

19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 861 311**

51 Int. Cl.:

**A63F 9/24** (2006.01)

**A63F 13/213** (2014.01)

**G07F 17/32** (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

86 Fecha de presentación y número de la solicitud internacional: **16.11.2014 PCT/IL2014/050991**

87 Fecha y número de publicación internacional: **21.05.2015 WO15071909**

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **16.11.2014 E 14862204 (6)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **06.01.2021 EP 3068505**

54 Título: **Un sistema y un método de juego**

30 Prioridad:

**17.11.2013 IL 22946413**

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

**06.10.2021**

73 Titular/es:

**SOFTWEAVE LTD. (100.0%)  
112 Hamachlava Street  
4020000 Kfar Vitkin, IL**

72 Inventor/es:

**GREENBAUM, ROY y  
MIDRASHI, DORON**

74 Agente/Representante:

**VALLEJO LÓPEZ, Juan Pedro**

ES 2 861 311 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

Un sistema y un método de juego

5 **Campo tecnológico**

La presente invención se refiere a sistemas de juego y más específicamente a un sistema y método para distribuir servicios de juego a través de una red.

10 **Antecedentes**

Existen muchos sitios y aplicaciones de juego que se usan por usuarios de juego para jugar y posiblemente también apostar en línea. En algunos casos la mayoría de juegos proporcionados en línea por tales sitios y/o aplicaciones se asemejan a juegos/máquinas de juego de casino convencionales. Por ejemplo, sitios de juego/casino en línea típicos pueden incluir máquinas tragaperras de vídeo virtuales, máquinas de póker de vídeo virtuales e incluso máquinas tragaperras mecánicas virtuales.

Las máquinas de juego reales/físicas, tales como las situadas en casinos, se mantienen habitualmente, en muchas jurisdicciones, con regulaciones estrictas para asegurar que tales máquinas de juego son fiables y que proporcionan unas tasas de retorno conocidas a priori (por ejemplo, publicadas) habitualmente predeterminadas y/o probabilidades de ganar/probabilidades de juegos de azar. Por ejemplo, un juego de una máquina de juego de casino real puede implementarse mediante software informático que se almacena en chips informáticos, que están regulados/supervisados y se asocian a números de serie para evitar su manipulación y/o sustitución no autorizada. Por ejemplo, la reubicación y/o sustitución de un chip informático que transporta la lógica/software de juego en una cabina de juego y/o la actualización del software en el chip se realizan bajo regulaciones estrictas que garantizan la fiabilidad de la máquina de juego.

De hecho, existen algunas técnicas conocidas que tienen como objetivo la mejora de la versatilidad de las máquinas de juego, y más particularmente mejorar el uso versátil de cabinas de máquinas de juego, ubicadas en un inmueble de casino. Por ejemplo, la publicación de patente de Estados Unidos N.º 20070265094 proporciona un sistema y método para difundir en continuo juegos y servicios a dispositivos de juegos, tales como cabinas de juego. De acuerdo con esta técnica el sistema de juego proporciona un juego y/o servicios de juego a un jugador o usuario en un dispositivo de juego o servicios de juego. El dispositivo recibe audio-vídeo de difusión en continuo que representa el juego o servicios de juego y reproduce audio-vídeo de difusión en continuo en un dispositivo. El dispositivo también recibe una entrada relacionada con la reproducción del juego o los servicios de juego desde el usuario/jugador y retransmite la entrada al sistema de juego. El sistema incluye un dispositivo de almacenamiento y un controlador. El dispositivo de almacenamiento almacena elementos del juego y/o servicios de juego. El controlador de juegos recibe la entrada del usuario/jugador y recupera en respuesta los elementos del juego y/o servicios de juego del dispositivo de almacenamiento, dinámicamente crea un flujo de audio-vídeo como una función de los elementos recuperados y la entrada, y difunde el flujo de audio-vídeo al dispositivo de juego y/o servicios de juego.

A partir del documento US-A-2006/0217199 ya se conoce un sistema de juego en tiempo real que utiliza una cámara para mostrar en imágenes la máquina de juego, presentando el sistema la imagen pasiva de la máquina de juego a un jugador remoto. El sistema habilita el control a través la máquina de juego colocando botones generados por ordenados adicionales que se presentan como superposiciones de imagen o complementos y se sitúan en o al lado del vídeo de la máquina de juego.

**Descripción general**

50 Las reivindicaciones 1 y 12 divulgan la presente invención. Las realizaciones preferidas se divulgan en las reivindicaciones 2-11 y 13-15.

Muchos sitios de juego en línea existentes y/o aplicaciones de juegos tienen como objetivo proporcionar a usuarios una experiencia similar a la de un casino real. Para este fin, habitualmente tales sitios/aplicaciones ofrecen a sus usuarios juegos similares a los existentes en máquinas de juego de casino reales, y también proporcionan a los usuarios opciones de juegos de azar similares a los disponibles en casinos convencionales.

Sin embargo, una diferencia importante entre juegos/máquinas de juego de casino reales/físicas y sus implementaciones virtuales proporcionada por tales sitios en línea, se deriva de que las máquinas de juego de casino reales habitualmente proporcionan probabilidades de juegos de azar predeterminadas en muchos casos conocidas a priori/publicadas (por ejemplo, tasas de retorno de juegos de azar y/o probabilidades de ganar), que están, como se ha indicado anteriormente, bajo regulaciones estrictas en al menos algunas jurisdicciones. Sin embargo, en algunos sitios/aplicaciones de juego en línea virtuales (por ejemplo, que ofrecen una experiencia de casino virtual), los juegos/máquinas de juego virtuales no están bajo regulaciones estrictas y no están supervisados, y sus usuarios no pueden determinar la fiabilidad de la máquina de juego virtual y/o sus probabilidades de juegos de azar reales. También, en jurisdicciones, que sí imponen alguna regulación en tales sitios/aplicaciones de juego en línea, las

máquinas en línea/virtuales habitualmente están reguladas más laxamente que las máquinas de juego de casino reales. En esta conexión, a menudo los usuarios de tales sitios/aplicación en línea no distinguen entre las máquinas de juego virtuales no reguladas y máquinas de juego virtuales reguladas/laxamente reguladas.

5 En consecuencia, ya que las máquinas de juego de casino terrestres/reales habitualmente pasan a través de un proceso regulatorio mejor que los juegos en línea, se perciben a menudo por usuarios como que son más fiables/amortizables que sus máquinas virtuales homólogas, habitualmente ofrecidas por sitios/aplicaciones en línea. Por consiguiente la experiencia del usuario cuando juega a máquinas de juego de casino reales es a menudo mejor que la obtenida cuando el usuario participa con las máquinas virtuales homólogas.

10 Además, las máquinas de juego de casino reales a menudo ofrecen un valor de entretenimiento mayor que sus máquinas de juego virtuales/en línea homólogas. Esto es porque en muchos casos las máquinas virtuales/en línea están restringidas en sus requisitos de procesamiento y tamaños de archivos y, por consiguiente, los juegos que proporcionan están despojados de muchas de las calidades y/o funcionalidades existentes en las máquinas reales. Esto resulta en calidad reducida del aspecto y comportamiento general y/o sonido y, por consiguiente, la calidad de la experiencia de usuario cuando participa con tales máquinas de juego virtuales.

15 En algunos casos se usan técnicas, tales como la de la publicación de patente de Estados Unidos N.º 20070265094, que tienen como objetivo la centralización de la lógica de máquinas de juego en servidores de juego centralizados, para proporcionar juegos en línea convencionales, y/o para mejorar la versatilidad de cabinas de juego en el inmueble de casino y la diversificación de los juegos ofrecidos de este modo, sin requerir una inspección regulatoria. Como se ha indicado anteriormente, incluso si los juegos en línea proporcionados por tales sistemas están regulados estrictamente, a menudo se conciben como no fiables por los usuarios, ya que aparecen similares a otros juegos en línea que pueden no estar regulados.

25 A la vista de lo anterior, la presente invención proporciona mejorar la experiencia del usuario cuando juega y/o apuesta en línea proporcionando métodos y sistemas para habilitar que los usuarios realicen juegos en línea en máquinas de juego reales/físicas (por ejemplo, permitiendo que los usuarios participen desde lejos con máquinas/cabinas de juego, que pueden situarse en pasillos de casinos reales). Los sistemas y métodos de la invención están adaptados para proporcionar a usuarios remotos con metraje de vídeo de las cabinas de máquina de juego reales, y para recibir de los usuarios datos de entrada indicativos de su interacción con el metraje de vídeo, y más específicamente con los controles de la máquina de juego, que aparecen en el metraje de vídeo de las cabinas de máquina de juego reales. Las interacciones de usuario con el metraje de vídeo, se correlacionan entonces con los controles de las máquinas de juego (por ejemplo, basándose en datos predeterminados/de calibración asociados a la ubicación de estos controles en el vídeo de las máquinas/cabinas de juego), y las interacciones correlacionadas se retransmiten a la máquina de juego (por ejemplo, al ordenador/servidor de la máquina de juego que transporta la lógica de la máquina de juego), donde habitualmente la retransmisión se realiza a través de circuitería conectable externa al ordenador de la máquina de juego (por ejemplo, circuitería que conecta el ordenador de la máquina de juego a los controles físicos de la máquina de juego, que se ubican en la cabina). De esta forma los sistemas mejoran la fiabilidad de la experiencia proporcionada a usuarios en línea permitiendo que los usuarios jueguen máquinas de juego reales cuyas cabinas de juego se visualizan a los usuarios en sus estaciones de cliente y se interactúan por los usuarios.

45 También el sistema de la presente invención habilita que los operadores de casino maximicen/optimicen el retorno que consiguen de las máquinas de juego ubicadas en su casino. En la actualidad, habitualmente las máquinas de juego en un casino están ocupadas únicamente entre el 30-50 % del tiempo. Habilitando que los operadores de casino ofrezcan juegos en línea en una o más de sus máquinas de juego, la presente invención permite que los operadores de casino consigan más tráfico en las máquinas de juego para aumentar su utilización.

50 Se ha de observar en este punto que en la presente divulgación el término *en línea y/o juego en línea* se refiere a jugar a las máquinas de juego de casino reales remotamente de las máquinas de juego, mientras comunica un vídeo de la máquina de juego y posiblemente datos adicionales requeridos para el juego a través de una red de comunicación. La red puede ser la red de Internet/Ethernet y/o cualquier red de comunicación que habilita la transferencia de datos y vídeo entre la estación de cliente de un usuario y el sistema de la invención. Por ejemplo, tal red puede incluir una red de área local (LAN), una red de área extensa (WAN), red inalámbrica tal como red celular y WIFI, y/o cualquier otra combinación de redes adecuada.

