



19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

11 Número de publicación: **2 304 383**

51 Int. Cl.:  
**A63F 13/00** (2006.01)  
**G07F 17/32** (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

- 86 Número de solicitud europea: **01925096 .8**  
86 Fecha de presentación : **14.02.2001**  
87 Número de publicación de la solicitud: **1339467**  
87 Fecha de publicación de la solicitud: **03.09.2003**

54 Título: **Aparato, método y producto de programa para facilitar las partidas de juego en una red de juegos electrónicos de lotería.**

30 Prioridad: **14.02.2000 US 503650**

45 Fecha de publicación de la mención BOPI:  
**16.10.2008**

45 Fecha de la publicación del folleto de la patente:  
**16.10.2008**

73 Titular/es: **Multimedia Games Inc.**  
**206 S. Wild Basin Road, Building B, 4th Floor**  
**Austin, Texas 78746, US**

72 Inventor/es: **Enzminger, Joseph, R.;**  
**Lind, Jefferson, C. y**  
**Lind, Clifton**

74 Agente: **Elzaburu Márquez, Alberto**

**ES 2 304 383 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**

Aparato, método y producto de programa para facilitar las partidas de juego en una red de juegos electrónicos de lotería.

**Campo técnico de la invención**

La presente invención se refiere a unos juegos de azar de realización electrónica y, más particularmente a unas comunicaciones de datos en unos juegos electrónicos de tipo lotería. La invención abarca un método y un aparato para facilitar las partidas de juego en unos juegos electrónicos de tipo lotería, y a un producto de programa para facilitar la partida de juego.

**Antecedentes de la invención**

Los juegos de tipo lotería son fuentes populares de ingresos para las agencias gubernamentales y las organizaciones benéficas. Tal como se usa en la descripción, un "juego de tipo lotería" comprende un juego que tiene un número predeterminado de recompensas o premios y una determinada probabilidad de ganar. Por ejemplo, unos juegos de tipo lotería pueden comprender un juego de rascar o de extraer que tiene un número de boletos preemitidos. Cada boleto tiene algún tipo de indicador escrito de resultado que indica si el boleto concreto es un boleto ganador, y en el caso de que se trate de un boleto ganador, indica el premio o recompensa. El indicador de resultado está cubierto por lo general mediante una cubierta de material opaco la cual puede ser raspada o desprendida de otra manera para revelar el indicador situado debajo. De este modo, el comprador del boleto no puede ver si el boleto es un boleto ganador hasta que compra el boleto y retira el material opaco de la cubierta.

Los juegos de tipo lotería se pueden llevar a la práctica por medio de sistemas de lotería basados en ordenador. La anterior solicitud de patente de los Estados Unidos de nº de serie 09/479.975 describe un juego de tipo lotería de niveles múltiples en el cual el desarrollo del juego puede imitar los juegos normales de un casino. De este modo, el juego proporciona la excitación de unos juegos normales de tipo casino tal como partidas de póquer, por ejemplo, pero con la seguridad, verificabilidad y probabilidades fijas de ganar que proporcionan los juegos de lotería basados en el boleto de papel.

Los juegos de tipo lotería de realización electrónica se pueden llevar a cabo usando un sistema central de proceso para almacenar los diversos registros de combinación de partida en las terminales de jugador, las cuales están en comunicación con el sistema central de proceso. Las terminales de jugador proporcionan una pantalla para presentar la información al jugador, una disposición para recibir una apuesta y una disposición para proporcionar entradas al jugador. Un jugador entra en los juegos de tipo lotería de realización electrónica haciendo una solicitud de juego en un terminal de juego. En respuesta a una solicitud de juego introducida por un jugador, el sistema central de proceso envía información concerniente a un registro de juego concreto al terminal de jugador. El terminal de jugador presenta entonces la información relativa al juego y puede permitir al jugador hacer una respuesta. Esta respuesta entra al jugador en otro nivel o segundo nivel de juego de tipo de lotería y da lugar a una información relativa a un segundo nivel de juego que se comunica desde un sistema central de proceso al terminal de jugador.

El juego electrónico anterior descrito en la patente US Nº 5 324 035 a Morris y otros incorpora toda la información requerida para definir un juego en un boleto de vídeo. La información incorporada incluye unos datos para los diversos símbolos gráficos a presentar al jugador a través del terminal de juego. Esta disposición da lugar a una cantidad relativamente grande de datos que tienen que ser transferidos al terminal de jugador para cada juego.

Los juegos electrónicos anteriores descritos en la patente US Nº 4.494.197 a Troy y otros utilizan un registrador de contador y una tabla de ganancia en un procesador central. En respuesta a una solicitud de juego de un terminal de jugador, el valor del registrador contador es incrementado y entonces la mesa de boleto de ganancia es consultada para determinar si el recuento de resultado corresponde a un boleto electrónico ganador. El procesador central entonces envía de vuelta al terminal de jugador un paquete de información que incluye un código de ganancia o de pérdida, según sea apropiado. El código de ganancia incluye la cantidad ganada en el juego. La patente de Troy sugiere también usar la cantidad ganada para obtener una representación gráfica del resultado en el terminal de jugador. Sin embargo, usar la cantidad ganada en un juego para comunicar un boleto ganador a un terminal de jugador limita la estructura de recompensa y los gráficos disponibles en el juego.

**Resumen de la invención**

Es un objeto de la presente invención proporcionar un sistema que supere las deficiencias anteriormente mencionadas y otras de los juegos electrónicos de tipo lotería de la técnica anterior. Más particularmente, es un objeto de la invención proporcionar un método mediante el cual se reduce la cantidad de datos a transmitir a las terminales de jugador para comunicar un juego en unos juegos electrónicos de tipo lotería, y el cual proporcione flexibilidad en los programas de recompensa así como facilite el juego a múltiples niveles. Un objeto adicional de la invención es proporcionar un aparato y un producto de programa para llevar a la práctica el método. Se logran estos objetos por un método según la reivindicación 1, un aparato según la reivindicación 5 y un producto de programa según la reivindicación 9.

## ES 2 304 383 T3

A fin de lograr estos objetos, los registros de juego incluyen o comprenden un índice de registros. El método según la invención emplea un índice de registros para iniciar un proceso que usa los datos almacenados en el terminal de jugador para obtener unas representaciones gráficas en el terminal de jugador. Este método reduce la cantidad de datos que se debe comunicar al terminal de jugador en respuesta a una solicitud de juego. También, el presente método  
5 facilita el juego de juegos de tipo lotería interrelacionados de múltiples niveles, los cuales pueden imitar a las máquinas de juegos de tipo casino mientras presentan la limpieza y las recompensas predeterminadas de los juegos de tipo de lotería de boletos de papel.

La invención incluye la etapa de almacenar al menos los registros de una combinación de juego en un sistema  
10 central de proceso. Cada registro de juego incluye un índice de registro seleccionado de un conjunto de valores de índice únicos. En este sentido “Único” significa que los valores de índice del conjunto son diferentes conjunto y no se repiten dentro del conjunto. Cada valor de índice del conjunto de valores de índice está asociado a un tipo de resultado diferente. Por ejemplo, en un juego de lotería electrónica destinado a imitar el juego de una partida de póquer, cada valor único del índice se asocia con un tipo de mano de la partida de póquer. Cada tipo de mano corresponde a un tipo  
15 de resultado concreto. Cada Un valor único de índice se puede asociar con la mano o con el tipo de resultado “trío de una clase” mientras que otro valor único de índice se puede asociar con “pleno”, por ejemplo. El número de valores de índice diferentes usados en un juego es igual al número de resultados de tipos diferentes del juego.

Se observará que cada valor de índice diferente del conjunto de índices únicos está asociado con un tipo de resultado  
20 disponible en el juego y no con una realización específica del tipo de resultado. Por ejemplo, un valor de índice asociado con el resultado de tipo “pleno” no especifica las cartas concretas incluidas en la mano, salvo que las cartas que dan lugar a un pleno, es decir un par de un tipo de cartas y un trío de otro tipo de cartas. Se observará también que el tipo de resultado no es evidente a partir del valor del índice que puede ser un valor numérico o alfanumérico. De este modo, el propio registro de juego no tiene por que indicar si se trata de un registro ganador o perdedor o cualquiera  
25 que sea la suma ganada.

