número telefónico, etcétera, con el número de cuenta del usuario, el ejemplo preferido de la invención evita el
enlace o conexión de estos datos a fin de mantener la privacidad del usuario. Uno o más registros 13 contienen
exclusivamente el número de cuenta e información relacionada con los juegos. Se puede prohibir que se almacene
50 información personal en estos registros.

[0040] La Figura 5 representa un arreglo del sistema de juegos en el cual un dispositivo de juegos 2 del sistema está en
comunicación con el servidor de juegos 1 (también llamado Servidor "NXCS" en la presente modalidad). El dispositivo de
juegos 2 comprende la interfaz de red 23, que en el presente caso también se denota como "M1N" para indicar un índice
de módulo. Dispositivos de juegos adicionales del sistema de juegos pueden comprender índice de módulos respectivos
55 M2N, M3N,.... MXN. El servidor de juegos 1 comprende la base de datos 11 que incluye el área de base de datos 71 para
almacenar información de monedero electrónico con respecto a una cuenta de usuario. El sistema de juegos comprende
además un servidor biométrico 500 que tiene una base de datos biométrica 510. El servidor biométrico 500 puede emplear
precauciones de seguridad adicionales para asegurar que se protejan los datos biométricos del usuario.

5 [0041] En un ejemplo, el servidor biométrico 500 está en comunicación con el sensor biométrico 72, que en el presente caso es el sensor biométrico FPS_1 relacionado con el dispositivo de juegos 2; el servidor biométrico 500 a su vez se comunica con el servidor de juegos 1. El sistema de juegos se hace más seguro, puesto que solamente el dispositivo biométrico 72 es el único componente del sistema de juegos capaz de comunicarse directamente con el servidor biométrico 500. Por lo tanto, la interfaz de red 23 del dispositivo de juegos 2 no puede tener acceso al servidor 500. La
10 entrada de usuario al dispositivo biométrico 72, además, no se comparte con el resto del terminal de usuario 2, impidiendo por lo tanto que se compartan los datos biométricos del usuario con cualquier entidad diferente del servidor biométrico confiable 500.

[0042] La Figura 6 representa que medidas toma el sistema de juegos cuando un usuario introduce sus datos biométricos a través del dispositivo biométrico 72. Primero, se verifican los datos biométricos (bloque de decisión 81),
15 contra registros biométricos, ubicados en la base de datos biométrica 510. Si el servidor biométrico 500 es incapaz de verificar la identidad del usuario no se toma ninguna acción (bloque de acción 82). Sin embargo, si se verifica la identidad del usuario, es decir, si se ha grabado previamente el usuario de acuerdo con un procedimiento de inscripción y, el servidor biométrico 500 envía una señal de identificación de usuario 38 para informar al servidor de juegos 1 que el usuario_01 específico ha accedido al sistema de juegos. Por lo tanto, el servidor de juegos 1 enviará una señal de desactivación 84 al servidor biométrico 500 y el servidor biométrico 500 enviará una señal de desactivación 84 al
20 dispositivo biométrico 72 (FPS_1), que impide de forma temporal el acceso adicional al dispositivo biométrico 72 (FPS_1).

[0043] Al enterarse de que el usuario está presente, el servidor de juego 1 pondrá a disposición la cuenta del usuario y completará todas las transacciones necesarias y modificaciones de cuenta para mantener correctamente el registro de
25 cuenta 13 del usuario, que incluye su monedero electrónico. Por ejemplo, el usuario puede realizar un depósito a través del aceptador de monedas 61, que entonces se acreditará a la cuenta de monedero del usuario. En un ejemplo, el aceptador 61 puede desbloquearse solamente después de la comunicación del servidor de juegos 1 que está presente un usuario validado. Es decir, en tanto que se bloquea el dispositivo biométrico 72, se desbloquea el aceptador 61. En otro ejemplo, el dispositivo biométrico 72 y el aceptador 61 permanecen bloqueado y desbloqueado, respectivamente, durante un período de tiempo limitado, tal como treinta segundos. Este período de tiempo se puede extender dependiendo
30 de las interacciones del usuario con la terminal de usuario 2. De acuerdo con el presente ejemplo, el cliente tiene 10€ en la cuenta de monedero electrónico (depósito). En este caso el valor de 10€ se transferirá de la cuenta de monedero electrónica (depósito) al crédito de la máquina y el aceptador se desbloqueará durante un lapso de tiempo de 40 segundos (lapso_de_tiempo_de_desbloqueo_de_aceptador = 40s). Cada billete bancario insertado al aceptador 61 dará por resultado la extensión del lapso de tiempo (lapso_de_tiempo_de_desbloqueo_de_aceptador =
35 lapso_de_tiempo_actual_de_desbloqueo_de_aceptador + 40s). El lapso_de_tiempo_de_desbloqueo_de_aceptador se disminuye con base en la entrada de reloj de temporizador. En tanto que el aceptador 61 se desbloquea (es decir, activa) el escáner de huellas dactilares está desactivado (bloqueado).