60 Por lo tanto, de acuerdo con un aspecto amplio de la invención se proporciona un sistema de juego en línea que está configurado para obtener un vídeo de al menos una máquina de juego y difundir en continuo el vídeo para su visualización en una estación de cliente de un usuario. El sistema de juego en línea está adaptado para recibir datos de entrada del usuario, incluyendo datos indicativos de la interacción del usuario con controles (por ejemplo, botones/pantalla táctil) de la máquina de juego que aparece en el vídeo. El sistema de juego en línea está configurado y es operable para activar la máquina de juego basándose en la entrada de usuario.

65 Se ha de observar que en la presente solicitud el término vídeo debería interpretarse como que incluye datos/señales de imágenes y posiblemente también datos/señales de audio de la máquina de juego. En particular, los datos de imágenes pueden ser datos obtenidos de una cámara dirigida para capturar la máquina de juego y puede incluir

imágenes al menos parcialmente que presentan la cabina de máquinas de juego con el visualizador y los controles de la máquina de juego en la cabina. Los datos de audio pueden obtenerse de un micrófono situado para capturar sonido que surge de los altavoces de la máquina de juego o su cabina (por ejemplo, un micrófono asociado a la cámara), y/o puede obtenerse de un módulo de retransmisión de sonido conectable a la circuitería de la máquina de juego (por ejemplo, a la circuitería asociada a los altavoces de la máquina de juego y/o a la tarjeta de sonido de la máquina de juego).

En algunas realizaciones de la presente invención el sistema de juego en línea incluye:

- 10 - un módulo de difusión en continuo de vídeo que se puede conectar a al menos una cámara y está adaptado para recibir desde la al menos una cámara un vídeo de dicha al menos una máquina de juego y para difundir en continuo el vídeo a través de una red a una estación de cliente que está remota de la máquina de juego;
- un módulo de gestión de máquinas de juego que está adaptado para recibir los datos de entrada desde la estación de cliente, y para procesar los datos de entrada para determinar instrucciones operacionales (datos/señal analógicos/digitales) para operar dicha máquina de juego; y
- 15 - un módulo de retransmisión que se puede conectar a la máquina de juego y está adaptado para recibir las instrucciones operacionales desde el módulo de gestión de juego y para operar, por consiguiente, la máquina de juego.

20 En algunas realizaciones de la presente invención, los datos indicativos de la interacción del usuario con los controles de la máquina de juego que aparece en el vídeo, se incluyen en los datos de entrada obtenidos desde los usuarios. Particularmente en algunos casos los datos indicativos de la interacción del usuario con los controles de la máquina de juego incluyen y/o están en forma de datos indicativos de la interacción del usuario con una o más regiones del vídeo. El módulo de gestión de máquinas de juego puede incluir un módulo de correlación de controles de juego que está configurado y es operable para procesar interacciones de un usuario con la una o más regiones del vídeo y para asociar las mismas con la activación de controles de la máquina de juego que aparecen en estas regiones del vídeo. Por consiguiente las instrucciones operacionales para activar controles de las máquinas de juego se determinan por el módulo de gestión de máquinas de juego.

30 En otro aspecto de la presente invención se proporciona un método para jugar en línea. El método incluye (i) proporcionar un vídeo de al menos una máquina de juego y difundir en continuo ese vídeo para su visualización en una estación de cliente de un usuario; (ii) recibir datos de entrada del usuario, incluyendo datos indicativos de la interacción del usuario con los controles de la máquina de juego que aparece en el vídeo; y (iii) activar la máquina de juego basándose en dichos datos de entrada.

35 En algunas realizaciones de la presente invención el método incluye recibir vídeo desde una cámara dispuesta para capturar dicha máquina de juego. La cámara puede incluirse como parte del sistema de la presente invención, y/o puede ser un módulo periférico conectado al sistema. El vídeo recibido se difunde en continuo a través de una red a la estación de cliente que está remota de la máquina de juego.

40 En algunas realizaciones de la presente invención la activación de la máquina de juego incluye procesar los datos de entrada recibidos desde la estación de cliente para determinar instrucciones operacionales para operar la máquina de juego. La activación de la máquina de juego también incluye operar la máquina de juego basándose en las instrucciones operacionales determinadas a partir de los datos de entrada, utilizando un dispositivo de retransmisión que está configurado y es operable para conectar a la máquina de juego.

45 En algunas realizaciones de la presente invención los datos indicativos de las interacciones del usuario con los controles de una máquina de juego incluyen datos indicativos de las interacciones de usuario con una o más regiones del vídeo, en las que aparecen uno o más de los controles de la máquina de juego. El método incluye procesar los datos de entrada correlacionando las regiones del vídeo con respectivos controles de las máquinas de juego que aparecen en las mismas para asociar de este modo las interacciones de usuario con la activación de los controles de la respectiva máquina de juego.

50 Por lo tanto, la presente invención proporciona métodos y sistemas para el funcionamiento remoto/en línea de máquinas de juego (máquinas de juego reales tales como las ubicadas en los inmuebles de casino). La técnica de la invención permite proporcionar a los usuarios del sistema una experiencia de juego mejorada y la fiabilidad de juego en comparación con la proporcionada por las máquinas de juego de casino reales permitiendo que los usuarios interactúen con las máquinas de juego remotamente. Aspectos adicionales y realizaciones de la presente invención se describen adicionalmente en más detalles en la sección de descripción detallada a continuación.

## 60 **Breve descripción de los dibujos**

Para entender mejor la materia objeto que se divulga en este documento y para ilustrar como puede efectuarse en la práctica, se describirán ahora realizaciones, únicamente por medio de ejemplo no limitante, con referencia a los dibujos adjuntos, en los que:

la **Figura 1** es un diagrama de bloques **100** que ilustra un sistema de juego en línea configurado y operable de acuerdo con una realización de la presente invención;

la **Figura 2** es un diagrama de flujo que ilustra esquemáticamente un método para proporcionar servicios de juego en línea de acuerdo con una realización de la presente invención;

5 las **Figuras 3A y 3B** son dos capturas de pantalla ilustrativas del visualizador de una estación de cliente que utiliza la técnica de la presente invención para presentar una máquina/cabina de juego al usuario y recibir las interacciones de usuario con la misma.

### Descripción detallada de las realizaciones

10 Se hace referencia conjunta a las **Figuras 1 y 2** que ilustran respectivamente un diagrama de bloques **100** de un sistema configurado y operable de acuerdo con una realización de la presente invención, y un diagrama de flujo **200** del método operable de acuerdo con una realización de la presente invención. En la siguiente descripción se describen juntos el sistema **100** y el método **200**, sin embargo, debería entenderse que en algunas realizaciones de la presente invención el método **200** puede implementarse por sistemas que tienen en cierto modo una configuración diferente que la presentada en la realización de sistema **100**, y a la inversa, el sistema **100** puede implementar un método en cierto modo diferente del método **200** presentado en este documento.

20 El sistema **100** es un ejemplo de un sistema de juego en línea de la presente invención. El sistema **100** está configurado para obtener un vídeo de una o más máquinas de juego **190.1 a 190.n** y para difundir en continuo el vídeo para su visualización en una o más estaciones de cliente (usuarios) **170.1 a 170.m**. En respuesta a proporcionar un flujo de vídeo de una máquina de juego **190.i** a una estación de cliente **170.k**, el sistema **100** puede adaptarse para recibir desde la estación de cliente **170.k** datos de entrada indicativos de una interacción o interacciones de un usuario de la estación de cliente **170.k** con la máquina de juego **190.i** presentada en el vídeo. Por ejemplo, los datos de entrada pueden incluir datos indicativos de la interacción del usuario con controles (por ejemplo, botones/pantalla táctil) de la máquina de juego **190.i** que aparece en el vídeo de la máquina de juego visualizada en su estación de cliente **170.k**. Basándose en estos datos de entrada, el sistema **100** opera/activa la máquina de juego **190.i**. Por consiguiente, el usuario puede operar y jugar a la máquina de juego **190.i** en línea desde una ubicación remota de su estación de cliente **170.k**.

30 En la presente realización, el sistema **100** incluye un módulo de difusión en continuo de vídeo **110**, un módulo de gestión de máquinas de juego **120** y un módulo de retransmisión **130**. El módulo de difusión en continuo de vídeo **110** se puede conectar a una o más cámaras **180.1 - 180.n**, que están dispuestas respectivamente para capturar vídeos de una o más máquinas de juego **190.1 - 190.n**. El módulo de gestión de máquinas de juego **120** está configurado y es operable para recibir/obtener y procesar los datos de entrada obtenidos desde una o más de las estaciones de cliente **170.1 - 170.m** que se conectan al sistema **100**, y para determinar/generar instrucciones operacionales (por ejemplo, instrucciones formadas como señales analógicas y/o datos digitales) para operar por consiguiente una o más máquinas de juego de este tipo. El módulo de retransmisión **130** se puede conectar a las máquinas de juego **190.1 - 190.n** y está adaptado para utilizar las instrucciones operacionales para operar las máquinas de juego con las que interactuaron los usuarios de estaciones de cliente y para habilitar de este modo un funcionamiento remoto de las máquinas de juego **190.1 - 190.n**.

45 En algunas realizaciones de la presente invención, el método **200** para realizar juego en línea remoto en máquinas de juego reales incluye las operaciones **210 a 230** como se indica a continuación: la operación **210** para proporcionar un vídeo de al menos una máquina de juego (por ejemplo, desde la cámara **180.i**) y difundir en continuo el vídeo (por ejemplo, por el módulo de difusión en continuo de vídeo **110**) para su visualización en una estación de cliente (por ejemplo, **170.k**) de un usuario. La operación **215** incluye recibir datos de entrada desde la estación de cliente **170.k**, incluyendo los datos de entrada datos indicativos de la interacción del usuario con controles de una máquina de juego **190.i** que aparece en el vídeo presentado en la estación de cliente. La operación **220** se realiza basándose en los datos de entrada recibidos desde un usuario de una estación de cliente (por ejemplo, **170.k**) en respuesta al flujo de vídeo visualizado a la misma. Los datos de entrada recibidos desde la estación de cliente **170.k** se usa para controlar y/o gestionar el funcionamiento de la máquina de juego **190.i**. Los datos de entrada incluyen datos indicativos de la interacción del usuario con controles de la máquina de juego que aparece en el vídeo visualizado al mismo por la estación de cliente. La operación **220** incluye procesar tales datos para producir/generar instrucciones operacionales (por ejemplo, en forma de datos digitales y/o señales analógicas) utilizables para operar las máquinas de juego de acuerdo con las integraciones del usuario con el vídeo de la misma en la estación o estaciones de cliente. El procesamiento de **220** puede realizarse por el módulo de gestión de máquinas de juego **120**, que puede incluir un procesador/microprocesador y una memoria (no mostrados específicamente en la **Figura 1**) que son operables para almacenar y/o ejecutar instrucciones legibles por ordenador para efectuar la operación **220**. Las instrucciones legibles por ordenador pueden ser codificación dura y/o suave y pueden incluir varios conjuntos de instrucciones legibles por ordenador para cada tipo de máquina de juego conectable al sistema **100**. En algunos casos, el módulo de gestión de máquinas de juego **120** puede ser personalizable para diversos tipos de máquinas, y puede configurarse y ser operable para una instalación personalizada de instrucciones legibles por ordenador para diversos tipos de máquina. La operación **230** incluye utilizar las instrucciones operacionales obtenidas en **220** para la operación/activación de las respectivas máquinas de juego de acuerdo con los datos de entrada desde los usuarios de estaciones de cliente. La operación **230** puede realizarse, por ejemplo, por el módulo de retransmisión **230**.