El método según la presente invención incluye también la etapa de comunicar el índice de registro asociado con un registro de un juego concreto procedente del sistema central de proceso al terminal de jugador. El índice de registro concreto se comunica al terminal de jugador en repuesta a una solicitud de juego que haya introducido el jugador en  
30 el terminal de jugador. Esta representación gráfica es consistente con el tipo de resultado asociado con el índice de registro concreto que haya sido comunicado al terminal de jugador.

Usando nuevamente el ejemplo de juego adaptado a iniciar el juego de póquer, la representación gráfica obtenida por las órdenes de presentación comprende una representación gráfica de una mano de póquer concreta. El índice de  
35 registro particular comunicado al terminal de jugador puede comprender, por ejemplo, un valor de índice asociado a un tipo de resultado “pleno”. En este ejemplo, la representación gráfica obtenida en el terminal de jugador comprende una representación gráfica de una colección de cartas que forman un pleno.

Toda la información y las funciones requeridas para producir una representación gráfica para un índice de registro  
40 dado se almacenan y se mantienen en el terminal de jugador. Sólo el índice de registro, que comprende un valor del conjunto de valores de índice únicos debe ser comunicado al terminal de jugador a fin de que el terminal de jugador presente los resultados del juego. Esta disposición reduce al mínimo los datos que se deben transmitir al terminal de jugador en respuesta a una solicitud de juego. También, el empleo de un índice de registro se adapta rápidamente a un juego de niveles múltiples y las diferentes representaciones de juegos diferentes requeridas para imitar los diferentes  
45 tipos de juego.

Una forma preferida de la invención incluye también la etapa de mantener una tabla de índices en el terminal de jugador. La tabla de índices incluye una entrada de tabla diferente para cada valor de índice único en el conjunto de valores de índice. Cada entrada de tabla incluye también preferiblemente un valor de premio asociado con el valor  
50 de índice respectivo. Cuando el sistema central de proceso comunica un índice de registro al terminal de jugador, el terminal de jugador puede consultar a la tabla de índices con el registro de índices para que localice la entrada de tabla para el valor de entrada correspondiente. El valor de premio incluido en la entrada de tabla respectiva puede ser leído entonces y usado para notificar al jugador el premio ganado en ese juego. Se pueden almacenar también los dispositivos de apuntamiento para programar los recursos necesarios a fin de generar una presentación apropiada en  
55 las diversas entradas de tabla de índices.

En algunas formas de la invención, se puede jugar numerosos juegos diferentes en cualquier momento. Cada conjunto de registros de juego almacenado en el sistema central de proceso puede utilizar un conjunto de valores de índice que es único para ese conjunto concreto de registros o en el cual se definen los valores individuales únicamente para ese conjunto de registros de juego. A fin de adaptar estos múltiples registros de juego usando diferentes conjuntos de valores de índice o valores de índices definidos de maneras diferentes, cada registro de partida de juego puede incluir un identificador de tabla junto con el índice de registro. Se comunica el identificador de tabla al terminal de jugador junto con el índice de registro asociado en respuesta a una solicitud de juego del terminal de jugador. Este identificador de tabla se usa en el terminal de jugador para hacer coincidir el índice de registro asociado a la tabla de  
60 índice correcta en el terminal de jugador.

Cuando se aplica a un juego de lotería de niveles múltiples, en el que los niveles están interrelacionados, el método según la invención incluye la etapa de mantener un número de combinaciones de registros de partidas de juego de

nivel adicional en el sistema central de proceso. Cada combinación diferente de registros de partidas de juego de nivel adicional está asociada a la respuesta admisible que introduce el jugador a través del terminal de jugador después de que el terminal produce una representación gráfica de un juego inicial. Cada registro de partida de juego de nivel adicional incluye un índice de registro de nivel adicional el cual se selecciona preferiblemente del mismo conjunto de valores de índices únicos empleados en el primer nivel o juego inicial. De este modo, los valores de índice que hacen los índices de registro están asociados con los mismos tipos de resultados empleados en el juego de primer nivel.

Cuando el jugador introduce una de las respuestas admisibles en el terminal de jugador, el terminal comunica esta respuesta admisible al sistema central de proceso como una solicitud de partida de juego en un juego de un nivel adicional. El sistema central de proceso responde comunicando un índice de registro de nivel adicional concreto de vuelta al terminal del jugador. Este índice de registro de nivel adicional está asociado con un registro de partida de juego de nivel adicional concreto almacenado en el sistema central de proceso. El terminal de jugador responde al índice de registro de nivel adicional generando unas órdenes de presentación de nivel adicional para dar lugar a una representación gráfica de nivel adicional en el terminal de jugador. Esta representación gráfica es consistente con el tipo de resultado asociado con el valor de índice que comprende el índice de registro de nivel adicional recibido y es también consistente con la respuesta admisible que ha dado el jugador en el terminal de jugador. En otras palabras, el nivel adicional de representación gráfica es consistente tanto con el índice de registro de nivel adicional recibido como con la representación gráfica para la cual se dio la respuesta admisible en el nivel más temprano del juego.

Haciendo referencia nuevamente a un juego de tipo lotería adaptado para imitar el póquer, el índice de registro inicial recibido en el terminal de jugador puede comprender un valor de índice asociado con un tipo de resultado "jacks o mejor", por ejemplo. En este caso el terminal de jugador responde al índice de registro inicial produciendo una representación gráfica de una mano de póquer del valor "jacks o mejor". Esta representación gráfica puede incluir cualquier mano que se ajuste a esta descripción, tal como una mano que presente un par de reyes, una carta 2, una carta 8 y una carta 9 de palos que no afectan al valor de la mano. En este ejemplo, una respuesta admisible podría ser introducida por el jugador en el terminal de jugador que retuviera el rey y se descartara de las cartas restantes mostradas en la representación. Como se trata en la solicitud de Estados Unidos de serie N1 09/479.975, esta respuesta admisible representa una solicitud de juego en un juego de segundo nivel que puede ser titulado juego de "par de jacks o mejor".

El sistema central de proceso responde a esta respuesta admisible/solicitud de juego de nivel adicional comunicando un índice de registro de nivel adicional concreto al terminal de jugador. En respuesta al índice de registro de nivel adicional concreto, el terminal de jugador genera unas órdenes de presentación de nivel adicional para producir al menos una mano de "jacks o mejor", e incluyendo los dos reyes los cuales retuvo el jugador en su respuesta admisible. El tipo de resultado asociado con el valor del índice que comprende el índice de registro de nivel adicional puede, por ejemplo, comprender el resultado del tipo "trío de una clase". En este ejemplo, la representación gráfica de nivel adicional en el terminal de jugador incluirá una representación de una mano de póquer con tres reyes y dos cartas adicionales que no añaden valor a la mano. Dos de los tres reyes de la mano serán representaciones de las mismas dos cartas conservadas de la representación gráfica inicial. De este modo, la representación gráfica de nivel adicional es consistente tanto con el índice de registro de nivel adicional como con la respuesta admisible/representación gráfica de nivel inicial.

El método según la invención se realiza usando un código de programa informático. Este código de programa incluye un código de programa de procesamiento de solicitudes de juego que se ejecuta en un procesador de sistema central de proceso, y un código de programa de procesamiento de control de presentación ejecutado en un procesador adecuado del terminal de jugador. Adicionalmente al procesador del sistema de procesamiento central, el aparato para llevar a la práctica la invención incluye también un dispositivo de almacenamiento de partidas de juego adecuado para guardar las diversas combinaciones de los registros de partidas de juego incluidos en el juego o juegos que se pueden jugar. De manera similar, el terminal de juego incluye también un dispositivo de almacenamiento adecuado para guardar las tablas de índice y otros recursos utilizados en el terminal para generar las órdenes de presentación requeridas y producir las representaciones gráficas requeridas.

Utilizando valores de índice según la presente invención antes bien que descripciones completas de unos boletos de lotería electrónica se reduce la cantidad de datos que se debe comunicar desde el sistema de procesamiento central al terminal de jugador. La disposición del presente índice de registro proporciona también un gran margen de flexibilidad en las partidas de juegos de tipo lotería y flexibilidad en los programas de recompensa usados en los juegos. En particular, el uso de índices de registro según la invención facilita la partida a niveles múltiples de juegos de tipo lotería interrelacionados los cuales pueden ser usados juntos para imitar los juegos de tipo casino mientras proporcionan de cerca los beneficios de los juegos de tipo lotería.

