



19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

11 Número de publicación: **2 310 801**

51 Int. Cl.:
G07F 17/32 (2006.01)
G07F 7/00 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Número de solicitud europea: **05254977 .1**
96 Fecha de presentación : **10.08.2005**
97 Número de publicación de la solicitud: **1628271**
97 Fecha de publicación de la solicitud: **22.02.2006**

54 Título: **Aparato de venta de tarjetas.**

30 Prioridad: **20.08.2004 JP 2004-241138**

45 Fecha de publicación de la mención BOPI:
16.01.2009

45 Fecha de la publicación del folleto de la patente:
16.01.2009

73 Titular/es: **Kabushiki Kaisha Bandai
4-8, Komagata 1-chome
Taito-ku, Tokyo 111-8081, JP
Namco Bandai Games Inc.**

72 Inventor/es: **Tao, Yoshitaka y
Yagishita, Kunihisa**

74 Agente: **Elzaburu Márquez, Alberto**

ES 2 310 801 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 de venta de tarjetas.

5 **Campo del invento**

El presente invento se refiere a un aparato de venta de tarjetas para vender tarjetas usadas en un aparato de juegos.

Antecedentes del invento

10 Hasta la fecha ha sido propuesto un aparato de juegos de tarjeta con código de barras (Patente Japonesa nº 3151978). El aparato tiene un dispositivo dispensador de tarjetas. El dispositivo dispensa un número predeterminado de tarjetas cuando un medio de detección de monedas detecta una moneda o cuando la situación del juego ha concedido una ventaja al jugador. Específicamente, cuando el jugador gana, son dispensadas dos tarjetas. Cuando el jugador pierde, no es dispensada tarjeta. Además, siempre que es introducida una moneda, es dispensada una tarjeta.

Sin embargo, en la técnica tradicional, los datos almacenados en el código de barras son utilizados para el juego pero no para el control del tipo de tarjeta dispensada.

20 Además, el aparato de venta de tarjetas de acuerdo con la técnica tradicional está equipado solo con un dispositivo dispensador de tarjetas. Consiguientemente, es imposible acomodar un gran número de tarjetas en el aparato de venta de tarjetas. Esto significa que las tarjetas deben ser cargadas frecuentemente al dispositivo, dando como resultado una carga de mantenimiento pesado.

25 El documento US 5.743.429 describe un dispositivo para dispensar tarjetas de crédito con valor monetario previamente programado codificado en ellas. El dispositivo puede incluir una pluralidad de unidades dispensadoras de tarjetas, cada una de las cuales contiene tarjetas de un valor monetario previamente programado dado.

30 La presente solicitud propone un aparato de juegos equipado con una pluralidad de dispositivos dispensadores de tarjetas (dispensadores de tarjetas) así como un aparato de venta de tarjetas. Esto aumenta enormemente el número de tarjetas que pueden ser acomodadas en un aparato de juegos o similar.

35 La previsión de una pluralidad de dispensadores de tarjetas extiende las aplicaciones del aparato de venta de tarjetas. Por ejemplo, ajustando las condiciones adecuadas para la dispensación de tarjetas desde el dispensador de tarjetas, es posible permitir que el aparato de venta de tarjetas no solo venda tarjetas sino que también divierta al jugador.

40 De este modo, la técnica tradicional simplemente permite que el jugador juegue juegos usando tarjetas y no preste atención al valor de colección de las propias tarjetas. Por ejemplo, si el número de tipo de tarjetas usado se incrementara y el número de tarjetas distribuido se controlara de acuerdo con los tipos de tarjeta, se crearía un valor de colección sobre la base del número de tarjetas distribuido. En particular, tarjetas con bajas distribuciones son consideradas raras y tienen elevados valores de colección. Por otro lado, aumentar el número de un cierto tipo de tarjetas distribuido, puede ser llevado a cabo aumentando la probabilidad de dispensar la tarjeta. Sin embargo, para tarjetas con elevadas probabilidades de dispensación, las tarjetas almacenadas en el aparato de venta se agotan rápidamente. Así, deseablemente, tarjetas con elevadas probabilidades de dispensación pueden ser rellenadas en el aparato de venta más fácilmente que las que tienen bajas probabilidades de dispensación.