[0044] La Figura 7 muestra un escenario adicional, en cuyo el usuario tiene un crédito en el dispositivo de juegos 2, pero está vacío el registro de cuenta de monedero electrónico de este usuario. Por ejemplo, un medidor de crédito del
40 dispositivo de juegos 2 almacena un valor de crédito que corresponde a 10 €. El usuario accede al dispositivo biométrico 72 (FPS_1), y los datos biométricos del usuario se envían al servidor biométrico 500, donde se verifican (bloque de decisión 81). El servidor biométrico 500 notifica (a través de la señal de identificación de usuario 83) el servidor de juegos 1 que está presente el usuario. Al enterarse que está presente el usuario, el servidor de juego 1 pondrá a disposición la cuenta del usuario y verificará la cuenta de monedero electrónico. Si la cuenta de monedero electrónico está vacía, entonces el servidor de juegos 1 solicitará el valor de crédito del dispositivo de juegos 2. Si el valor de crédito en el
45 dispositivo de juegos 2 es mayor que cero, entonces el valor de crédito se transferirá desde el dispositivo de juegos 2 a la monedero electrónico. En el presente caso el valor de crédito de 10€ se transferirá del dispositivo de juegos 2 a la monedero electrónico.

[0045] En tanto que se ha descrito la presente invención en términos de diferentes ejemplos descritos en las figuras y la especificación escrita, se puede apreciar que se contemplan en la presente variaciones en la invención. El alcance completo de la presente invención se describe particularmente en las siguientes reivindicaciones. También, donde se utiliza el término y/o en la presente, se entiende que tiene la interpretación y el alcance más amplios de las posibilidades indicadas.

[0046] NBS = Sistema biométrico Novomatic

55 MCM = Mini-Director de efectivo

NCM = Director de efectivo Novo

FPR = Lector de huellas dactilares

5

REIVINDICACIONES

10

1. Un sistema de juego que comprende un servidor (1) de juego, el servidor de juego que comprende una primera base de datos (11) acoplada operativamente con el servidor (1) de juego para manejar una cuenta (71) de billetera electrónica de un usuario; en el que el servidor (1) de juegos y una pluralidad de terminales (2) de usuario se pueden conectar a través de una red (6);

15

la primera base de datos (11) almacena una pluralidad de registros, cada registro tiene un número de cuenta del usuario como valor clave; el sistema de juego comprende además un servidor (500) de datos biométricos y una base de datos (510) biométrica, en el que el usuario ingresa sus datos biométricos a través de un dispositivo (72) biométrico de uno de los terminales de usuario, los datos biométricos se envían a los servidores de datos de datos biométricos, en el que, para verificar la identidad del usuario, los datos biométricos se comparan con los registros biométricos ubicados en la base de datos biométrica, en el que el servidor de datos biométricos se adapta para proporcionar una señal de identificación del usuario al servidor de juegos si se verifica la identidad del usuario, y, de lo contrario, no se realiza ninguna acción en la que el servidor (1) de juegos esté adaptado para recibir la señal (83) de identificación del usuario que es indicativa de que el usuario accede al dispositivo (72) biométrico de uno de los terminales (2) del usuario; y

20

en el que el servidor (1) de juegos, al recibir la señal (83) de identificación del usuario, está adaptado para solicitar un valor de crédito del terminal (2) de usuario y el valor de la cuenta (71) de billetera electrónica del usuario respectivo; y en el que si el valor de crédito es cero y el valor de la cuenta (71) de billetera electrónica es mayor o igual a cero, entonces se envía una señal (84) de desactivación para bloquear el dispositivo (72) biométrico al dispositivo (72) biométrico a través del servidor de datos biométricos y, si el valor de la cuenta (71) de billetera electrónica es mayor que cero, entonces el valor de la billetera electrónica se transfiere de la cuenta (71) de la billetera electrónica al crédito del terminal (2) de usuario

25

en el que el dispositivo biométrico es el único componente del sistema de juego capaz de comunicarse directamente con el servidor (500) de datos biométricos y la entrada del usuario al dispositivo biométrico no se comparte con el resto del terminal del usuario, lo que evita que los datos biométricos del usuario se compartan con cualquier entidad distinta del servidor (500) de datos biométricos.

30

2. Un sistema de juego de acuerdo con la reivindicación 1, en el que cada terminal (2) de usuario comprende al menos un dispositivo (61, 62, 21) de pago en el que se proporciona una señal (83) de identificación de usuario al servidor (1) de juego en base a un dato biométrico de un usuario al acceder al dispositivo (72) biométrico; y en el que mientras el dispositivo (72) biométrico está bloqueado, el dispositivo (61, 62, 21) de pago está desbloqueado.

35

3. Un sistema de juego de acuerdo con la reivindicación 1 o 2, en el que al solicitar tanto el valor de crédito del terminal (2) de usuario como el valor de la cuenta (71) de billetera electrónica, si la cuenta de billetera electrónica es cero, entonces si el valor de crédito en el terminal (2) de usuario es mayor que cero transfiriendo desde el terminal (2) de usuario el valor de crédito a la cuenta (71) de billetera electrónica.