Estos y otros objetos, ventajas y características de la invención resultarán obvios a partir de la descripción siguiente de las realizaciones preferidas, consideradas junto con los dibujos correspondientes.

### Breve descripción de los dibujos

La Figura 1 es una representación esquemática de un aparato de juego que realiza una forma preferida de la invención.

## ES 2 304 383 T3

La Figura 2 es una representación esquemática del sistema central de proceso y una única terminal de jugador mostrando unas estructuras de datos empleadas en la invención.

La Figura 3 es un diagrama de flujo que ilustra un método de realización de los principios de la invención y que usa el aparato y las estructuras de datos descritas haciendo referencia a las Figuras 1 y 2.

### Descripción de las realizaciones preferidas

La Figura 1 muestra un aparato de juego 10 que realiza los principios de la invención. La forma de la invención mostrada en la Figura 1 está adaptada a llevar a la práctica el método descrito a continuación haciendo referencia a la Figura 3. La invención está particularmente bien adaptada para llevar a cabo juegos de tipo lotería interrelacionados de multinivel que imitan los juegos de tipo casino, como se describe en la anterior solicitud de los US N° de serie 09/479.975. Como con cualquier juego de tipo lotería electrónica, el aparato de juego y el método según la invención emplea una o varias combinaciones de registros de juego. Cada registro de juego es análogo a un raspado o a un boleto de lotería de extracción de papel en que el estado del registro como ganador o perdedor está predeterminado. Sin embargo, los registros de juego en los juegos de tipo lotería electrónica comprenden unas estructuras de datos electrónicos antes bien que boletos físicos.

En la forma de la invención ilustrada en la Figura 1, los registros de juego se crean por un sistema informático 11 de fabricación de juego y se almacenan después en un dispositivo de almacenamiento de registros de juego asociado con un sistema 12 de ordenador central. El sistema 12 de ordenador central se comunica correctamente a través de unos medios adecuados con una pluralidad de terminales de jugador 14. Aunque en la Figura 1 se muestran cuatro terminales de jugador 14 con la finalidad de ilustrar la invención, se puede incluir cualquier número de terminales de jugador en un aparato que realice los principios de la invención.

Cada terminal 14 de jugador incluye una pantalla 15 para presentar las diversas representaciones del juego, y adicionalmente incluye un dispositivo de entrada 16 para recibir las entradas del jugador, incluyendo la introducción de solicitudes de partida de juego. El dispositivo de entrada puede comprender cualquier tipo de disposición de entrada incluyendo uno o más botones pulsadores, teclas, o interruptores activados por palancas. También, el dispositivo de entrada puede comprender una pantalla táctil y de este modo ser integrado con la pantalla 15. Aunque no se ha representado en los dibujos, cada terminal 14 de jugador puede incluir también una disposición para recibir pagos de un jugador y una disposición para hacer pagos al jugador. Los pagos pueden hacerse usando una disposición de entrega de monedas o fichas (no representada) incluida en el terminal 14 de jugador. Alternativamente, o adicionalmente a una disposición de entrega de monedas, el terminal 14 de jugador puede incluir una impresora (no representada) para imprimir un boleto que muestre las ganancias del jugador. El jugador puede recuperar su boleto a través de un operador de juego, por ejemplo. También, una disposición de monitorización independiente de los terminales 14 de jugador puede monitorizar las ganancias y un jugador puede ser requerido para que recupere sus ganancias o créditos en un cajero o en una estación de monitorización.

Los registros de juego para los diferentes juegos usados en la invención pueden ser generados por cualesquiera medios adecuados. Por ejemplo, una vez se determina una cantidad deseada de cada resultado potencial para un juego concreto, ese número de registros de juego para cada resultado puede ser generado por un método adecuado. Una vez se han generado los registros, se pueden barajar o aleatorizar electrónicamente de otra manera en una etapa de aleatorización independiente. Tanto la generación de registro de juego como la aleatorización se pueden realizar en un sistema de fabricación de juegos independiente tal como el sistema 11 mostrado en la Figura 1.

Los registros de juegos aleatorizados se pueden disponer en grupos, y los grupos de registros de juegos aleatorizados se pueden transferir para su distribución o venta a uno o varios sistemas informáticos separados tales como el sistema central de ordenador 12 mostrado en las Figuras 2. Estos grupos de registros de juegos aleatorizados son análogos a libros de boletos de tipo de raspar distribuidos en los vendedores de loterías. Como se tratará más adelante con detalle haciendo referencia a las Figuras 2 y 3, los registros de juegos aleatorizados para cada juego se distribuyen secuencialmente a los diversos terminales 14 de jugador. Esta distribución secuencia es análoga a la distribución de los boletos de tipo de raspar por un vendedor.

Los expertos en la técnica apreciarán que la invención se puede realizar según muchas disposiciones distintas de la disposición ilustrativa mostrada en la Figura 1. Por ejemplo, un único sistema de ordenador puede generar los registros de juego según la invención y puede también guardar los registros de juegos para su distribución a varios terminales de jugador, tales como los terminales 14. Además, antes bien que aleatorizar un conjunto completo de registros de juegos y luego distribuir los registros por separado, los registros de juegos podrían ser extraídos aleatoriamente y distribuidos desde un conjunto de registros dispuestos secuencialmente. Esta técnica de aleatorización de registros de juego alternativa puede ser considerada dentro del objeto de la invención como se establece en las reivindicaciones siguientes.

Haciendo referencia a la Figura 2, el sistema central de ordenador 11 incluye un procesador central 20 o de solicitud de juego y un dispositivo 21 de almacenamiento de partidas de juego. Los expertos en la técnica apreciarán que el procesador central 20 incluye una memoria de acceso aleatorio y otros componentes que se omiten del dibujo a fin de no oscurecer la invención con detalles innecesarios. El procesador central 20 ejecuta el código de programa para desarrollar las etapas del método descritas a continuación haciendo referencia a la Figura 3. El dispositivo de almace-

## ES 2 304 383 T3

namiento 21 guarda uno o varios archivos 22 de registros de juego, comprendiendo cada archivo una combinación de registros 23 de partidas de juego. Como se muestra en la Figura 2, cada registro 23 de partida de juego incluye o se ha asociado con él un índice 24 de registro. Cada registro de partida de juego puede incluir también un identificador 26 de tabla de índices, y quizá otra información (no representada) que puede ser utilizada para fines de contabilidad y verificación.

Los índices 24 de registro asociados con los diversos registros de partida de juego se escogen de un conjunto de valores únicos de índice. Cada valor de índice en este conjunto está asociado con un tipo de resultado para un juego de tipo lotería. Por ejemplo, en un juego de tipo lotería de niveles múltiples que imita el juego del póquer, cada valor de índice puede estar asociado con uno de diez tipos de resultado diferentes. Esos diez tipos de resultado diferentes se han escogido preferentemente de manera que correspondan a posibles salidas de una mano de póquer, es decir, (1) sin valor (2) pareja o jacks o mejor (3) doble pareja, (4) trío de una clase, (5) cuatro de una clase, (6) recto, (7) escalera, (8) pleno, (9) escalera recta y (10) escalera real.

La Figura 2 representa diversos archivos 22 de registro de juego diferentes en el dispositivo de almacenamiento 21. Esto refleja el hecho de que se puede jugar diversos juegos en cualquier momento dado en el presente sistema, teniendo cada juego su propia combinación de registros de juego. Incluso cuando se está jugando un juego, se puede usar uno o varios registros 23 de juego diferentes alternativamente para recuperar los registros 23 de juego. Cuando está jugándose varios juegos, los juegos pueden ser enteramente independientes o pueden estar relacionados como juegos de nivel inicial o de nivel adicional. Cuando se usan archivos 22 de registros de juego múltiples, cada registro de juego se asocia con algún identificador para permitir a un procesador central 20 distinguir entre los archivos y escoger el archivo correcto en respuesta a una solicitud de juego de un terminal 14 de jugador.

El sistema de ordenador central 12 comunica los índices 24 de registro al terminal 14 de jugador. Como se indica en la Figura 2, el sistema de ordenador central 12 actúa también ante las solicitudes de partida dirigidas al sistema de ordenador central desde el terminal 14 de jugador. Se apreciará que numerosas terminales 14 de jugador pueden interactuar con el sistema único de ordenador central 12 y que se muestra sólo un terminal en la Figura 2 a fin de simplificar el dibujo con la finalidad de describir la invención.