Ajustando así una pluralidad de niveles de valor para una tarjeta, es posible no solamente usar la tarjeta para juegos sino también para crear un valor de colección de tarjeta.

50 Por otro lado, la tarjeta puede ser dispensada a todos los usuarios en la misma probabilidad. Sin embargo, el número de jugadores leales o devotos puede ser aumentado tratando bien a los jugadores que han invertido mucho dinero. Por ello, las condiciones de dispensación de tarjeta son hechas de un modo deseable más transigente sobre la magnitud de inversión hecha por el jugador.

55 Como las máquinas de juegos para negocios usan tales aparatos de venta de tarjetas están instaladas en todo el país, el jugador puede utilizar una pluralidad de aparatos de venta de tarjetas instalados en diferentes lugares. En este caso, si la cantidad de dinero invertido por cada jugador es totalizada para cada aparato de venta de tarjetas, la inversión del jugador puede ser distribuida. Consiguientemente, el jugador puede no ser tratado lo suficientemente bien de acuerdo con la inversión. Por ello, es más preferible que la condición de dispensación del jugador debería ser bien tratada basada en el total de la inversión del jugador distribuida entre el aparato.

60 Es importante que las condiciones de dispensación sean hechas más transigentes dependiendo de la cantidad de dinero invertido. Sin embargo, si el jugador fuera bien tratado de acuerdo con su originalidad e ideas sobre el juego, el juego sería más divertido. Por ejemplo, si las condiciones de dispensación variaran dependiendo de las combinaciones de un gran número de tipos de tarjeta, el jugador disfrutaría buscando la combinación óptima. Sin embargo, en la técnica tradicional, el número de tarjetas dispensado es controlado dependiendo solo de si el jugador ha ganado o perdido. Es así imposible dispensar diferentes tipos de tarjetas dependiendo de si el jugador ha ganado o perdido o sobre combinaciones de tarjetas usadas para el aparato de juegos. Así, está limitado el posible placer o disfrute.

ES 2 310 801 T3

Con un aparato de juegos que contiene un aparato de venta de tarjetas, las tarjetas pueden ser dispensadas al comienzo o al final del juego. Sin embargo, algunos jugadores no tienen interés en jugar el juego sino que son entusiastas de la colección de tarjetas. En este caso, el jugador (recolector de tarjetas) no puede comprar la siguiente tarjeta hasta que el juego ha terminado y puede sentirse insatisfecho. Además, con respecto al negocio, la tasa de facturación del aparato puede no ser totalmente mejorada. Así, es deseable que el jugador pueda comprar la siguiente tarjeta sin necesidad de terminar el juego.

Resumen del invento

Un objeto del presente invento es resolver estos y otros problemas. Otros objetos del presente invento serán comprendidos por la lectura de la memoria completa.

Para conseguir este objeto, el presente invento proporciona un aparato de venta de tarjetas que vende una tarjeta que comprende un medio de registro sobre el que están grabados los datos para un juego, comprendiendo el aparato:

- un alojamiento que comprende un puerto o abertura de salida a través del cual es emitida la tarjeta;
- una pluralidad de dispensadores de tarjeta previstos en el alojamiento y en los que están alojadas las tarjetas;
- un miembro de guiado de tarjetas que guía la tarjeta dispensada por el dispensador de tarjetas, al puerto de salida;

Caracterizado por una unidad de selección que selecciona una de la pluralidad de dispensadores de tarjetas que dispensa la tarjeta, de acuerdo con condiciones de dispensación determinadas de tal modo que una probabilidad de dispensación es relativamente baja para una primera de la pluralidad de dispensadores de tarjetas y que la probabilidad de dispensación es relativamente elevada para un segundo de la pluralidad de dispensadores de tarjeta;

una unidad de control que transmite una señal de dispensación al dispensador de tarjeta seleccionado por la unidad de selección; y

una unidad de selección de modo que selecciona o bien un modo de juego o bien un modo de compra de tarjeta si el aparato de venta de tarjeta está montado en un aparato de juegos,

en el que la unidad de control se salta el juego y transmite una señal de dispensación de tarjeta si es seleccionado el modo de compra, o transmite la señal de dispensación de tarjeta al final del juego o de acuerdo con el progreso del juego si se ha seleccionado el modo de juego.