40

4. Un sistema de juego de acuerdo con una cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en el que al menos un terminal (2c) de usuario está adaptado para proporcionar un pago en efectivo desde la cuenta (71) de billetera electrónica del usuario al usuario mediante la autenticación del usuario por medio de del dispositivo (72) biométrico y los datos biométricos del usuario, en donde el dispositivo (61, 62, 21) de pago de dicho al menos un terminal (2c) de usuario comprende un mecanismo de pago.

45

5. El sistema de juego de acuerdo con una cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en el que al menos un terminal (2) de usuario es un terminal de autoservicio que permite las órdenes de comida y/o bebida del usuario dentro de un entorno gastronómico.

6. El sistema de juego de acuerdo con una cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en el que la cuenta (71) de billetera electrónica del usuario es accesible a la máquina de juego durante un período de tiempo limitado.

7. El sistema de juego de acuerdo con la reivindicación 6, en el que el período de tiempo limitado se extiende por una acción predeterminada del usuario tal como un billete, boleto o entrada de moneda al terminal (2) de usuario.

50

8. El sistema de juego de acuerdo con la reivindicación 1, en el que el servidor (1) de juego se comunica directamente con el servidor (500) de datos biométricos; y el servidor (500) de datos biométricos se comunica directamente con el dispositivo (72) biométrico; y en el que el servidor (500) de datos biométricos está adaptado para autenticar los datos biométricos del usuario y para proporcionar una señal (83) de identificación del usuario al servidor (1) de juegos.

- 5 9. Un método para operar un sistema de juego que comprende un servidor (1) de juego, un servidor (500) de datos biométricos que comprende una base de datos (510) biométrica, una pluralidad de terminales (2) de usuario
- y una primera base de datos (11) acoplada operativamente con el servidor (1) de juegos para manejar una cuenta (71) de billetera electrónica de un usuario; el servidor (1) de juegos y los terminales (2) de usuario están conectados a través de una red (6); al menos uno de los terminales (2) de usuario que comprende un dispositivo (72) biométrico; el método
- 10 comprende las etapas del método de:
- autenticar los datos biométricos de un usuario cuando el usuario accede al dispositivo (72) biométrico, al enviar los datos biométricos al servidor de datos biométricos, y al proporcionar una señal de identificación de usuario al servidor de juegos por medio del servidor de datos biométrico si se verifica la identidad del usuario y, de lo contrario, no se realiza ninguna acción;
- 15 en el que, para verificar la identidad del usuario, los datos biométricos se verifican con los registros biométricos ubicados en la base de datos biométrica; y
- luego de una autenticación exitosa del usuario, solicitando por el servidor de juego un valor de crédito del terminal (2) de usuario que comprende el dispositivo (72) biométrico y el valor de la cuenta (71) de billetera electrónica del usuario autenticado; y
- 20 generar y enviar una señal (84) de desactivación para bloquear el dispositivo (72) biométrico a través del servidor de datos biométricos si el valor del crédito es cero y el valor de la cuenta (71) de la billetera electrónica es mayor o igual a cero; y
- transferir el valor de la billetera electrónica de la cuenta (71) de billetera electrónica del usuario al crédito del terminal (2) de usuario que comprende el dispositivo (72) biométrico si el valor de la cuenta (71) de la billetera electrónica es mayor que cero en el que el dispositivo biométrico es el único componente del sistema de juego capaz de comunicarse
- 25 directamente con el servidor (500) biométrico y la entrada del usuario al dispositivo biométrico no se comparte con el resto del terminal del usuario que comprende el dispositivo biométrico, lo que evita que los datos biométricos del usuario se compartan con cualquier entidad que no sea el servidor (500) biométrico.
10. Un método de acuerdo con la reivindicación 9, en el que el al menos un terminal (2) de usuario comprende al menos un dispositivo (61, 62, 21) de pago; mientras bloquea el dispositivo (72) biométrico, desbloquea el dispositivo (61, 62, 21)
- 30 de pago.
11. Un método de acuerdo con la reivindicación 10, en el que al solicitar tanto el valor de crédito del terminal (2) de usuario como el valor de la cuenta (71) de billetera electrónica, si la cuenta de billetera electrónica es cero, entonces si el valor del crédito del terminal (2) de usuario es mayor que cero transferir desde el terminal (2) de usuario el valor de crédito a la cuenta 71 de billetera electrónica.