El terminal 14 de jugador incluye un procesador 30 de terminal de jugador, un dispositivo de introducción 16, un dispositivo de pantalla 15, y un dispositivo de almacenamiento 31 de terminal de jugador. Como se tratará más adelante haciendo referencia a la Figura 3, el procesador 30 de pantalla de jugador ejecuta un código de programa de control de presentación para generar las órdenes de presentación. Estas órdenes de presentación se dirigen a la presentación 15 para hacer que la pantalla produzca una representación gráfica deseada. La representación gráfica puede incluir una representación de un boleto de papel de raspar, por ejemplo. Alternativamente, la representación gráfica puede estar asociada con un juego de casino o con cualquier otro tipo de juego.

El dispositivo de almacenamiento 31 del terminal de jugador guarda toda la información requerida para producir una representación gráfica basada en un índice 24 de registro recibido del sistema de ordenador central 12 y consistente con el mismo, y el tipo de resultado asociado con el valor del índice que constituye el índice de registro. En los casos en los que la representación gráfica comprende una representación de un boleto de raspar, por ejemplo, la información requerida para producir una representación gráfica puede incluir un archivo o un objeto para extraer el boleto básico y archivos u objetos para extraer cualesquiera símbolos que puedan aparecer en el boleto. Para un juego de tipo lotería, en el cual se imita al póquer, los archivos que producen los gráficos u otras disposiciones de datos pueden incluir los archivos requeridos para dibujar representaciones de las diversas cartas que se pueden encontrar en una mano de póquer. En cualquier caso, el dispositivo de almacenamiento 31 puede comprender un dispositivo de almacenamiento masivo tal como un disco duro asociado con el terminal de jugador o puede comprender una memoria de acceso aleatorio o de sólo lectura asociada con el procesador 30 del terminal de jugador.

En una forma de la invención, el dispositivo de almacenamiento 31 del terminal de jugador guarda una tabla 33 de índices y quizá varias tablas 33 de índices diferentes, cada tabla 33 de índices incluye una serie de entradas 34 estando relacionada cada entrada con un valor de índice diferente que corresponde a un valor de premio 35. Cada tabla 33 de índices puede estar asociada también con un identificador de tabla para permitir a un procesador 30 de terminal de jugador distinguir entre las diversas tablas de índices. También se puede incorporar la información que relaciona los valores de índice con las cantidades de premio en una única tabla de índices, con identificadores en las diversas entradas de la tabla usados para distinguir las diferentes entradas. Cada entrada 34 de tabla puede incluir también unos dispositivos de apuntamiento a procesos o programación requeridos para generar las órdenes de presentación necesarias para producir la presentación gráfica deseada.

La disposición 16 de entrada de jugador puede comprender una serie de dispositivos de introducción (no representados) desarrollados en cualquier hardware adecuado para permitir al jugador hacer solicitudes de partida de juego. Cada entrada de jugar genera preferiblemente un índice de juego escogido a partir de un conjunto de valores de índice de juego. Cada valor de índice de juego corresponde a un identificador para un archivo de registro de juego concreto guardado en el sistema de ordenador central 12. De este modo, el índice de juego generado a partir de una entrada de jugador puede representar una solicitud de partida de juego al sistema de ordenador central 12 y ser usada para identificar un archivo 22 de registro de juego concreto a partir del cual se debe leer o dibujar un índice 24 de registro.

## ES 2 304 383 T3

El gráfico siguiente mostrado en la Figura 3 indica que parte del método según la invención se realiza en el sistema de ordenador central (12 en las Figuras 1 y 2) y el resto del método se realiza en el terminal de jugador (14 en las figuras 1 y 2). Las etapas del método se realizan por los hardware informáticos respectivos que funcionan bajo el control de un código de programa informático. En el sistema de ordenador central 12, el método incluye guardar una o varias combinaciones de registros de partidas de juego como se muestra en el bloque de proceso 40 de la Figura 3. Las combinaciones de registros de juego pueden ser realizadas en unos archivos 22 de ordenador mostrados en la Figura 2, conteniendo cada archivo una serie de registros 23 de partidas de juego para un juego concreto. Como se muestra en el bloque 41 de proceso en la Figura 3, el método realizado en el sistema central de ordenador 12 incluye además recibir las solicitudes de partida de juego que se originan en el terminal 14 de jugador. En la forma preferida de la invención, se pueden jugar varios juegos a la vez y por tanto se guardarán varios archivos de registro de juego diferentes en el sistema de ordenador central 12. En los casos en los que se encuentren disponibles varios archivos de registro de juego, el juego incluye la etapa de determinar que archivo 22 de registro de juego se va a usar en respuesta a la solicitud de partida. Esta etapa de determinación del archivo de registro de juego se muestra en el bloque de proceso 42 de la Figura 3. Esta etapa incluye el uso de información de la solicitud de de partida para identificar el archivo de registro de juego apropiado.

Por ejemplo, en la forma preferida de la invención, una solicitud de partida procedente del terminal 14 de jugador incluye el valor del índice de juego. Cada valor de índice de juego diferente está asociado con un juego diferente a jugar y por tanto corresponde a un identificador de archivo de registro de juego diferente y a un archivo de registro de juego diferente. En una realización preferida, los valores de índice de registro de juego comprenden los identificadores de registro de juego, y la etapa de determinar el archivo de registro de juego apropiado comprende simplemente leer el valor de índice de juego recibido para identificar el archivo 22 de registro de juego asociado. De otra manera, se pueden usar tablas de referencia en el sistema de ordenador central 12 para relacionar el índice de juego recibido/la solicitud de partida de juego con un identificador de un archivo de juego particular y el archivo 22 de registro de juego.

Una vez ha sido determinado el archivo 22 de registro de juego, el código de programa del procesador hace que el índice de registro asociado con el registro de juego próximo disponible se recupere como se muestra en la etapa 43. Entonces, el código de programa, en la etapa 44, hace que el procesador central 12 comunique el índice de registro recuperado al terminal 14 de jugador.

Tal como se trató anteriormente haciendo referencia a la Figura 2, se pueden guardar diversas tablas de índices diferentes en el terminal 14 de jugador, cada una de ellas identificada por un identificador de tabla diferente. En los casos en los que se usan tablas de índices diferentes en el terminal 14 de jugador, el método en el sistema 12 de ordenador central de proceso incluye recuperar el identificador de tabla de índices asociado con el índice del registro concreto junto con ese índice de archivo. Este identificador de tabla de índices se comunica a continuación al terminal 14 de jugador junto con el índice de registro en la etapa 44.

Las etapas del método realizadas en el terminal 14 de jugador incluyen recuperar el índice de registro comunicado desde el sistema 12 de ordenador central de proceso, como se muestra en la etapa 48 de la Figura 3. En la etapa 49, el método incluye a continuación generar órdenes de presentación en respuesta al índice de registro recibido. Esta etapa del método se realiza por el código de programa de control de presentación ejecutado en el procesador 30 del terminal de jugador. Estas órdenes de presentación son dirigidas entonces a la pantalla 15 para producir la representación gráfica deseada en la etapa 50. Esta representación gráfica es consistente con el tipo de resultado asociado con el índice de registro recibido y, en el caso de que el juego comprenda un juego de nivel adicional, es también consistente con la respuesta admisible introducida por el jugador en respuesta a la representación gráfica inicial o anterior, y con la propia presentación gráfica anterior.

Se puede conseguir generar las órdenes de presentación requeridas de varias maneras a través de un software de control de presentación adecuado en el terminal 14 de jugador. En una disposición preferida, la tabla de índices con la cual se asocia el índice de registro recibido es consultada en la etapa 51 para averiguar el valor del premio asociado con el valor de índice que comprende el índice de registro. La entrada de tabla correspondiente al valor del índice puede incluir también un dispositivo de apuntamiento a una subrutina o código de programa. A continuación se ejecuta la subrutina en la etapa 52 para recuperar los datos de imagen de una biblioteca de imágenes guardada en el dispositivo de almacenamiento 31 del terminal de jugador mostrado en la Figura 2. La subrutina dispone los datos de imagen como sea apropiado en la etapa 53. Estos datos de imagen representan las órdenes de presentación que se dirigen a la pantalla 15 a través de una interfaz adecuada (no representada) en la etapa 54.