Habitualmente, el módulo de difusión en continuo de vídeo **110** se puede conectar a las cámaras **180.1-180.n** y es operable de acuerdo con la operación **220** del método **200** para recibir vídeos de una o más de las máquinas de juego **190.1 - 190.n** desde una o más de las cámaras **180.1 - 180.n**, y difundir en continuo los vídeos a través de una red a una o más estación o estaciones de cliente remotas **170.1 a 170.m**. Para este fin, la selección de una máquina de juego vídeo a difundir en continuo a una estación de cliente particular en **170.k** puede indicarse/incluirse en los datos de entrada recibidos desde la estación de cliente **170.k**, y el módulo de difusión en continuo de vídeo **110** puede adaptarse para generar, por consiguiente, respectivos flujos de vídeo de los vídeos de las máquinas de juego solicitadas, y comunica los flujos de vídeo a las respectivas estaciones de cliente (por ejemplo, habitualmente a través de una red tal como la Internet). El módulo de difusión en continuo de vídeo **110** puede incluir/utilizar un procesador/microprocesador y una memoria (no mostrados específicamente en la figura) para recibir y procesar vídeos desde las cámaras **180.1 - 180.n**, identificando qué vídeo debería transmitirse a qué estación de cliente **170.1 -170.m**, y difundir en continuo el vídeo a la misma, por ejemplo, dividiendo los datos de vídeo en paquetes, posiblemente también comprendiendo los mismos, y transmitir los mismos utilizando un protocolo adecuado (por ejemplo, UDP) a través de la red.

En algunas realizaciones de la presente invención, un usuario de una estación de cliente puede seleccionar cualquier máquina de juego que él quiera ver y/o jugar (por ejemplo, independientemente de si se está jugando a/está ocupada la máquina de juego en/fuera de línea o no). En otras realizaciones puede permitirse que un usuario vea y/o juegue únicamente esas máquinas de juego cuya condición está marcada como condición en línea (designando que la máquina puede jugarse en línea). En otras realizaciones más, puede permitirse que el usuario vea y/o juegue únicamente aquellas máquinas de juego que no están ocupadas y cuya condición está marcada como condición en línea (en concreto únicamente las máquinas con las que el usuario puede participar en un juego). Para este fin, en algunos casos el módulo de difusión en continuo de vídeo **110** puede configurarse y ser operable para obtener información con respecto a las condiciones de las máquinas de juego (por ejemplo, condiciones en línea/fuera de línea y/o condiciones ocupada/no ocupada) y/o información con respecto a qué vídeos transmitir a las estaciones de cliente desde el módulo de gestión de máquinas de juego **120**. Por ejemplo, el módulo de gestión de máquinas de juego **120** puede ser operable para asignar las condiciones en línea/fuera de línea a las máquinas de juego asociadas a el mismo. Las condiciones en línea y/o fuera de línea pueden determinarse basándose en definiciones que pueden establecerse/introducirse al sistema por un operador del casino específico (por ejemplo, por el gestor de piso del casino), y/o pueden determinarse por el módulo de gestión de máquinas de juego **120**, basándose en los estados de juego de las máquinas de juego (según pueden obtenerse a partir del módulo de estado de juego, y/o según pueden determinarse a partir de los dispositivos de retransmisión **130.i** del módulo de retransmisión **130**). Utilizando esta información, y posiblemente también utilizando datos de entrada de la estación o estaciones de cliente/usuario o usuarios, el módulo de gestión de máquinas de juego **120** puede proporcionar al módulo de difusión en continuo de vídeo **110** instrucciones/información indicativa de qué máquina de juego vídeo debería difundirse en continuo a cada una de las estaciones de cliente. Como alternativa o adicionalmente, el módulo de difusión en continuo de vídeo **110** puede adaptarse para generar los flujos de vídeo y no transmitir los mismos directamente a las estaciones de cliente, sino transmitir los mismos indirectamente (por ejemplo, proporcionando los flujos de vídeo a otro módulo, tal como el módulo de gestión de máquinas de juego **120** y/o un módulo de servidor de aplicación **150** opcional que tiene funcionalidad lógica para determinar qué flujos de vídeo deberían transmitirse a las estaciones de cliente).

El módulo de gestión de máquinas de juego **120** está configurado y es operable para gestionar la activación/operación remota de las máquinas de juego **190.1 - 190.n** por las estaciones de cliente **170.1 -170.m** que se conectan al sistema **100** a través de la red. Para este fin el módulo de gestión de máquinas de juego **120** está adaptado para obtener (recibir directamente/indirectamente desde las estaciones de cliente) datos de entrada indicativos de las interacciones de los usuarios de las estaciones de cliente con los controles de las máquinas de juego **190.1 - 190.n** que están apareciendo respectivamente en los vídeos/flujos de vídeo de las máquinas de juego **190.1 - 190.n** que se visualizan en las estaciones de cliente **170.1 -170.m**. Más particularmente, de acuerdo con algunas realizaciones de la invención los datos de entrada obtenidos desde una estación de cliente **170.k** incluyen datos indicativos de la interacción del usuario de la estación de cliente con una o más regiones en el vídeo visualizado por esa estación de cliente.

Como se ha indicado anteriormente, el módulo de gestión de máquinas de juego **120** opera de acuerdo con la operación de método **220** para procesar los datos de entrada recibidos desde la estación de cliente para determinar las instrucciones operacionales para la máquina de juego. De acuerdo con algunas realizaciones de la invención, los datos indicativos de las interacciones del usuario con los controles de máquina de juego (que se incluyen en los datos de entrada) incluyen o se forman como datos indicativos de las interacciones de usuario con una o más regiones del vídeo que se visualiza en la estación de cliente del usuario. Por ejemplo, puede incluir coordenadas de una posición de ratón de ordenador (por ejemplo, cuando se clica/se hace doble clic/se pasa por encima con el ratón), y/o coordenada de un toque/pasada por encima del dedo en una pantalla táctil de la estación de cliente. Por consiguiente, en algunos casos en la operación de método **220** el módulo de gestión de máquinas de juego **120** puede procesar los datos de entrada correlacionando las regiones del vídeo a respectivos controles de la máquina de juego que aparece en el vídeo. Como resultado de la correlación, el módulo de gestión de máquinas de juego **120** asocia las interacciones de usuario con la activación/operación de los controles de la respectiva máquina de juego.

En algunas realizaciones de la invención la correlación en la operación **220** se realiza efectuando la operación **220.2**

para proporcionar datos de correlación que asocian los controles de la máquina de juego con las respectivas regiones del vídeo. Esta operación puede realizarse, por ejemplo, por un módulo de correlación de controles de juego **120.2**, que se ilustra en la **Figura 1** como una parte opcional del módulo de gestor **120** de las máquinas de juego. Los datos de correlación pueden incluir datos predeterminados almacenados en una memoria (por ejemplo, en módulo de memoria de correlación **120.21** del módulo de gestión de máquinas de juego **120**), y/o pueden ser datos que se obtienen de un módulo de procesamiento de vídeo **120.22** que está configurado y es operable para procesar uno o más fotogramas del vídeo (por ejemplo, utilizando técnicas de reconocimiento de patrón y/u otras técnicas) para identificar los controles de la máquina de juego en el vídeo/fotogramas y determinar las regiones/ubicaciones en las que los controles se presentan en el vídeo. De esta forma puede obtenerse una asociación/correlación entre las interacciones de usuario con el vídeo y sus acciones previstas en los controles de la máquina de juego. Por consiguiente, el módulo de correlación de controles de juego proporciona la asociación de las interacciones de usuario con regiones del vídeo con la activación de respectivos controles de la máquina de juego.

Se ha de observar que en algunos casos/realizaciones de la presente invención, las máquinas de juego **190.1- 190.n** conectadas al sistema pueden incluir únicamente controles estáticos **190.SC** (por ejemplo, que pueden constituir periféricos físicos, tales como botones pulsadores y/o palanca de mando de la máquina de juego, que pueden instalarse en una cabina de la máquina de juego). En tales realizaciones, los datos de correlación de controles almacenados en la memoria **120.21** del módulo de correlación de controles de juego **120.2** pueden incluir datos estáticos/predeterminados que asocian la ubicación de los periféricos físicos de la máquina de juego con su ubicación en el vídeo. Como se describirá adicionalmente a continuación, estos datos pueden proporcionarse durante una operación de calibración opcional **205**, que puede realizarse después/durante el establecimiento de las posiciones y orientaciones de las cámaras **180.1-180.n** con respecto a sus máquinas de juego asociadas **190.1-190.n**.

Como alternativa o adicionalmente, en algunos casos, los controles de las máquinas **190.1-190.n** pueden incluir controles dinámicos **190.DC** (en concreto controles que pueden visualizarse dinámicamente en una pantalla o pantallas, tales como pantalla o pantallas táctiles de la máquina o máquinas de juego **190.1-190.n** de acuerdo con el estado de un juego jugado/ejecutado de este modo). En tales casos, los datos de correlación de controles almacenados en la memoria **120.21** pueden incluir, para cada máquina de juego, uno o más mapas de control (también referidos a continuación como mapas de control dinámicos), de tal forma que cada mapa de control se asocia a un cierto estado/condición de juego de la máquina de juego e incluye datos que asocian regiones del vídeo con al menos los controles dinámicos **190.DC** que aparecen dinámicamente en esos controles de estado/condición de juego. La asociación de los controles estáticos **190.SC** de una cierta máquina de juego con las regiones del vídeo de la máquina de juego puede almacenarse en un mapa de control diferente (por ejemplo, mapa de control estático), y/o almacenarse junto con los controles dinámicos **190.DC** en los mapas de control dinámicos.

Por lo tanto, los datos de correlación de control pueden incluir datos de asociación/correlación que asocian regiones del vídeo con diferentes controles de juego que aparecen en las mismas en diferentes estados de juego respectivamente, y el módulo de correlación de controles de juego **120.2** puede configurarse y ser operable para obtener datos indicativos de un estado de juego actual de una máquina de juego jugada por un usuario y para utilizar estos datos para seleccionar un correspondiente mapa de controles (dinámicos o estáticos) a usar para determinar la instrucción operacional para la máquina de juego. Pueden obtenerse datos indicativos del estado de juego actual de un módulo de estado de juego **120.4**. El módulo de estado de juego **120.4**, que se describe en más detalle a continuación, puede incluirse/asociarse opcionalmente con el módulo de gestión de máquinas de juego **120**. Proporcionando el mapa de controles adecuado, el módulo de gestión de máquinas de juego **120** puede adaptarse para utilizar el mismo para procesar los datos indicativos de la interacción de usuario con una o más regiones del vídeo para determinar instrucciones operacionales para activar controles dinámicos y/o estáticos de una máquina de juego **190.i** jugada por el usuario.