35

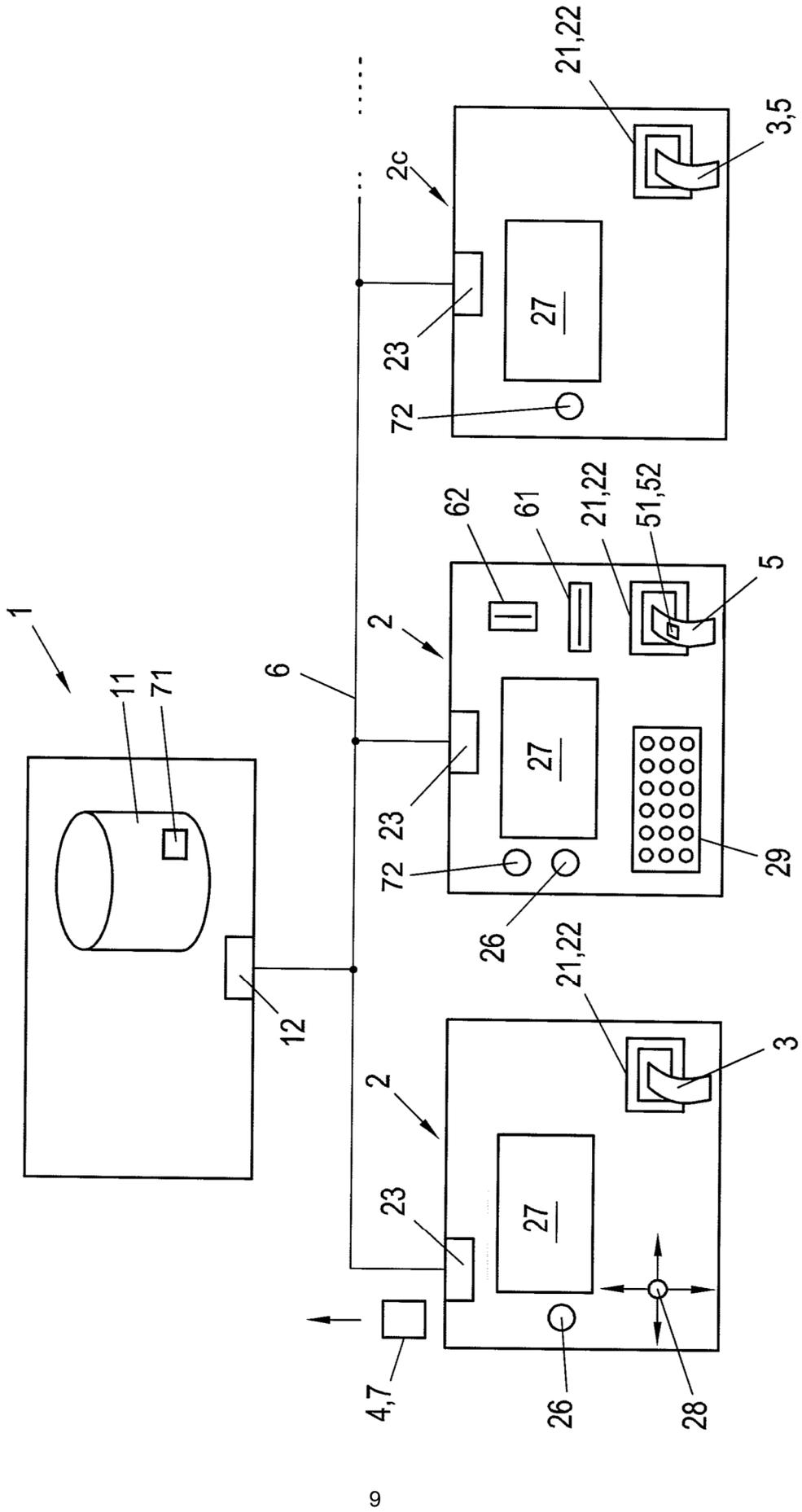


Fig. 1

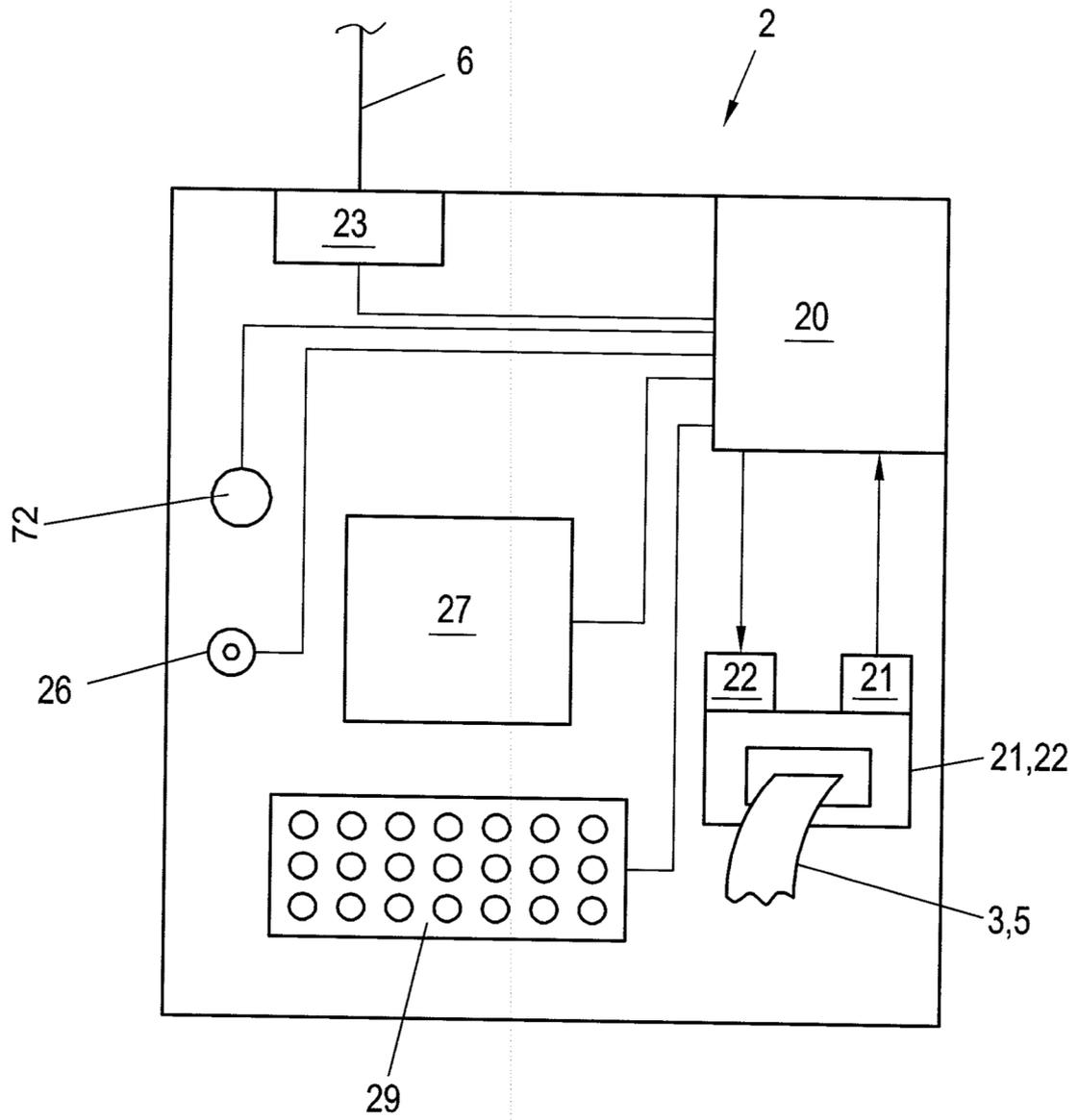


Fig. 2

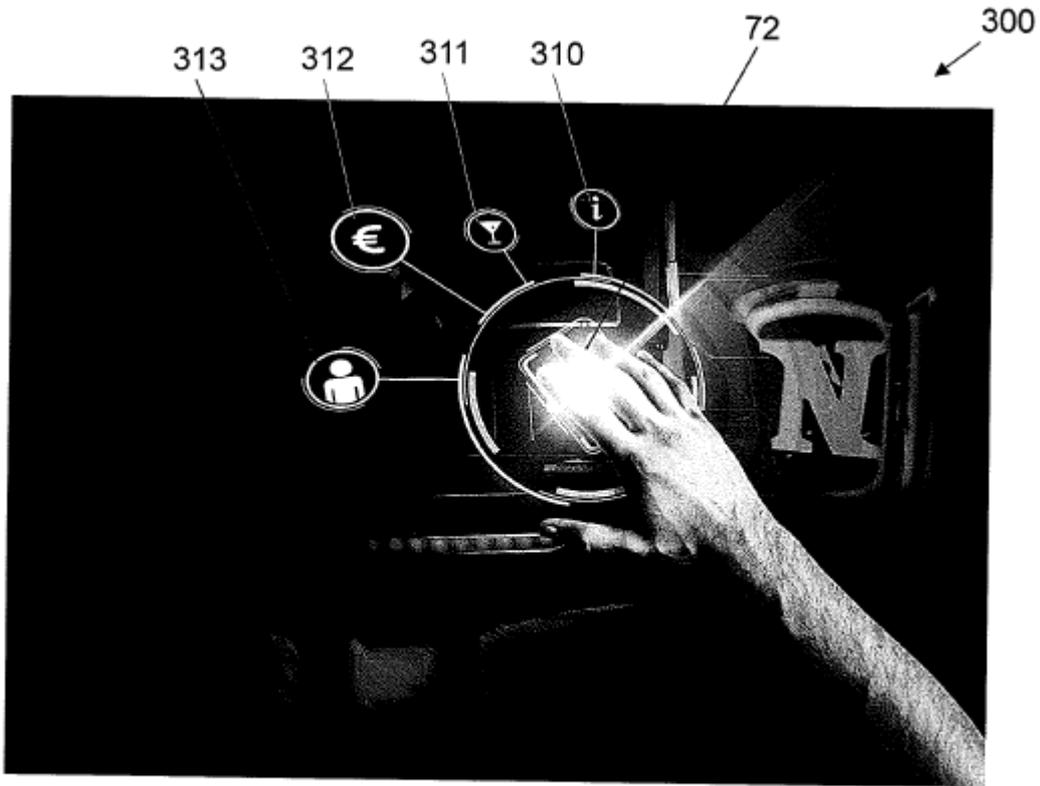


FIG. 3

41

31,40	42	43	44
151	15	17:27	- €30
	17	19:30	+€5
152	7	18:24	- €100
	12	19:17	+€250
	17	20:30	- €30
153	12	18:15	- €700
154	19	20:02	- €50
	13	22:05	+€10