Si la solicitud de partida de juego (valor de índice de juego) que precipitó el recibo del índice de registro indica que el índice de registro recibido no está relacionado con ningún otro juego, como se indica en el bloque de decisión 60 de la Figura 3, se puede continuar el método con la etapa de hacer el pago indicado en la etapa 61. Como se trató anteriormente, el pago se puede efectuar en forma de monedas o fichas que se emiten en el terminal 14 de jugador, o de un boleto impreso en el terminal, por ejemplo.

En el bloque de decisión 60, si la solicitud de partida de juego (valor de índice de juego) que precipitó el recibo del índice de registro indica que el índice de registro recibido se relaciona con otro juego, a continuación en la ejecución del código de programa en el terminal 14 de jugador, en la etapa 62, activa la disposición de entrada 16 en el terminal para permitir al jugador hacer una respuesta admisible. Se puede incluir o no una etapa de pago con la etapa de activación 62. Después de las etapas 61 ó 62, el terminal de jugador es dirigido por su programa a esperar una introducción

## ES 2 304 383 T3

adecuada por parte del jugador. Esta etapa de espera se muestra como 63 en a Figura 3. Una vez se ha introducido la entrada adecuada, el método incluye en la etapa 64 comunicar la entrada como una solicitud de partida al sistema 12 de ordenador central de proceso. Como se mencionó anteriormente, esta solicitud de partida comprende preferiblemente la generación de un índice de juego en respuesta a la activación de un botón concreto de entrada o de otro dispositivo de entrada incluido en la disposición de entrada 16 del terminal de jugador.

El funcionamiento de la invención puede ser descrito haciendo referencia a dos ejemplos específicos junto con las Figuras 2 y 3. En un primer ejemplo, los juegos desarrollados en la invención comprenden juegos de tipo boleto de raspar en los cuales aparece en la pantalla 15 una representación de un boleto. La representación del boleto puede incluir, por ejemplo, una serie de símbolos vivos indicando el grado en el cual los símbolos coinciden el resultado de la partida de juego. En este ejemplo, el jugador introduce una solicitud de partida en el bloque 64 de proceso de la Figura 3. Esta solicitud de partida comprende un índice de juego que está asociado con un juego concreto y un archivo 22 de registro de juego en el sistema 12 de ordenador central 12. Al recibir el índice de juego, el sistema 12 usa el índice de juego para identificar el archivo 22 de registro de juego apropiado y entonces recupera un índice de registro del archivo identificado a partir del archivo identificado (etapas 41 y 43 de la Figura 3).

El índice de registro recuperado es comunicado a continuación al terminal 14 de jugador en el cual se usa para generar órdenes de presentación (etapas 49 y 51-54) usando la información guardada en el dispositivo 31 de almacenamiento del terminal 14 de jugador. Las órdenes de presentación producen una representación gráfica (etapa 50) la cual proporciona una indicación sobre si el registro con el cual está asociado el valor del índice es un registro ganador o perdedor. La representación gráfica puede mostrar, por ejemplo, los símbolos con tres coincidencias. La gráfica con tres símbolos de coincidencia puede representar cierto nivel de ganancia con un valor concreto de premio obtenido de la información de la tabla de índices del terminal 14 de jugador. Finalmente, se puede pagar el premio (etapa 61) y/o se puede activar la disposición 16 de introducción del terminal 14 de jugador (etapa 62) para permitir al jugador hacer otra introducción o entrar en el mismo juego o en un juego diferente. El siguiente juego puede estar relacionado de alguna manera con el juego que se acaba de concluir o puede estar totalmente no relacionado con él.

Se puede usar un juego destinado a imitar una partida de póquer para describir un juego de tipo lotería de niveles múltiples. El sistema 12 de ordenador central recibe el índice de juego que representa la solicitud y determina que la solicitud es para una partida con un nivel de juego inicial que tiene unos registros de juego guardados en un archivo 22 de registros de juego concreto. El sistema 12 recupera un índice de registro del la entrada siguiente disponible del archivo 22 de registros de juego y comunica el índice de registro recuperado al terminal 14 de jugador justamente como en el ejemplo anterior.

Para los fines de este ejemplo, se supone que el índice de registro está asociado con el tipo de resultado "jacks o mejor". El código de programa de control de presentación que funciona en el terminal 14 de jugador responde a este índice de registro generando unas órdenes de presentación para producir una representación gráfica consistente con el tipo de resultado asociado con el valor de índice que comprende el índice de registro. Se observará que el índice de registro comunicado desde el sistema 12 de ordenador central no indica la representación específica ni indica la salida asociada con el registro de juego. Más bien, se usa el índice de registros para observar el resultado y el tipo de representación, una mano de póquer que tiene un valor "jacks o mejor". Es el programa de control de presentación el que genera las órdenes de presentación para producir una representación gráfica específica consistente con este tipo de resultado. Por ejemplo, las órdenes de presentación generadas de manera general en la etapa 49 de la Figura 3 pueden producir una representación gráfica en la pantalla 15 de una mano de póquer que incluye el rey de corazones, el rey de diamantes, el dos de espadas, el ocho de diamantes y el diez de bastos.

Después de que se ha producido esta representación gráfica en la pantalla 15 (etapa 50), el código de programa del terminal de jugador activa la disposición de introducción 16 para permitir que el jugador introduzca alguna respuesta admisible en el terminal de jugador. La respuesta concreta es comunicada al sistema 12 de ordenador central y representa una solicitud de partida en un juego concreto de segundo nivel. Para los fines del ejemplo, se supone que el jugador introduce una respuesta de retener el par de reyes y descartar las cartas remanentes mostradas en la representación. El sistema 12 de ordenador central usa el valor del índice de juego asociado con esta respuesta para identificar un archivo 22 de registro de juego para un juego al que se puede hacer referencia como el juego "jacks o mejor", y a continuación, en la etapa 43 de la Figura 3 recupera un valor de índice de una entrada en ese archivo para comunicar al terminal 14 de jugador.

En respuesta al índice de registro adicional del juego de nivel adicional. El código de programa de control de presentación que funciona en el terminal 14 de jugador genera a continuación unas órdenes de presentación de segundo nivel para producir una representación gráfica de nivel adicional en la pantalla 15. Esta representación gráfica de nivel adicional presenta el resultado de la partida al jugador y debe ser consistente tanto con la representación gráfica asociada con el juego de nivel inicial como con el tipo de resultado asociado con el índice de registro recibido en el juego de nivel adicional. Por ejemplo, se supone que el índice de registro de nivel adicional comprende un valor de índice asociado con el tipo de resultado "trío de una clase". En este caso, las órdenes de presentación producen una representación gráfica que comprende tres reyes y dos cartas adicionales que no añaden valor a la mano. Nuevamente, el índice de registro no dictó el palo del rey adicional o los valores de las otras dos cartas. Estos resultados han sido generados por el código de programa de control de presentación que funciona en el terminal 14 de jugador. La representación del juego de nivel adicional puede incluir en este ejemplo el rey de corazones, el rey de diamantes, el rey de espadas, el siete de corazones y el as de bastos. Esta representación de por tanto consistente con la representación gráfica anterior

## ES 2 304 383 T3

en que retiene las dos cartas conservadas en la respuesta del jugador al juego de primer nivel. Adicionalmente, la representación gráfica de nivel adicional es consistente con el tipo de resultado asociado con el valor de índice que comprende el índice de registro de valor adicional recuperado en el juego de nivel adicional.

5 Las realizaciones preferidas anteriormente descritas se destinan a ilustrar los principios de la invención, pero no a limitar el objeto de la invención. Se puede hacer por los expertos en la técnica otras diversas realizaciones y modificaciones de estas realizaciones preferidas sin apartarse del objeto de las reivindicaciones siguientes. Por ejemplo, aunque el juego de nivel múltiple descrito anteriormente comprende un juego de dos niveles, se apreciará que los juegos de niveles múltiples pueden comprender cualquier número de niveles de juego que estén gráficamente relacionados o no.