En esta conexión con la operación de calibración **205** indicada anteriormente, se ha de observar que en algunas realizaciones de la presente invención el sistema **100** incluye un módulo de calibración **105** que está configurado y es operable para recibir/obtener y almacenar instrucciones/datos de calibración para calibrar el sistema basándose en los tipos de máquinas de juego conectadas/asociadas a el sistema, y/o de acuerdo con la colocación de las cámaras de vídeo que se asocian a las máquinas de juego para capturar su vídeo. En la implementación de la operación de calibración **205**, el módulo de calibración **140** puede obtener instrucciones de calibración que incluyen al menos una de las siguientes:

(1) Las instrucciones de calibración pueden incluir datos de correlación que asocian los controles de una máquina de juego con su aspecto/ubicación en un respectivo vídeo de la máquina de juego, y posiblemente con un estado de la máquina de juego (en caso de controles dinámicos). Por ejemplo, los datos de correlación pueden incluir una tabla de consulta (LUT) que asocia una o más de las regiones en un vídeo de una máquina de juego con respectivos controles de la máquina de juego, y posiblemente también con un cierto estado/estado de juego de la máquina de juego.

(2) Las instrucciones de calibración pueden incluir código legible por ordenador para generar instrucciones operacionales para operar uno o más tipos de máquina de juego.

El módulo de calibración **140** puede incluir, por ejemplo, un terminal de entrada de datos (no mostrado específicamente

en la figura; por ejemplo interfaz de datos/red y/o interfaz de usuario) para recibir los datos de correlación y/o el código legible por ordenador para los tipos de máquina de juego. Los datos de correlación pueden incluir datos que asocian controles estáticos **190.SC** para la máquina de juego con sus ubicaciones/regiones estáticas/fijas en el vídeo, y/o puede incluir datos que asocian las ubicaciones de control dinámico **190.DC** en el vídeo con estados particulares de las máquinas de juego. El código legible por ordenador puede incluir instrucciones ejecutables por ordenador para procesar ciertos tipos de interacciones de usuario con las regiones del vídeo de una máquina de juego (por ejemplo) con instrucciones operacionales a activar por/retransmitir a la máquina de juego. Por lo tanto, utilizando los datos de correlación, el módulo de gestión de máquinas de juego **120** puede correlacionar las regiones del vídeo, con las que el usuario interactuó, a respectivos controles de la máquina de juego, y, utilizando el código legible por ordenador asociado al tipo de la máquina de juego, el módulo de gestión de máquinas de juego **120** puede determinar cómo deberían operarse los respectivos controles y también determinar las instrucciones operacionales requeridas para operar estos controles por el módulo de retransmisión **130**. En otras palabras, el módulo de gestión de máquinas de juego **120** puede utilizar las instrucciones de calibración para procesar los datos de entrada recibidos desde un usuario en relación con una máquina de juego, para determinar por consiguiente las instrucciones operacionales para el funcionamiento de la máquina de juego. Por consiguiente, en algunas realizaciones de la presente invención el sistema **100** puede ser configurable para diversos tipos de máquinas de juego y puede implementarse como un sistema con capacidad de calibración que permite la adición y/o sustracción de conexiones a máquinas de juego de diferentes tipos y números.

Como se ha indicado anteriormente, en algunas realizaciones el módulo de correlación de controles comprende un módulo de procesamiento de vídeo **120.22** que está adaptado para procesar uno o más fotogramas de dicho vídeo para reconocer controles de la máquina de juego que aparecen en las regiones del vídeo, con las que interactúa el usuario. También en este punto, los controles pueden incluir controles dinámicos y/o estáticos. El módulo de procesamiento de vídeo **120.22** puede utilizar datos de referencia/imagen indicativos de la apariencia de los controles (por ejemplo, cuyos datos pueden almacenarse en la memoria **120.21**), para procesar el vídeo y reconocer la apariencia de uno o más de los controles en el mismo, y para determinar las ubicaciones de los controles en el vídeo. En algunos casos, para reducir la sobrecarga de cálculo, las técnicas de reconocimiento de patrón u otras técnicas de procesamiento de vídeo pueden aplicarse únicamente a las regiones en el vídeo con las que interactúa el usuario (por ejemplo, como se indica en los datos de entrada). Por consiguiente, el reconocimiento automático de la apariencia de controles en estas regiones puede realizarse rápidamente y con recursos de cálculo moderados. Como se apreciará por los expertos en la materia de procesamiento de vídeo, existen diversas técnicas conocidas de procesamiento de vídeo y/o reconocimiento de patrones que pueden usarse/emplearse por la presente invención para identificar automáticamente objetos tales como los controles de una máquina de juego, en el vídeo de la máquina de juego. En algunas realizaciones de la presente invención, el módulo de correlación de controles de juego **120.2** utiliza el módulo de procesamiento de vídeo **120.4**, y opcionalmente también utiliza datos indicativos de la región o regiones de vídeo con las que el usuario ha interactuado, para determinar las instrucciones operacionales para activar controles de la máquina de juego.

La operación **230** del método **200** se realiza tras determinar las instrucciones operacionales para una máquina de juego **190.i**. Las instrucciones operacionales, que pueden ser señales/datos digitales/analógicas, se usan para operar la respectiva máquina de juego **190.i** de acuerdo con la interacción del usuario con los controles de la máquina de juego **190.i**, que aparece en el vídeo. Como se ha indicado anteriormente, la máquina de juego **190.i** se opera habitualmente por un módulo de retransmisión **130** que está adaptado para conectar a las máquinas de juego **190.1-190.m** y está configurado y es operable para recibir las instrucciones operacionales desde el módulo de gestión de máquinas de juego **120** y operar las mismas por consiguiente.

En algunas realizaciones de la presente invención el módulo de retransmisión **130** realmente incluye uno o más dispositivos de retransmisión **130.1** a **130.n**. Por ejemplo cada dispositivo de retransmisión **130.i** puede asociarse con una respectiva máquina de juego **190.i** y puede configurarse y ser operable para operar los controles de la respectiva máquina de juego **190.i** basándose en las instrucciones operacionales que se asocian a esa máquina de juego **190.i**.

En algunas realizaciones de la presente invención, el módulo de retransmisión **130** y/o los dispositivos de retransmisión **130.1** a **130.n** del mismo se configuran específicamente y son operables para conectarse a conexiones eléctricas asociadas a los controles de la máquina de juego **190.i**. Los controles incluyen, por ejemplo, controles físicos/estáticos **190.SC** tales como botones, palanca de mando, controles por gestos (por ejemplo, cámara de captura de movimiento) y/u otros elementos de control físicos que pueden ubicarse/montarse en una carcasa/cabina de la máquina de juego. Como alternativa o adicionalmente, los controles pueden incluir controles dinámicos **190.DC**, que pueden visualizarse dinámicamente, cuando se necesite, en una pantalla/pantalla táctil de la máquina de juego **190.i**, de acuerdo con el estado del juego. Los elementos de control físicos/estáticos **190.SC** y/o la pantalla, en la que pueden visualizarse los controles dinámicos **190.DC**, constituyen habitualmente y/o son parte de los periféricos de la máquina de juego **190.i**. Por lo tanto, un dispositivo de retransmisión **130.i** para la máquina de juego **190.i** puede configurarse y ser operable para operar su respectiva máquina de juego **190.i** retransmitiendo las instrucciones operacionales a las conexiones eléctricas de uno o más de los periféricos de las máquinas de juego **190.i**, que se asocian a los controles de la máquina de juego **190.i**. Retransmitiendo las instrucciones operacionales a la máquina de juego de esta forma (por ejemplo, a través de los circuitos eléctricos de sus periféricos) el sistema **100** no interfiere, y no necesita implementarse como una parte de la lógica de la máquina de juego (software o hardware de la máquina de juego). Por consiguiente, se

preserva la fiabilidad y autenticidad del funcionamiento de la máquina de juego, y el sistema **100** puede implementarse como una extensión a las máquinas de juego.

Como se ha indicado anteriormente, en ciertas realizaciones de la presente invención, el sistema **100** está configurado para conectarse a y operar máquinas de juego **190.1 - 190.n** de diversos/diferentes tipos. En tales casos, cada uno de los respectivos dispositivos de retransmisión **130.1 - 130.n**, que se conectan a las máquinas de juego **190.1 - 190.n**, puede adaptarse específicamente para operar su respectiva máquina de juego. Por ejemplo, ya que diferentes máquinas de juego pueden tener diferentes periféricos de control (por ejemplo, una cierta máquina de juego **190.i** puede estar equipada con una palanca de mando y/o con una pantalla táctil y/o con diferentes números de botones y/o con controles de captura de gestos), por consiguiente el respectivo dispositivo de retransmisión **130.i** de la máquina de juego puede configurarse y ser operable para conectarse a los circuitos asociados a los periféricos específicos de su respectiva máquina de juego **190.i** y adaptarse para retransmitir las instrucciones operacionales proporcionadas por el módulo de gestión de máquinas de juego **120** a estos circuitos, sin discontinuidades, como si estas instrucciones operacionales se manifiestan realmente por un jugador que opera los periféricos de la máquina de juego **190.i**.

Para este fin, el módulo de gestión de máquinas de juego **120**, puede adaptarse para operar cada máquina de juego conectada al mismo, de acuerdo con el tipo de la máquina de juego. Los datos de correlación para cada máquina de juego asocian los controles de la máquina de juego con su aspecto/ubicación en el vídeo de la máquina de juego. El módulo de gestión de máquinas de juego **120** también puede utilizar, para cada tipo de máquina de juego, un código legible por ordenador para procesar los datos de entrada recibidos desde el usuario de una estación de cliente que juega remotamente una máquina de juego de un cierto tipo, para convertir/determinar a partir de esos datos de entrada, basándose en el tipo de máquina de juego, las instrucciones operacionales para operar la máquina de juego de ese tipo. A su vez, la retransmisión recibe las instrucciones operacionales para operar la máquina de juego y retransmite las mismas a los circuitos apropiados de los periféricos de la máquina.