13

11

FIG. 4

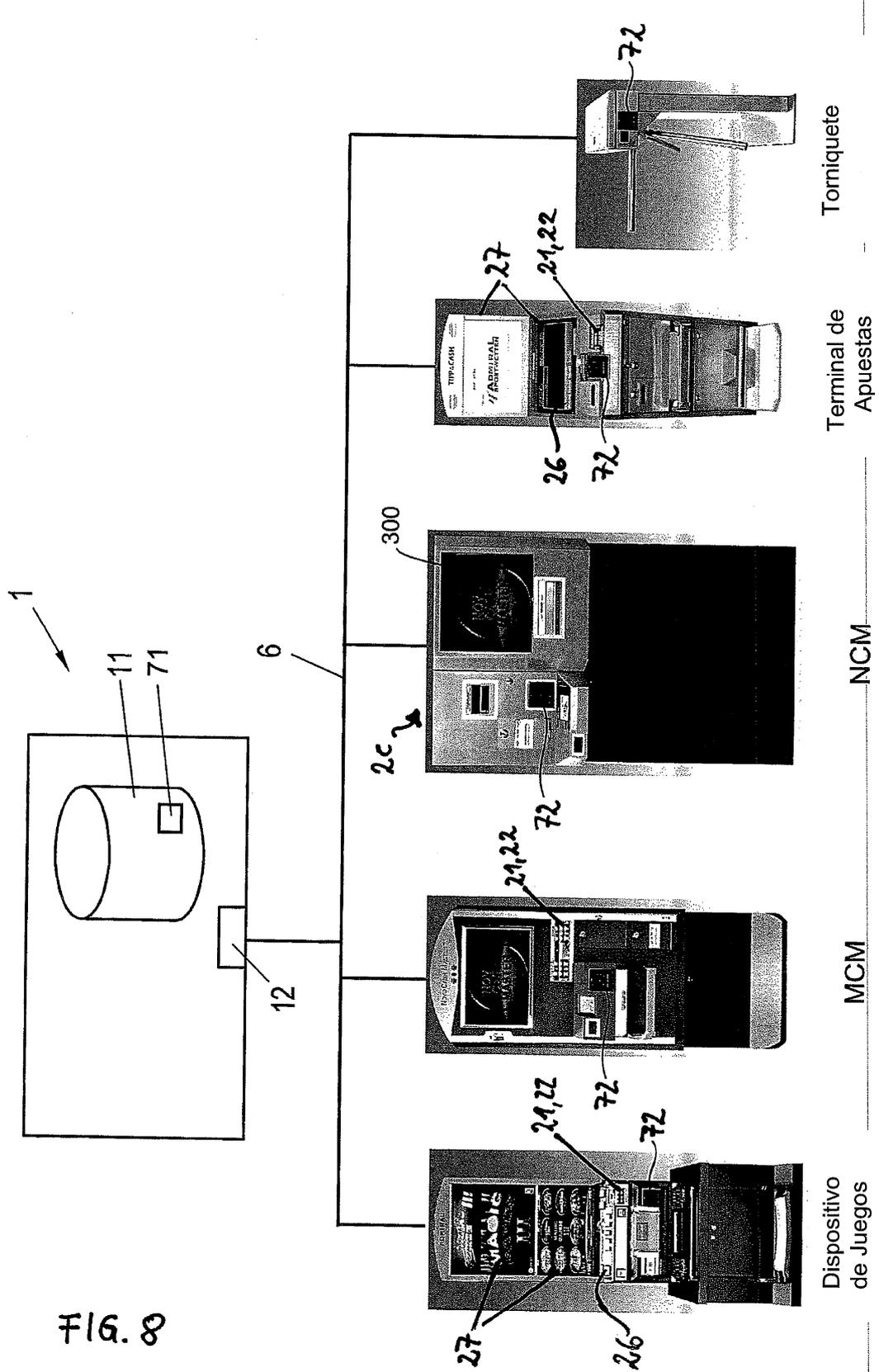


FIG. 8