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

- 5 1. Un método para facilitar las partidas de juego en una red de juegos electrónicos de lotería en el cual un terminal (14) de jugador comunica con un sistema central de proceso (12), el cual guarda al menos una combinación de registros (23) de partida de juego, estando cada registro (23) asociado con un resultado predeterminado de un tipo de resultados particular de entre un número de tipos de resultados diferentes, estando cada uno de ellos asociado con un calor determinado de premio, siendo el número de tipos de resultado menor que el número de registros de partida de juego, en el cual:
- 10 (a) cada registro (23) de partida de juego incluido en una combinación de registros (23) de partidas de juego guardada en el sistema central de proceso (12) incluye un índice (24) de registros seleccionado de un conjunto de valores únicos de índice, estando asociado cada valor de índice respectivo de un conjunto con uno respectivo de dichos tipos diferentes de resultado;
- 15 (b) en respuesta a una solicitud de partida de juego en el terminal (14) de jugador, el sistema central de proceso (12) comunica un índice (24) de registro asociado con un registro (23) concreto de partida de juego al terminal (14) de jugador; y
- 20 (c) en respuesta al índice (24) de registro recibido en el terminal (14) de jugador, el terminal (14) de jugador genera unas órdenes de presentación para producir una representación gráfica específica en el terminal (14) de jugador, siendo la representación gráfica consistente con el tipo de resultado asociado con el valor de índice y con el valor del premio (25) asociado, no especificando el índice de registro la representación gráfica o el resultado del registro de la partida de juego concreta.
- 25 2. El método de la reivindicación 1 que comprende además las etapas de:
- (a) guardar una tabla de índices en el terminal (14) de jugador, incluyendo la tabla de índices una entrada de tabla diferente para cada valor de índice incluido en el conjunto de valores únicos de índice, incluyendo también cada entrada de tabla respectiva el valor del premio (25); y
- 30 (b) en respuesta al índice (24) de registro comunicado al terminal (14) de jugador, consultar la tabla de índices para determinar el valor de premio (25) asociado con el índice (24) de registro.
- 35 3. El método de la reivindicación 2, en el que cada registro (23) de partida de juego incluye además un identificador (26) de tabla, y el método comprende además las etapas de:
- (a) mantener al menos una tabla adicional de índices en el terminal (14) de jugador, estando cada tabla de índices respectiva identificada por un identificador (26) de tabla concreto; y
- 40 (b) en respuesta a la solicitud de partida de juego, comunicar al terminal de jugador (14) el identificador (26) de tabla asociado con el registro (23) concreto de partida de juego; y
- (c) seleccionar una de las tablas de índices en base al identificador (26) de tabla comunicado al terminal de jugador en respuesta a la solicitud de partida de juego.
- 45 4. El método de la reivindicación 1 que comprende además las etapas de:
- (a) guardar una pluralidad de combinaciones de registros (23) de partida de juego de nivel adicional en el sistema central de proceso (12), estando cada combinación asociada de registros (23) de partida de juego de nivel adicional con una respuesta admisible que se puede introducir a través del terminal (14) de jugador después de que se introduce la representación gráfica en el terminal (14) de jugador, incluyendo cada registro (23) de partida de juego de nivel adicional un índice (24) de registro de nivel adicional seleccionado a partir del conjunto de valores únicos de índice y estando asociado el índice (24) de registro de nivel adicional para cada registro (23) respectivo de partida de juego de nivel adicional con un tipo de resultado respectivo, estando correlacionado a un valor de premio (25), y siendo también distinto de tal valor de premio (25);
- 50 (b) en respuesta a una respuesta admisible hecha en el terminal (14) de jugador, comunicar el índice (24) de registro de nivel adicional asociado a un registro (23) de partida de juego de nivel adicional concreto del sistema central de proceso (12) al terminal (14) de jugador; y
- 55 (c) generar órdenes de presentación de nivel adicional en el terminal (14) de jugador para producir una representación gráfica de nivel adicional en el dispositivo de pantalla del terminal (14) de jugador, siendo la representación gráfica de nivel adicional consistente con el tipo de resultado asociado con el índice (24) de registro de nivel adicional respectivo comunicado al terminal (14) de jugador, con la respuesta admisible hecha en el terminal (14) de jugador y con el valor de premio (25) con el cual el índice (24) de registro de nivel adicional respectivo está correlacionado.
- 60 65

## ES 2 304 383 T3

5. Un aparato para facilitar las partidas de juego en una red de juegos electrónicos de lotería en el cual un terminal (14) de jugador comunica con un sistema central de proceso (12), el cual guarda al menos una combinación de registros (23) de partida de juego, estando cada registro (23) de partida de juego asociado con un resultado predeterminado de un tipo de resultados particular de entre un número de tipos de resultados diferentes, estando cada uno de ellos asociado con un calor determinado de premio, siendo el número de tipos de resultado menor que el número de registros de partida de juego, comprendiendo el aparato:

- (a) un dispositivo de almacenamiento de partidas de juego en el sistema central de proceso (12) almacenando el dispositivo de almacenamiento de partidas de juego al menos una combinación de registros (23) de partidas de juego, incluyendo cada registro (23) de partidas de juego un índice (24) de registros seleccionado de un conjunto de valores únicos de índice, estando asociado cada valor de índice respectivo de un conjunto con uno respectivo de dichos tipos diferentes de resultado;
- (b) un procesador de solicitud de partida en el sistema central de proceso (12) para recibir una solicitud de partida de juego de un terminal (14) de jugador, y para responder a la solicitud de partida de juego comunicando el índice (24) de registro asociado con un registro (23) concreto del sistema central de proceso (12) al terminal (14) de jugador; y
- (c) un procesador de terminal de jugador y dispositivo de pantalla en el terminal (14) de jugador, estando adaptado el procesador de terminal de jugador para recibir el índice (24) de registro comunicado al terminal (14) de jugador y para generar unas órdenes de presentación en el terminal (14) de jugador produciendo las órdenes de presentación una representación gráfica específica en el dispositivo de pantalla del terminal de jugador consistente con el tipo de resultado asociado con el valor de índice y con el valor del premio (25) asociado, no especificando el índice de registro la representación gráfica o el resultado del registro de la partida de juego concreta.

6. El aparato de la reivindicación 5 que comprende además:

- (a) un dispositivo de almacenamiento de tabla de índices en el terminal (14) de jugador, guardando el dispositivo de tabla de índices una tabla de índices que incluye una entrada de tabla diferente para cada valor de índice incluido en el conjunto de valores únicos de índice, incluyendo también cada entrada de tabla el valor del premio (25); y
- (b) donde el procesador (30) de terminal de jugador está adaptado para responder al índice (24) de registro comunicado al terminal (14) de jugador, consultando la tabla de índices para determinar el valor de premio (25) asociado con el índice (24) de registro.

7. El aparato de la reivindicación 6, en el que:

- (a) cada registro (23) de partida de juego incluye además un identificador (26) de tabla; y
- (b) el dispositivo de almacenamiento de tabla de índices guarda al menos una tabla de índices adicional, estando identificada cada tabla de índices respectiva por un identificador (26) de tabla concreto;
- (c) el procesador de solicitud de partida responde adicionalmente a la solicitud de partida de juego comunicando al terminal (14) de jugador el identificador (26) de tabla asociado con el registro (23) concreto de partida de juego; y
- (d) el procesador (30) de terminal de jugador selecciona una de las tablas de índices en base al identificador (26) de tabla comunicado al terminal (14) de jugador en respuesta a la solicitud de partida de juego.

8. El método de la reivindicación 6 en el que:

- (a) el dispositivo (21) de almacenamiento de partida de juego guarda también una pluralidad de combinaciones de registros (23) de partida de juego de nivel adicional, estando cada combinación diferente de registros (23) de partida de juego asociada con una respuesta admisible que se puede introducir a través del terminal (14) de jugador después de que se introduce la representación gráfica en el terminal (14) de jugador, e incluyendo cada registro (23) de partida de juego de nivel adicional un índice (24) de registro de nivel adicional seleccionado a partir del conjunto de valores únicos de índice y estando asociado el índice (24) de registro de nivel adicional para cada registro (23) respectivo de partida de juego de nivel adicional con un tipo de resultado respectivo, estando correlacionado a un valor de premio (25), y siendo también distinto de tal valor de premio (25);
- (b) el procesador de solicitud de partida está adaptado para responder a una de las respuestas admisibles hecha en el terminal (14) de jugador, comunicando el índice (24) de registro de nivel adicional asociado a un registro (23) de partida de juego de nivel adicional concreto del sistema central de proceso (12) al terminal (14) de jugador; y

## ES 2 304 383 T3

- (c) el procesador (30) de terminal de jugador está adaptado para responder al índice (24) de registro de nivel adicional comunicado por el terminal (14) de jugador generando órdenes de presentación de nivel adicional en el terminal (14) de jugador para producir una representación gráfica de nivel adicional en el dispositivo de pantalla del terminal (14) de jugador, siendo la representación gráfica de nivel adicional consistente con el tipo de resultado asociado con el índice (24) de registro de nivel adicional respectivo comunicado al terminal (14) de jugador, con la respuesta admisible hecha en el terminal (14) de jugador y con el valor de premio (25) con el cual el índice (24) de registro de nivel adicional respectivo está correlacionado.