Como se ha indicado también anteriormente, las instrucciones operacionales proporcionadas por el módulo de gestor **120** de la máquina de juego pueden ser en forma de señales analógicas y/o datos digitales. Por consiguiente los dispositivos de retransmisión **130.1-130.n** pueden incluir circuitos analógicos y/o digitales. Por ejemplo, el módulo de gestión de máquinas de juego **120** puede incluir un medio de procesamiento digital para generar una representación digital de las instrucciones operacionales. El dispositivo de retransmisión puede incluir un controlador/microprocesador y/o un convertidor de digital a analógico para procesar la representación digital de las instrucciones operacionales para convertir las mismas, cuando se necesite, a señales analógicas que tienen que retransmitirse a los periféricos de la máquina de juego. En algunos casos, en los que los periféricos o algunos de ellos son digitales, puede no requerirse tal conversión de las instrucciones operacionales a señales analógicas.

De acuerdo con algunas realizaciones de la presente invención, una o más de las máquinas de juego pueden estar equipadas con un terminal de datos a través del cual pueden controlarse/ajustarse ciertos aspectos de un juego jugado en la máquina y/o pueden obtenerse datos relacionados con el estado de juego, o en general el estado de la máquina de juego. En algunos casos la operación **220** también incluye comunicar datos de estado de juego con un terminal de datos de una máquina de juego. Por ejemplo, en algunas realizaciones de la presente invención el módulo de gestión de máquinas de juego **120** incluye un módulo de estado de juego **120.4** que se puede conectar a datos terminales de las máquinas de juego y está adaptado para comunicar una o más de las siguientes piezas de datos de estado de máquina:

(a) Comunicar a y/o desde la máquina de juego datos de estado de juego indicativos de un estado fuera de línea y/o estado en línea de la máquina de juego de la máquina de juego. Un estado fuera de línea indica que la máquina de juego no está disponible para juegos en línea por las estaciones de cliente (aunque en algunos casos puede permitirse que las estaciones de cliente vean un vídeo de la máquina de juego). Por ejemplo, en algunos casos la máquina de juego puede estar ocupada/usada localmente por un jugador y, por consiguiente, puede proporcionar al módulo de estado de juego **120.4** datos que indican que está en uso en la actualidad. A su vez, el módulo de gestión de máquinas de juego **120** puede determinar que se está usando fuera de línea (por ejemplo, en casos en los que no se está usando por estaciones de cliente en línea). En algunos casos, los estados en línea/fuera de línea de las máquinas de juego pueden controlarse a través del módulo de estado de juego **120.4**, para marcar una o más máquinas de juego disponibles para uso en línea, uso fuera de línea, para ambos o para ninguno de estos usos. Por ejemplo, esta característica de la invención puede permitir que un operador de las máquinas de juego gestione y controle el uso de las máquinas de juego (por ejemplo, asignando algunas máquinas para uso local (es decir, uso fuera de línea) y otros para uso remoto (es decir, uso en línea). Los estados en/fuera de línea de las máquinas de juego también pueden usarse para generar instrucciones operacionales adecuadas para los dispositivos de retransmisión **130.i** de los módulos de retransmisión, por ejemplo para bloquear el funcionamiento de la máquina de juego **190.i** a través de sus controles locales (por ejemplo, en un estado en línea de la máquina de juego **190.i**).

(b) Obtener datos indicativos de estado de juego iniciado o estado de juego terminado de la máquina de juego. Estas piezas de datos de estado de juego pueden proporcionar al módulo de gestión de máquinas de juego **120** la capacidad de supervisar el funcionamiento y uso de las máquinas de juego, para garantizar una operación adecuada de las mismas y para identificar problemas/malfuncionamientos a medida que se producen. Por ejemplo, una vez que se inicia un juego, por ejemplo, en línea por el usuario de una estación de cliente, el módulo de gestión

de máquinas de juego **120** puede generar instrucciones operacionales adecuadas para operar la máquina de juego **190.i** a través de su dispositivo de retransmisión asociado **130.i**. En un caso de este tipo, un estado de juego iniciado puede proporcionar al módulo de gestión de máquinas de juego **120** realimentación que indica que el juego se inició realmente y que no se produjo ningún malfuncionamiento. Al final del juego, puede obtenerse una indicación de juego terminado, permitiendo que el módulo de gestión de máquinas de juego **120** supervise la sesión de juego de una estación de cliente con la máquina de juego. Se ha de observar que en algunos casos el módulo de retransmisión **130** y/o el módulo de estado de juego **120.4** y/o su combinación pueden usarse por el módulo de gestión de máquinas de juego **120** para determinar/identificar un problema o problemas/malfuncionamiento o malfuncionamientos en una o más de las máquinas de juego.

(c) En ciertas realizaciones de la invención, las máquinas de juego pueden usarse para apostar dinero real/falso en línea. En tales casos, el módulo de estado de juego **120.4** puede comunicar datos de estado de juego indicativos de la cantidad de juego de azar a la máquina de juego **190.i**. La cantidad de juego puede indicar la cantidad de dinero que se apuesta en una sesión de juego realizada por el usuario de una estación de cliente con la máquina de juego de azar. En algunos casos esta cantidad o cantidades se visualizan en la pantalla de la máquina de juego, de tal forma que el usuario de la estación de cliente remota puede ver las mismas a través del vídeo de una máquina de juego que se le presenta. Al final de un juego, o una sesión de uno o más juegos, el módulo de estado de juego **120.4** puede adaptarse para recibir los datos de resultado de juego de azar de la máquina de juego, y/o datos de bonificación. Los datos de resultados de juego de azar indican las ganancias (o pérdidas) obtenidas durante un juego, y los datos de bonificación pueden indicar, por ejemplo, si el usuario tiene derecho a un juego de bonificación u otros beneficios.

Por lo tanto, en vista de lo anterior, de acuerdo con algunas realizaciones de la presente invención, el módulo de gestión de máquinas de juego **120** está adaptado para operar las máquinas de juego **190.1-190.n** sin alterar la lógica/software de las máquinas de juego, utilizando el módulo de retransmisión **130** (por ejemplo, las retransmisiones **130.1-130.n**) para conectarse a los circuitos eléctricos de los periféricos de las máquinas de juego. Por consiguiente las máquinas de juego permanecen auténticas y fiables, y un usuario de cliente remoto puede confiar/conocer sus probabilidades de apuestas. Aún, para supervisar los estados de juegos jugados en las máquinas de juego, para realizar apuestas (cantidades de juego de azar) y supervisar los resultados de juego de azar, el sistema **100** (módulo de gestión de máquinas de juego **120**) utiliza terminales de datos estándar de las máquinas de juego de azar. De esta manera el sistema **100** proporciona una técnica eficiente y confiable para realizar juego remoto en máquinas de juego reales.

Como se ha indicado anteriormente, los datos de entrada que se proporcionan desde un usuario de estación de cliente **170.k** para operar una máquina de juego **190.i** habitualmente incluyen datos indicativos de una o más interacciones de usuario con regiones del vídeo de la máquina de juego **190.i**. Sin embargo, en algunas realizaciones de la presente invención, los datos de entrada pueden incluir datos adicionales que se necesitan para seleccionar una máquina de juego de azar, y/u operar la máquina de juego de azar, y/o apostar/realizar una apuesta en un juego a jugar en la máquina de juego de azar. En algunos casos, este tipo de datos adicionales puede no obtenerse a través de la interacción del usuario con el vídeo de la máquina de juego. En tales casos, el sistema **100** puede configurarse y ser operable para proporcionar al usuario/las estaciones de cliente con una interfaz de usuario que incluye un área para presentar el vídeo de la máquina de juego e incluir posiblemente uno o más controles de interfaz de usuario adicionales utilizables para introducir tales datos adicionales. Por ejemplo, tales controles de interfaz de usuario pueden incluir uno o más de los siguientes controles:

- (a) Uno o más controles para seleccionar de una pluralidad de máquinas de juego al menos una máquina de juego seleccionada para visualizarse en vídeo en el área de vídeo.
- (b) Uno o más controles para realizar apuestas en un juego a jugar en una máquina de juego seleccionada;
- (c) Uno o más controles para proporcionar datos de facturación del usuario para cargar y/o abonar al usuario basándose en sus resultados de juego de azar; y
- (d) Opcionalmente, en ciertos casos, no todos los controles de una máquina de juego pueden controlarse interactuando con el vídeo, y los controles de interfaz de usuario pueden incluir controles para operar la máquina de juego, para realizar juegos.

En algunas realizaciones de la presente invención, el sistema **100** incluye un módulo de servidor de aplicación **150** (por ejemplo, un servidor de red tal como un servidor web y/u otro servidor que proporciona interfaz de aplicación a las estaciones de cliente **170.1-170.m** a través de una red de comunicación). En esta conexión debería entenderse que las estaciones de cliente **170.1-170.m** son habitualmente dispositivos informáticos, tales como PC, portátiles, ordenadores de tableta, teléfonos móviles/inteligentes, consolas de juegos, TV y/o cualquier otro dispositivo adecuado que puede conectarse a la red y que puede estar equipado/conectado a un visualizador y a uno o más periféricos de entrada de interfaz de usuario (por ejemplo, teclado, ratón, pantalla táctil, palanca de mando y/o periféricos de captura de gestos) que permiten al usuario ver y controlar la máquina de juego. El módulo de servidor de aplicación **150** habitualmente se puede conectar al módulo de difusión en continuo de vídeo **110** y al módulo de gestión de máquinas de juego **120**. El módulo de servidor de aplicación **150** está adaptado para comunicarse con la una o más estaciones de cliente **170.1-170.m**, que se conectan al sistema **100** a través de la red, para proporcionar la una o más estaciones de cliente con instrucciones informáticas indicativas de una interfaz de usuario para presentar un vídeo de al menos una de las máquinas de juego **190.i**, y para recibir la entrada de usuario datos desde una o más de las estaciones de

cliente **170.1-170.m**. Las instrucciones informáticas proporcionadas a una estación de cliente **170.k** de un cierto tipo puede incluir, por ejemplo, código legible por ordenador, tal como una página web y/o una aplicación web/de teléfono inteligente, que puede ejecutarse por esa estación de cliente **170.k** para visualizar el contenido de vídeos y posiblemente también controles adicionales de una o más de las máquinas de juego **190.1-190.n**. Como alternativa o  
 5 adicionalmente, las instrucciones informáticas pueden incluir datos (por ejemplo, datos de contenido) para presentar un vídeo de una o más de las máquinas de juego **190.1-190.n** y datos para presentar controles de interfaz de usuario para la selección de una máquina de juego **190.i** y/o para el funcionamiento de una máquina de juego **190.i** por un usuario de la estación de cliente **170.k**. Como alternativa o adicionalmente, las instrucciones informáticas pueden incluir datos para presentar controles de interfaz de usuario que permiten que el usuario de la estación de cliente **170.k**  
 10 realice apuestas de juego de azar y proporcione su información de facturación al sistema **100**. Para este fin, los controles de interfaz de usuario pueden incluir controles virtuales (es decir, que no están presentes y/o no se pueden usar a partir del vídeo de la máquina de juego presentada al usuario). Por ejemplo los controles virtuales de la interfaz de usuario pueden incluir controles para obtener del usuario información relacionada con una navegación/selección de la máquina de juego que le gustaría jugar, controles de entrada de datos de facturación y/o juego de azar y/u otros  
 15 controles.