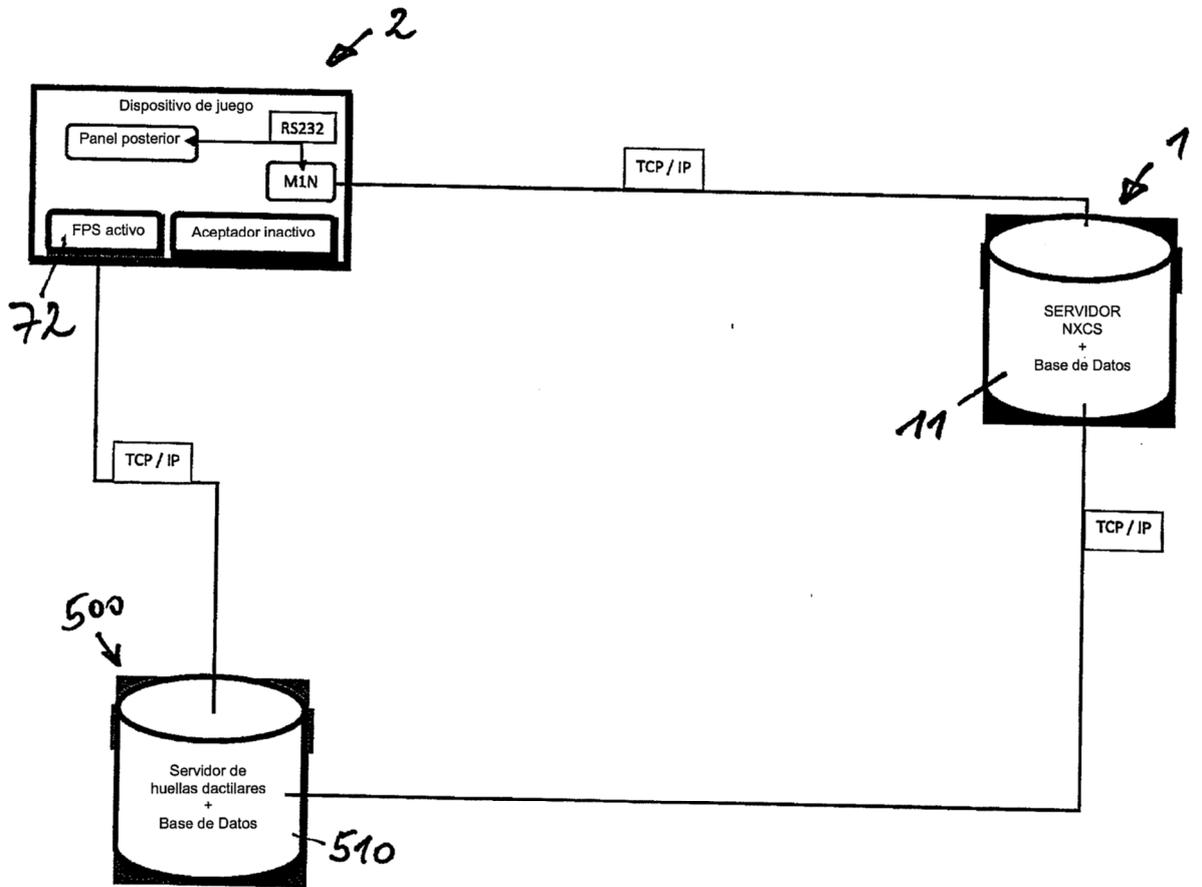


FIG. 5

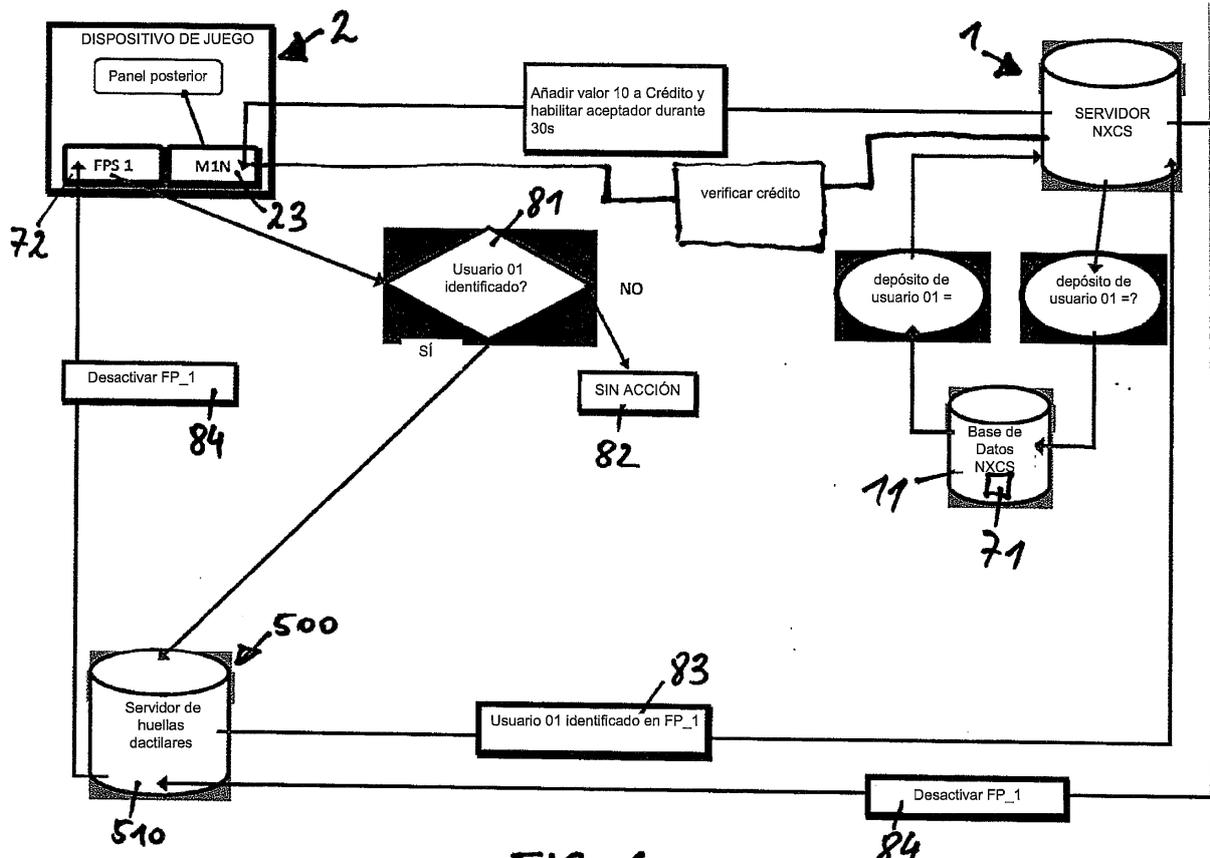