9. Un producto de programa guardado en un medio legible de un ordenador para facilitar las partidas de juego en una red de juegos electrónicos de lotería en el cual un terminal de jugador comunica con un sistema central de proceso (12), el cual guarda al menos una combinación de registros (23) de partida de juego, estando cada registro (23) asociado con un resultado predeterminado de un tipo de resultados particular de entre un número de tipos de resultados diferentes, estando cada uno de ellos asociado con un calor determinado de premio, siendo el número de tipos de resultado menor que el número de registros de partida de juego, comprendiendo el producto de programa:

- (a) un código de programa de almacenamiento de registros para hacer que al menos una combinación de registros (23) de partidas de juego sea guardada en el sistema central de proceso (12), incluyendo cada registro (23) de partida de juego un índice (24) de registros seleccionado de un conjunto de valores únicos de índice, estando asociado cada valor de índice respectivo de un conjunto con uno respectivo de dichos tipos diferentes de resultado;
- (b) un código de programa de proceso de solicitudes de partida de juego para responder a una solicitud de partida de juego en el terminal (14) de jugador, comunicando un índice (24) de registro asociado con un registro (23) concreto de partida de juego del sistema central de proceso (12) al terminal (14) de jugador; y
- (c) un código de programa de control de presentaciones para responder al índice (24) de registro recibido en el terminal (14) de jugador, generando unas órdenes de presentación en el terminal (14) de jugador para producir una representación gráfica específica en el terminal (14) de jugador, siendo la representación gráfica consistente con el tipo de resultado asociado con el valor de índice y con el valor del premio (25) asociado, no especificando el índice de registro la representación gráfica o el resultado del registro de la partida de juego concreta.

10. El producto de programa de la reivindicación 1 que comprende además:

- (a) un código de programa de tabla de índices para hacer que una tabla de índices se guarde en el terminal (14) de jugador, incluyendo la tabla de índices una entrada de tabla diferente para cada valor de índice incluido en el conjunto de valores únicos de índice, incluyendo también cada entrada de tabla respectiva el valor del premio (25); y
- (b) un código de programa de consulta de tabla de índices para responder al índice (24) de registro comunicado al terminal (14) de jugador, consultando el índice (24) de registro en la tabla de índices para determinar el valor de premio (25) asociado con el índice (24) de registro.

11. El producto de programa de la reivindicación 10, en el que

- (a) cada registro (23) de partida de juego incluye además un identificador (26) de tabla, y donde el código de programa de tabla de índice hace que al menos una tabla adicional de índices se guarde en el terminal (14) de jugador, estando identificada cada tabla de índices respectiva por un identificador (26) de tabla concreto; y
- (b) el código de programa de solicitud de partida de juego responde también a la solicitud de partida de juego comunicando al terminal de jugador (14) el identificador (26) de tabla asociado con el registro (23) concreto de partida de juego; y
- (c) el código de programa de control de presentación incluye un código de programa de selección de tabla de índices para seleccionar una de las tablas de índices en base al identificador (26) de tabla comunicado al terminal (14) de jugador en respuesta a la solicitud de partida de juego.

12. El producto de programa de la reivindicación 9 que comprende además:

- (a) un código de programa de almacenamiento de registros de nivel adicional para hacer que se guarde una pluralidad de combinaciones de registros (23) de partida de juego de nivel adicional en el sistema central de proceso (12), estando cada combinación diferente de registros (23) de partida de juego de nivel adicional asociada con una respuesta admisible que se puede introducir a través del terminal (14) de jugador después de que se introduce la representación gráfica en el terminal (14) de jugador, e incluyendo cada registro (23) de partida de juego de nivel adicional un índice (24) de registro de nivel adicional seleccionado a partir del conjunto de valores únicos de índice y estando asociado el índice (24) de registro de nivel adicional

## ES 2 304 383 T3

para cada registro (23) respectivo de partida de juego de nivel adicional con un tipo de resultado respectivo, estando correlacionado a un valor de premio (25), y siendo también distinto de tal valor de premio (25);

- 5 (b) en el que el código de programa de proceso de solicitud de partida incluye un código de programa de proceso de juego de nivel para responder a una de las respuestas admisibles hecha en el terminal (14) de jugador comunicando el índice (24) de registro de nivel adicional asociado a un registro (23) de partida de juego de nivel adicional concreto del sistema central de proceso (12) al terminal (14) de jugador; y
- 10 (c) en el que el código de programa de control de presentación incluye un código de presentación de nivel adicional para responder al índice (24) de registro de nivel adicional comunicado al terminal (14) de jugador para generar unas órdenes de presentación de nivel adicional en el terminal (14) de jugador a fin de producir una representación gráfica de nivel adicional en el dispositivo de pantalla del terminal (14) de jugador, siendo la representación gráfica de nivel adicional consistente con el tipo de resultado asociado con el índice (24) de registro de nivel adicional respectivo comunicado al terminal (14) de jugador, con la respuesta
- 15 admisible hecha en el terminal (14) de jugador y con el valor de premio (25) con el cual el índice (24) de registro de nivel adicional respectivo está correlacionado.
- 20
- 25
- 30
- 35
- 40
- 45
- 50
- 55
- 60
- 65