Por lo tanto, de acuerdo con algunas realizaciones de la invención, los datos de entrada obtenidos desde una estación de cliente **170.k** en la operación **215** del método **200** pueden incluir uno o más de los siguientes: (i) datos de facturación  
 20 indicativos de una cuenta de facturación de un usuario de la estación de cliente **170.k** y (ii) datos de juego de azar indicativos de cantidades a apostar en una o más sesiones de juego realizadas por el usuario. En la operación **220.4** del método **200**, la máquina de juego **190.i** puede estar provista de tales datos de juego de azar, y los datos de resultado de juego de azar pueden obtenerse de la máquina de juego.

La operación opcional **240** incluye facturar a un usuario de una estación de cliente **170.k** basándose en los resultados de su interacción con una o más de las máquinas de juego **190.1-190.n**. Por ejemplo, opcionalmente, el sistema **100**  
 25 incluye un módulo de facturación **140** que se puede conectar a, y adaptarse para obtener a partir de este, datos de resultados de juego indicativos de los resultados de juego de azar de una o más sesiones de juego realizadas por el usuario. El módulo de facturación **140** está configurado y es operable para utilizar datos de facturación indicativos de una cuenta de facturación del usuario para facturar esa cuenta de facturación basándose en los resultados de juego del usuario. Para este fin, en diversas realizaciones del sistema, los datos de facturación indicativos de uno o más  
 30 diferentes tipos de cuentas de facturación y el módulo de facturación **140** pueden adaptarse para cargar y/o abonar estas cuentas de facturación de acuerdo con los resultados de juego. Las cuentas de facturación pueden asociarse, por ejemplo, con diferentes tipos de *cámaras de compensación* y pueden incluir, una cuenta de tarjeta de crédito del usuario, una cuenta de *paypal* y/o una cuenta local del usuario en un casino al que pertenecen las máquinas de juego **190.1-190.n**. El módulo de facturación **140** puede ser conectable a la respectiva cámara de compensación con que está asociada la cuenta de facturación, para cargar y/o abonar, por consiguiente, al usuario. Se observa que en algunas realizaciones se usan cámaras de compensación convencionales y el módulo de facturación **140** puede utilizar  
 35 módulos e interfaces convencionales para comunicarse con estas cámaras de compensación. Aún, una realización especial se refiere al caso en el que la cuenta de facturación puede ser una cuenta del usuario en el propio casino. En tales casos un módulo de facturación **140** puede incluir un módulo de interfaz específicamente diseñado adaptado para comunicarse con el sistema de facturación del casino.

Opcionalmente, en algunas realizaciones de la presente invención el sistema **100** también incluye un módulo de gestor de sesión **160** configurado y operable para supervisar la actividad de los usuarios/estación de cliente en el sistema.  
 45 Por ejemplo, el módulo de gestor de sesión **160** puede ser conectable al módulo de gestión de máquinas de juego **120** y puede adaptarse para recibir del mismo datos indicativos de las actividades de usuarios/estaciones de cliente en el sistema y gestionar registros de datos para las estaciones de cliente y/o para los usuarios para registrar y rastrear/supervisar sesiones de juego realizadas por cada estación de cliente y/o usuario. Opcionalmente, el módulo de gestor de sesión **160** también puede ser conectable al módulo/servidor de facturación **140**, y puede adaptarse para  
 50 gabar los resultados de juego de azar de los usuarios y/o determinar un balance de juego de azar (por ejemplo, una cantidad total de las ganancias y pérdidas de un usuario) para cada una de las estaciones de cliente/usuarios y/o para algunos de los mismos. En esta conexión el módulo de gestor de sesión **160** puede configurarse y ser operable para comunicar el balance de juego de azar al módulo de facturación **140**, para cargar/abonar a los usuarios de este modo. Como alternativa o adicionalmente, el módulo de gestor de sesión **160** puede configurarse y ser operable para  
 55 proporcionar estadísticas sobre la actividad del usuario en el sistema **100**, para la identificación de hábitos de usuario, máquinas de juego favoritas y/u otra información estadística relacionada con las preferencias del usuario. Tales datos estadísticos pueden usarse, por ejemplo, para optimizar el funcionamiento del sistema (por ejemplo, los tipos y números de máquinas de juego a poner a disposición en línea), y/o pueden usarse para proporcionar bonificaciones a los usuarios, tales como juegos de bonificación y/o con otros beneficios.

Aún como alternativa o adicionalmente, en algunas realizaciones de la presente invención el módulo de gestor de sesión **160** supervisa el funcionamiento de las máquinas de juego, que se conectan al sistema, y almacenan información/datos de actividad de juego indicativos de las máquinas de juego que se conectan al sistema. Por ejemplo,  
 60 el módulo de gestor de sesión **160** puede adaptarse para supervisar las sesiones de los usuarios/estaciones de cliente con la máquina o máquinas de juego, y recibir (por ejemplo, desde el módulo de estado de juego **120.4** y/o directamente a través de terminales de datos de la máquina o máquinas de juego) datos de actividad de juego indicativos del estado

de máquina de juego (por ejemplo, estados de pérdida/ganancia de cantidades apostadas). El módulo de gestor de sesión **160** puede adaptarse para almacenar/registrar (por ejemplo, en una base de datos) los datos de actividad de juego. Los datos de actividad de juego registrados/almacenados pueden incluir, por ejemplo, datos sin procesar que describen las operaciones de los usuarios en las máquinas de juego y/o los resultados de tales operaciones (por ejemplo, cantidades y/o relaciones y/o número de veces de ganancias/pérdidas). Como alternativa o adicionalmente, el módulo de gestor de sesión **160** puede adaptarse para procesar estos datos y almacenar únicamente datos de inteligencia empresarial (BI) estadísticos indicativos de el funcionamiento de máquinas de juego y/o las operaciones de usuarios. A continuación, los datos registrados/almacenados, ya sean datos sin procesar o procesados/estadísticos se denominan como datos de actividad de juego. Los datos de actividad de juego registrados por el módulo de gestor de sesión **160** pueden analizarse adicionalmente para proporcionar información estadística que relaciona las máquinas de juego, por ejemplo, con la tasa/probabilidades de ganar en una máquina de juego, y/o datos indicativos de los tipos de máquina de juego que son favorables para un cierto usuario. En algunas realizaciones, tales datos de actividad de juego se adquieren por módulo de servidor de aplicación **150** desde el módulo de gestor de sesión **160**, que a su vez utilizan estos datos para presentar al usuario recomendaciones en las máquinas de juego a las que podría jugar y/o con las estadísticas de las máquinas de juego ofrecidas por el sistema, para mejorar de este modo la experiencia del usuario. Para este fin el módulo de servidor de aplicación **150** puede actualizar dinámicamente porciones de visualización en la estación de cliente con información de BI actualizada que puede ser de interés al usuario. Como alternativa/o adicionalmente, en ciertas realizaciones el módulo de gestor de sesión **160** pueden asociarse con una interfaz que permite que operadores del sistema de juego en línea **100** accedan y/o procesen/analicen los datos de actividad almacenados de juego para obtener información de BI valiosa relacionada con las propias máquinas de juego (por ejemplo, a qué máquinas de juego juegan más los usuarios; qué máquinas de juego son más rentables; las duraciones de tiempo promedio que el usuario pasa en cada máquina de juego), y/o datos de BI indicativos de los usuarios/clientes del sistema. Incluso más generalmente, el módulo de gestor de sesión **160** puede usar la información de actividad de juego almacenada para analizar y posiblemente visualizar información con respecto a parámetros empresariales de un jugador o máquina de juego tales como rendimiento, valor de vida útil, tasa de utilización, ganancia por unidad, etc.

Haciendo referencia ahora conjuntamente a las **Figuras 3A y 3B**, se ilustran de una manera autoexplicativa dos capturas de pantalla ilustrativas de un visualizador de una estación de cliente, en las que se usa la técnica de la presente invención para presentar una cabina de máquina de juego al usuario y para recibir las interacciones de usuario con la misma. Como se muestra en estas figuras, la cabina **190.CAB** de la máquina de juego y el juego **190.GM** visualizado de este modo en su pantalla se presentan en un fotograma de vídeo visualizado en la estación de cliente. También se visualizan al usuario como parte del vídeo los controles reales de la máquina de juego **190**, incluyendo los controles estáticos **190.SC**, que están ubicados (por ejemplo, montados de forma fija) en la cabina de la máquina de juego, y los controles dinámicos **190.DC**, que se presentan en la pantalla de la propia máquina de juego.

También, en este ejemplo los controles adicionales **190.VC** se visualizan/presentan en la pantalla de la estación de cliente. Los controles adicionales **190.VC** son controles virtuales, que proporcionan al usuario de la estación de cliente la funcionalidad que puede no estar disponible para él a través de interacción con los controles estáticos/dinámicos de la propia máquina de juego. Por ejemplo, los controles adicionales/virtuales **190.VC** pueden incluir controles de navegación que permiten que el usuario navegue entre controles de máquinas de juego, vídeo y/o audio que permiten que el usuario controle la presentación y sonidos que se le proporcionan en la estación de cliente, controles de facturación y apuesta que permiten que el usuario realice apuestas y/o proporcionen su cuenta de facturación, y posiblemente también controles que tienen como objetivo sustituir algunos de los controles que existen realmente en la cabina de la máquina de juego, para mejorar su usabilidad por el usuario de la estación de cliente que usa la máquina en remoto. En este ejemplo particular, los controles virtuales **190.VC**, se presentan como una superposición sobre el vídeo de la máquina de juego. En este sentido, se ha de observar que la ubicación de los controles virtuales en este caso se selecciona/determina basándose en los datos de correlación asociados a la máquina de juego, de tal forma que los controles virtuales **190.VC** no superponen controles estáticos **190.SC** y/o dinámicos **190.DC** de la propia máquina de juego, en estados en los que puede necesitarse el funcionamiento de estos controles estáticos/dinámicos. Debería observarse también que, como alternativa o adicionalmente, los controles virtuales **190.VC**, y/o algunos de los mismos, pueden presentarse en una región separada del visualizador de la estación de cliente. También, en algunos casos, la presentación de ciertos de los controles virtuales **190.VC** puede depender del tipo de juego/cabina de juego que se está jugando, y/o del estado del juego.

Por ejemplo, la **Figura 3A** muestra la máquina de juego mientras se está jugando por el usuario. En este punto, algunos de los controles virtuales **190.VC**, que no se necesitan durante el juego, se ocultan. Sin embargo, en la **Figura 3B**, la máquina de juego se muestra entre juegos, y en la pantalla se superponen controles virtuales adicionales **190.VC**. En este caso, algunos de los controles virtuales **190.VC** también cubren las ubicaciones de algunos de los controles estáticos **190.SC** de la cabina de juego, que no se necesitan en ese estado de la máquina de juego.