FIG. 6

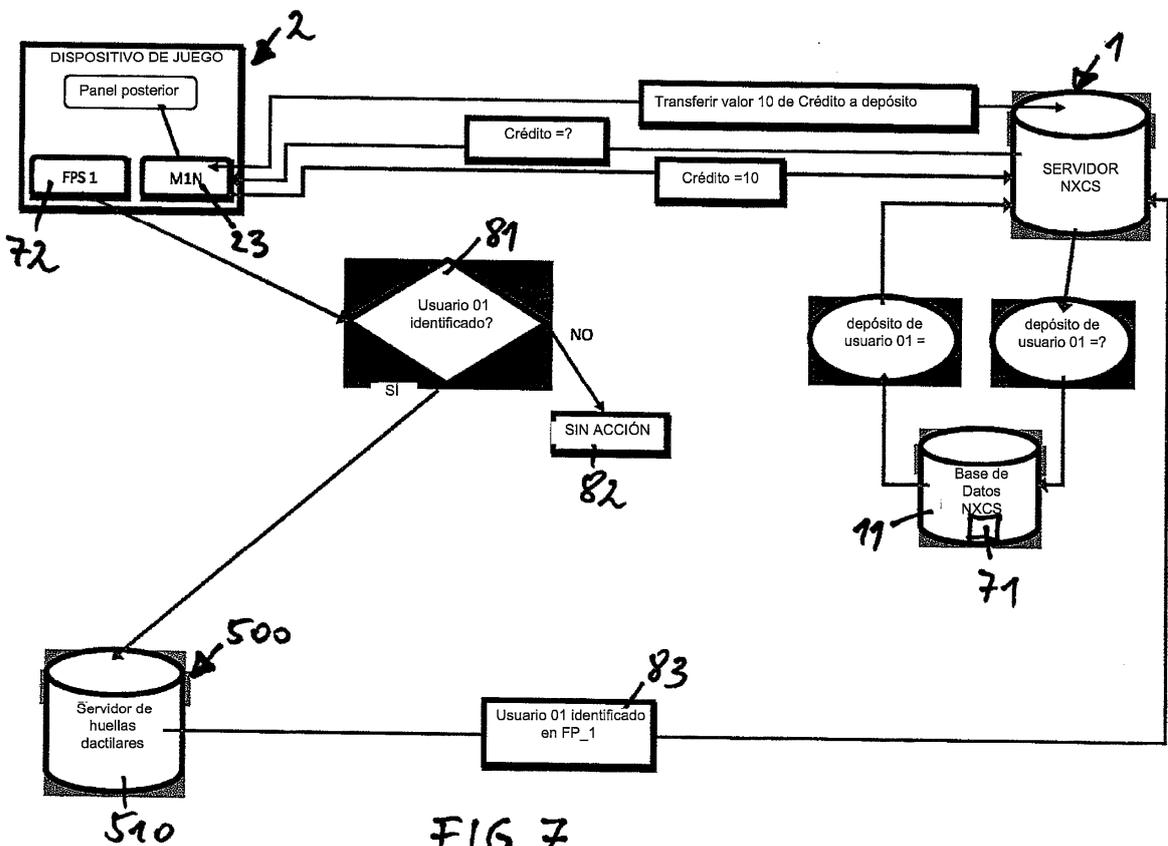


FIG. 7