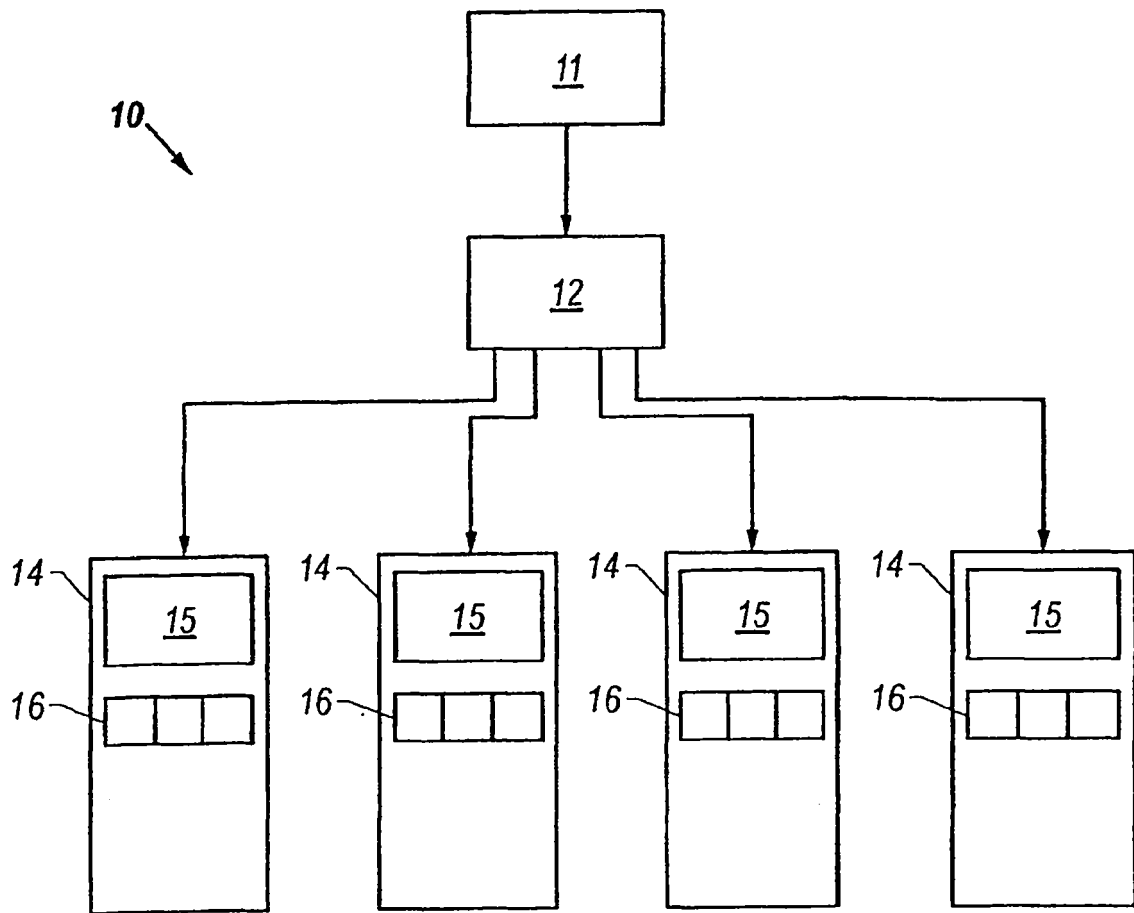


FIG. 1

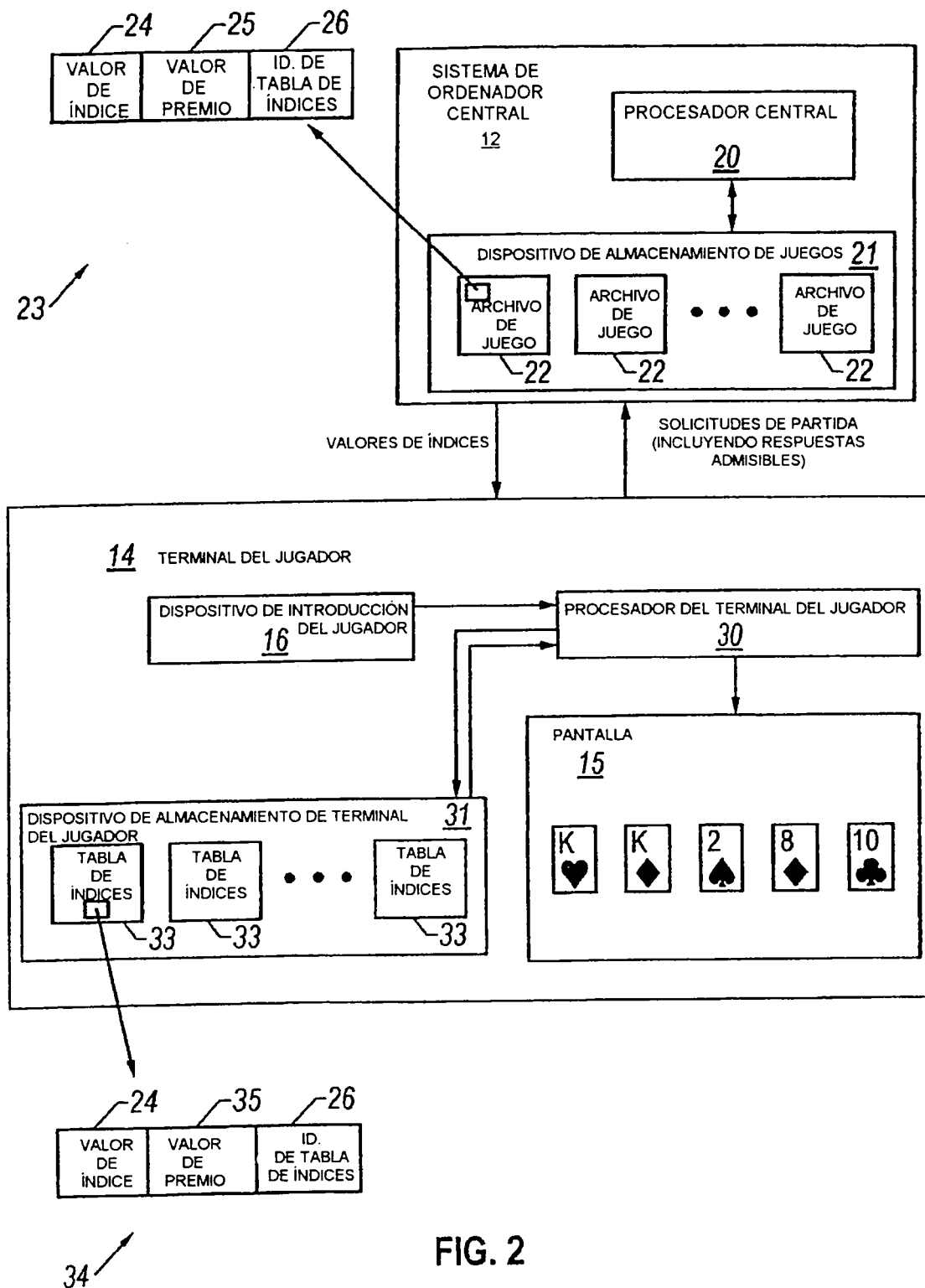


FIG. 2

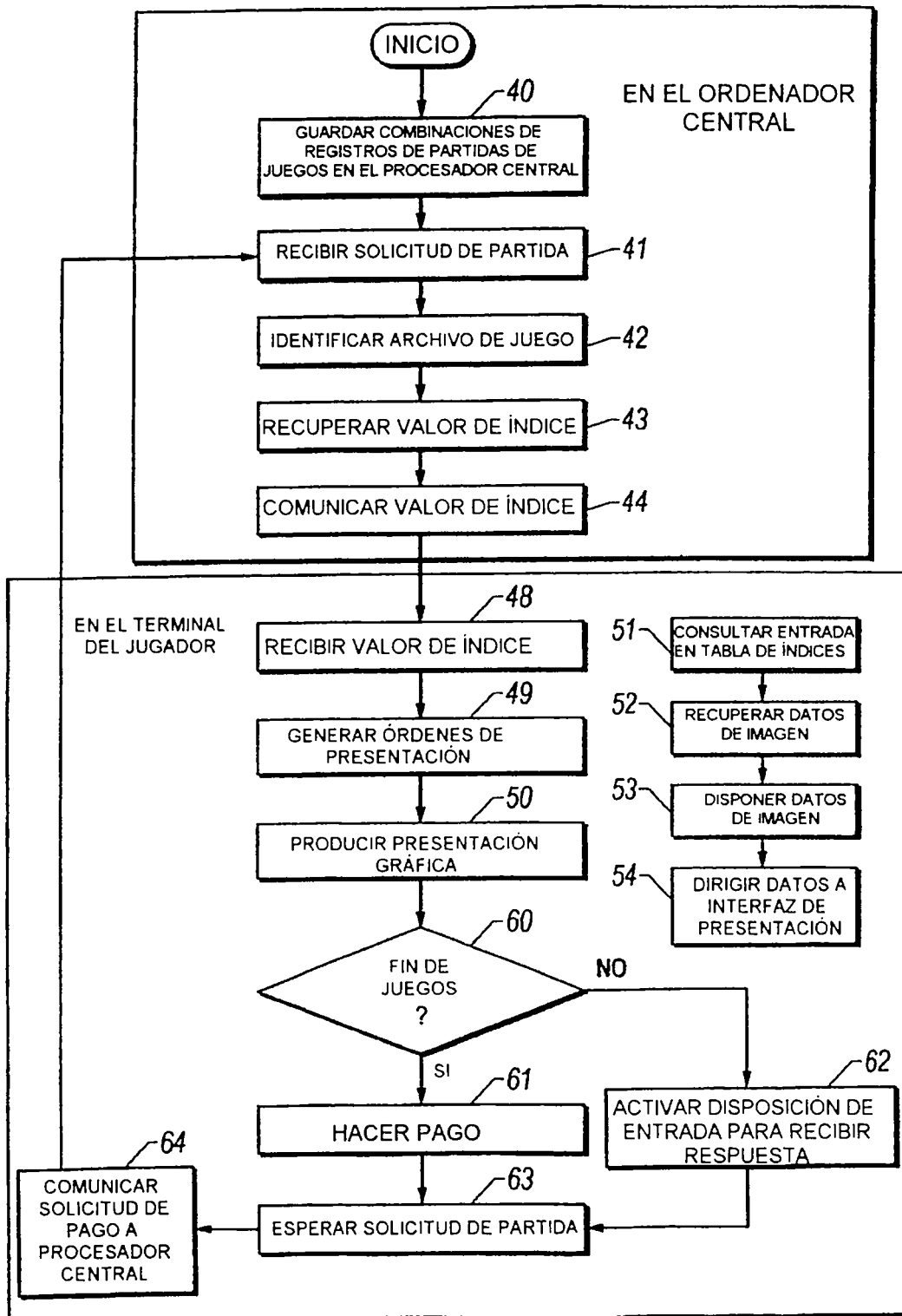


FIG. 3