Por lo tanto, el sistema **100** y método **200** presentados en las realizaciones anteriores, proporcionan una técnica novedosa para proporcionar a usuarios juegos en línea en máquinas de juego reales. La técnica de la invención puede usarse para proporcionar servicios de casino en línea basándose en máquinas de juego de casino reales, y/o puede usarse para controlar otros tipos de juegos capturando y difundiendo en continuo un vídeo del juego y obteniendo las interacciones de un usuario con el vídeo del juego y traduciendo/correlacionando estas interacciones con operaciones

reales que el usuario desea realizar en el juego. Un experto en la materia apreciaría fácilmente diversas modificaciones que pueden aplicarse a las realizaciones presentadas anteriormente sin alejarse del alcance de la presente invención como se define en las reivindicaciones.

**REIVINDICACIONES**

1. Un sistema de juego en línea (100) configurado para obtener un vídeo que incluye imágenes de al menos una máquina de juego (190.1 - 190.n) capturadas por una cámara (180.1 - 180.n), y difundir en continuo dichas imágenes para su visualización en una estación de cliente (170.1 - 170.m) de un usuario, recibir unos datos de entrada del usuario de dicha estación de cliente, y activar dicha máquina de juego basándose en los datos de entrada, comprendiendo la máquina de juego controles físicos para recibir una entrada del usuario; comprendiendo el sistema adicionalmente:
- dichos datos de entrada son indicativos de interacciones de dicho usuario con una o más regiones en dichas imágenes de la máquina de juego capturada por la cámara en la que aparecen uno o más respectivos controles físicos de dicha máquina de juego; y en donde el sistema de juego en línea comprende un módulo de correlación de controles de juego (120.2) que está configurado y es operable para:
- (i) obtener datos de correlación que asocian dichos controles físicos de la máquina de juego con dicha una o más respectivas regiones en dichas imágenes de la máquina de juego en las que aparecen los controles físicos;
  - (ii) utilizar la asociación para correlacionar dichas interacciones de usuario con dichas una o más respectivas regiones en dichas imágenes de la máquina de juego para operar el uno o más respectivos controles físicos de la máquina de juego; y
  - (iii) generar de este modo instrucciones operacionales para activar la máquina de juego de acuerdo con dichas interacciones de usuario con dicha una o más regiones en las imágenes de la máquina de juego y apareciendo el uno o más respectivos controles físicos de la máquina de juego en dicha una o más regiones;
- en donde el sistema comprende además dichos datos de correlación que incluyen datos proporcionados desde un módulo de procesamiento de vídeo (120.22; 120.4) que está adaptado para procesar uno o más fotogramas de las imágenes de dicha máquina de juego para identificar dichos controles físicos en dichas imágenes y las regiones en dichas imágenes en las que se ubican dichos controles físicos.
2. El sistema de la reivindicación 1, que comprende:
- un módulo de difusión en continuo de vídeo (110) conectable a dicha cámara y adaptado para recibir desde dicha cámara el vídeo de dicha al menos una máquina de juego y para difundir en continuo dicho vídeo a través de una red a dicha estación de cliente que está remota de dicha máquina de juego;
  - un módulo de gestión de máquinas de juego (120) que comprende el módulo de correlación de controles de juego y adaptado para recibir dichos datos de entrada desde dicha estación de cliente, y para procesar dichos datos de entrada para determinar dichas instrucciones operacionales para operar dicha máquina de juego; y
  - un módulo de retransmisión (130) conectable a dicha máquina de juego y adaptado para recibir dichas instrucciones operacionales desde el módulo de gestión de máquinas de juego (120) y para operar por consiguiente dicha máquina de juego, habilitando el sistema de este modo un funcionamiento remoto de máquinas de juego.
3. El sistema de las reivindicaciones 1 o 2, en donde dichos datos de entrada incluyen datos indicativos de interacciones de dicho usuario con uno o más controles de interfaz de usuario; siendo dichos controles de interfaz de usuario controles virtuales (190.VC), que no están presentes y/o no se pueden usar a partir de las imágenes de la máquina de juego y están presentes en la estación de cliente como una superposición sobre las imágenes de la máquina de juego, o en una región separada de un visualizador de la estación de cliente.
4. El sistema de las reivindicaciones 1 a 2, en donde al menos algunos de los controles de dicha máquina son controles dinámicos que aparecen dinámicamente en una pantalla de visualización de dicha máquina de acuerdo con un estado de juego de un juego ejecutado por dicha máquina; dichos datos de correlación comprenden uno o más mapas de control asociados a diferentes estados de juego respectivamente; dicho módulo de correlación de controles de juego está adaptado para obtener datos indicativos de un estado de juego actual de dicha máquina de juego y utilizar dichos datos para seleccionar un correspondiente mapa de control para su uso en dicha generación de dichas instrucciones operacionales.
5. El sistema de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 4, que comprende un módulo de calibración configurado y operable para obtener datos de asociación de control indicativos de la asociación de una o más de dichas regiones en dicho vídeo de la máquina de juego con respectivos controles físicos de la máquina de juego.
6. El sistema de una cualquiera de las reivindicaciones 2 a 4, en donde dicho módulo de retransmisión (130) comprende uno o más dispositivos de retransmisión (130.i) y en donde cada dispositivo de retransmisión está configurado específicamente y es operable para activar una respectiva máquina de juego de dicha al menos una máquina de juego para operar su respectiva máquina de juego conectando dichas instrucciones operacionales a conexiones eléctricas de periféricos de dichas máquinas de juego que se asocian a los controles físicos de dicha máquina de juego que corresponden a dichas instrucciones operacionales.
7. El sistema de una cualquiera de las reivindicaciones 2 a 6 en donde dicho módulo de gestión de máquinas de juego

comprende un módulo de estado de juego para comunicación de datos con un terminal de datos de dicha máquina de juego, y en donde dicho módulo de estado de juego está adaptado para comunicarse con dicha máquina de juego para efectuar lo siguiente:

- 5           **(a)** proporcionar a dicha máquina de juego datos indicativos de una cantidad de juego de azar a apostar en una sesión de juego realizada con dicha máquina de juego de azar;  
               **(b)** obtener datos de estado de máquina de dicha máquina de juego indicativa de al menos uno de los siguientes estados: estado fuera de línea de dicha máquina de juego; estado en línea de dicha máquina de juego, estado de juego iniciado, estado de juego terminado;  
 10           **(c)** obtener datos de resultados de juego indicativos de los resultados de juego de azar de una sesión de juego.

8. El sistema de una cualquiera de las reivindicaciones 2 a 7 que comprende un módulo de servidor de aplicación (150) conectable a dicho módulo de difusión en continuo de vídeo y a dicho gestor de máquinas de juego y adaptado para comunicarse con una o más estaciones de cliente para proporcionar a dicha una o más estaciones de cliente instrucciones indicativas de una interfaz de usuario que presenta dichas imágenes de la al menos una máquina de juego, y para recibir dichos datos de entrada de usuario desde dicha una o más estaciones de cliente con lo que dichos datos de entrada de usuario comprenden datos indicativos de uno o más interacciones de usuario con regiones de dicho vídeo.

9. El sistema de la reivindicación 8 en donde dicha interfaz de usuario comprende un área para presentar dichas imágenes de la propia máquina de juego en la que aparecen dichos controles físicos de la máquina de juego.

10. El sistema de la reivindicación 9 en donde dicha interfaz de usuario comprende además uno o más controles de interfaz de usuario que son controles virtuales, que no están presentes y/o no se pueden usar a partir de las imágenes de la máquina de juego, dichos controles de interfaz de usuario comprenden uno o más de los siguientes controles:

- (a)** uno o más controles para seleccionar de una pluralidad de máquinas de juego al menos una máquina de juego seleccionada para visualizarse en vídeo en dicha área;  
               **(b)** uno o más controles para realizar apuestas en un juego en dicha máquina de juego de azar;  
 30           **(c)** uno o más controles para proporcionar datos de facturación; y  
               **(d)** uno o más controles para el funcionamiento de dicha máquina de juego.

11. El sistema de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 10 en donde dichas imágenes capturadas por la cámara y visualizadas en la estación de cliente presentan al menos parcialmente una cabina de dicha máquina de juego con dichos controles físicos de la máquina de juego en la cabina.

12. Un método para jugar en línea que comprende:

40           proporcionar un vídeo que incluye imágenes de al menos una máquina de juego capturadas por una cámara y difundir en continuo dichas imágenes para su visualización en una estación de cliente de un usuario;  
               en respuesta a dicha difusión en continuo, recibir datos de entrada del usuario de dicha estación de cliente, y activar dicha máquina de juego basándose en dichos datos de entrada;  
               en donde el método comprende adicionalmente:

45           dichos datos de entrada incluyen datos indicativos de la interacción del usuario con una o más regiones de las imágenes de la máquina de juego capturadas por dicha cámara, en la que aparecen controles físicos de la máquina de juego, y con la que el usuario interactúa para operar los controles físicos de dicha máquina de juego que aparecen en dichas regiones; y  
               en donde dicha activación comprende:

- 50           - proporcionar datos de correlación que asocian dichas regiones de dichas imágenes de la máquina de juego capturadas por la cámara con los controles físicos de dicha máquina de juego que aparecen en dichas regiones respectivamente;  
               - utilizar la asociación en dichos datos de correlación para procesar dichos datos de entrada y correlacionar las interacciones de usuario con la una o más regiones en las imágenes de la máquina de juego para operar el uno o más respectivos controles físicos de la máquina de juego que aparecen en dichas regiones; y  
 55           - generar de este modo instrucciones operacionales para operar dicha máquina de juego basándose en las interacciones de usuario con dichas regiones de las imágenes de la máquina de juego y dichos controles físicos de la máquina de juego que aparecen en dicha una o más regiones;

60           en donde el método comprende adicionalmente que dichos datos de correlación incluyen datos proporcionados desde un módulo de procesamiento de vídeo que está adaptado para procesar uno o más fotogramas de las imágenes de dicha máquina de juego para identificar dichos controles físicos en dichas imágenes y las regiones en dichas imágenes en las que se ubican dichos controles físicos.

65           13. El método de la reivindicación 12 en donde dicha activación de dicha máquina de juego comprende procesar

- 5 dichos datos de entrada recibidos desde dicha estación de cliente para determinar instrucciones operacionales para operar dicha máquina de juego, y operar dicha máquina de juego basándose en dichas instrucciones operacionales utilizando un dispositivo de retransmisión configurado y operable para conectar a dicha máquina de juego, habilitando de este modo un funcionamiento remoto de máquinas de juego; y en donde dicho dispositivo de retransmisión está configurado y es operable para conectar a conexiones eléctricas asociadas a dichos controles físicos de dicha máquina de juego.
- 10 14. El método de las reivindicaciones 12 o 13 en donde dichos datos de entrada incluyen datos indicativos de interacciones de dicho usuario con uno o más controles de interfaz de usuario; siendo dichos controles de interfaz de usuario controles virtuales, que no están presentes y/o no se pueden usar a partir de las imágenes de la máquina de juego y están presentes en la estación de cliente como una superposición sobre las imágenes de la máquina de juego, o en una región separada de un visualizador de la estación de cliente.
- 15 15. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 12 a 14 en donde dichas imágenes capturadas por la cámara y visualizadas en la estación de cliente presentan al menos parcialmente una cabina de dicha máquina de juego con dichos controles físicos de la máquina de juego en la cabina.

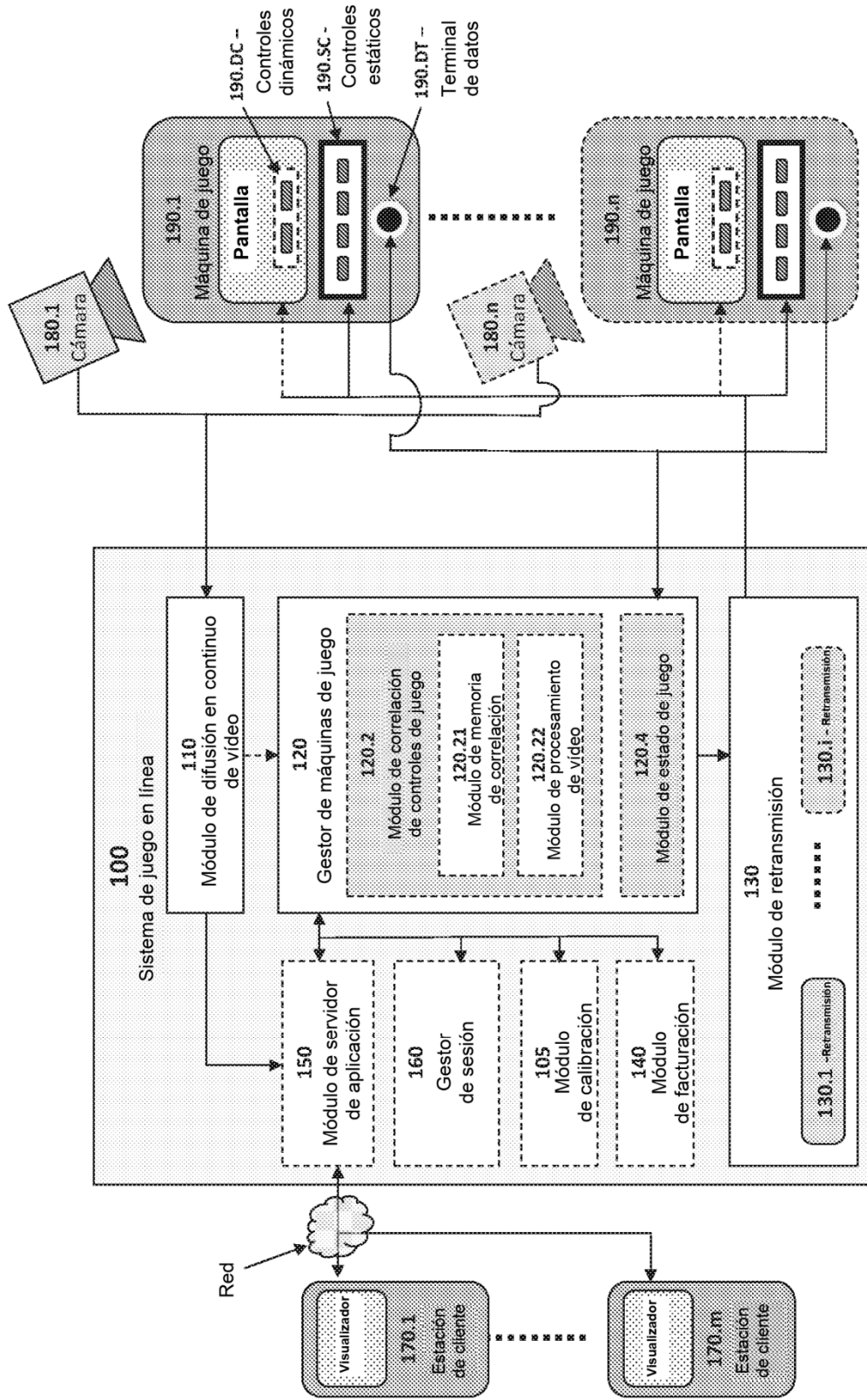


Fig. 1

200

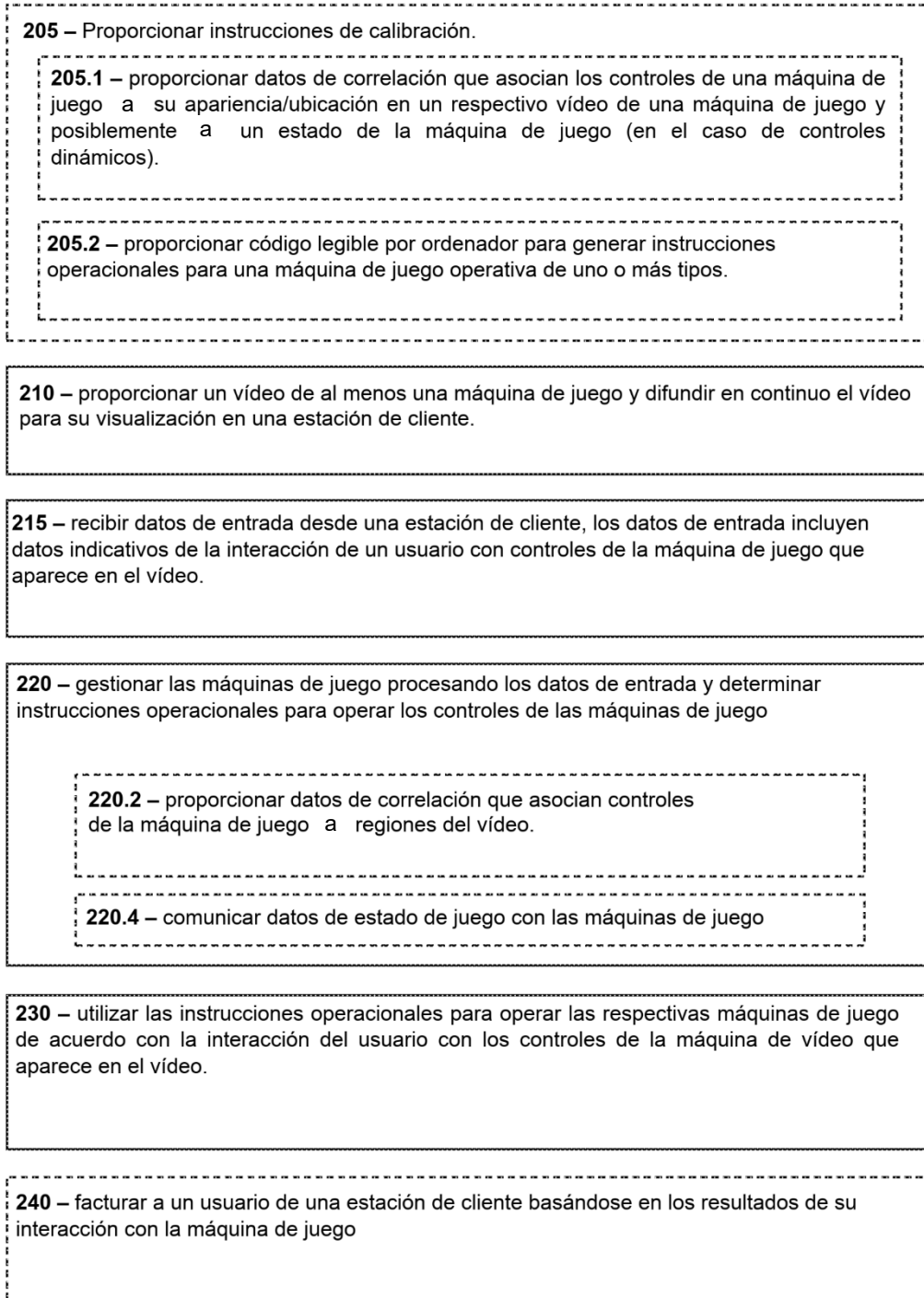


Fig. 2

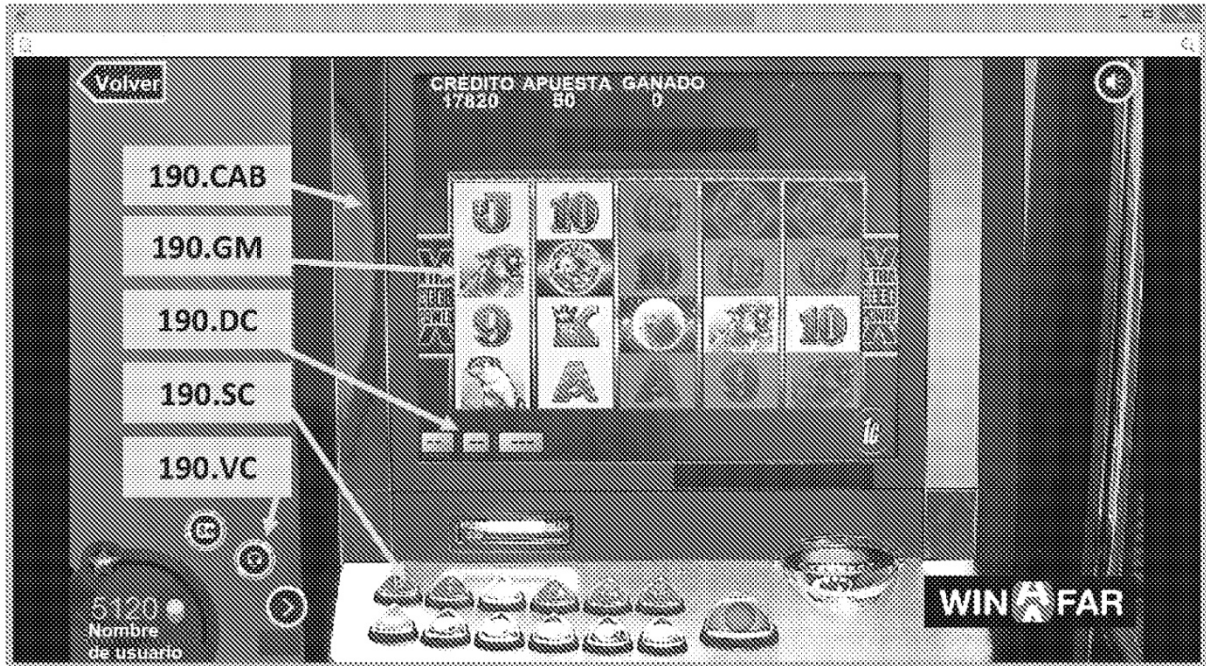


Fig. 3A



Fig. 3B