De acuerdo con el presente invento, la pluralidad de dispensadores de tarjeta está montada en el aparato de venta de tarjetas o aparato de juego. Esto hace posible cargar un gran número de tarjetas en el aparato. Además, la pluralidad de dispensadores de tarjetas es controlada de acuerdo con las condiciones de dispensación predeterminadas. Consiguientemente, la pluralidad de dispensadores de tarjeta puede ser utilizada efectivamente.

Por ejemplo, cuando grupos de tarjetas con diferentes niveles de valor están situados en un primer y segundo dispensadores de tarjeta de la pluralidad de dispensadores de tarjetas, el jugador puede disfrutar coleccionando tarjetas dispensadas. Desde luego, el número de niveles de valor no está limitado a dos sino que puede ser tres o más.

Las tarjetas con un nivel de valor inferior tienen una mayor probabilidad de dispensación que las tarjetas con un nivel de valor elevado y así disminuyen más rápidamente. Así, una pluralidad de dispensadores de tarjetas está asignada a tarjetas con un nivel de valor relativamente bajo. Cuando estos dispensadores de tarjetas están dispuestos además uno junto a otro, un operario que rellene tarjetas puede rellenar tarjetas sin que falten de aquel dispensador de tarjetas que ha de ser rellenado. Esta configuración mejora la propiedad de mantenimiento del aparato comparado con la configuración en la que el mismo grupo de tarjetas está montado en dispensadores de tarjeta que no están dispuestos uno junto a otro.

Los niveles de valor de las tarjetas son a menudo determinados por el número de tarjetas distribuidas en el mercado. Consiguientemente, el nivel de valor de cada tarjeta puede ser controlado ajustando apropiadamente la probabilidad de dispensación. Es decir, para la tarjeta cuyo nivel de valor ha de ser aumentado relativamente, su probabilidad de dispensación puede ser ajustada a un valor relativamente pequeño.

Cuando las condiciones de dispensación son determinadas sobre la base de tarjetas usadas para el juego, el jugador puede disfrutar buscando la tarjeta óptima. En particular, cuando se utiliza una pluralidad de tarjetas para el juego, las condiciones de dispensación pueden ser determinadas sobre la base de combinaciones de tarjetas usadas. Consiguientemente, el jugador puede disfrutar buscando la combinación óptima de tarjetas.

Además, cuando las condiciones de dispensación son hechas más transigentes dependiendo de la cantidad de dinero invertida por cada jugador (el número de tarjetas comprado), los jugadores que han invertido mucho dinero relativamente pueden ser bien tratados. Permitiendo que una pluralidad de aparatos de venta de tarjetas compartan información sobre el número de tarjetas compradas por cada jugador, es posible tratar adecuadamente bien a cada jugador.

ES 2 310 801 T3

Además, montando un modo de venta de tarjetas y un modo de juego en el aparato, es posible vender adecuadamente tarjetas a jugadores leales a la colección de tarjetas. Esto hace también posible mejorar la tasa de facturación del aparato de venta de tarjetas.

5 Otras características y ventajas del presente invento serán evidentes a partir de la siguiente descripción tomada en unión con los dibujos adjuntos, en los que caracteres de referencia similares designan la misma parte o partes similares a lo largo de todas las figuras de los mismos.

Breve descripción de los dibujos

10 Los dibujos adjuntos, que están incorporados en la memoria y constituyen una parte de la misma, ilustran realizaciones del invento y, junto con la descripción, sirven para explicar los principios del invento.

15 La fig. 1 es una vista en perspectiva que muestra la apariencia frontal de un aparato de acuerdo con la presente realización;

La fig. 2 es una vista en perspectiva que muestra la apariencia posterior del aparato de acuerdo con la presente realización;

20 La fig. 3 es una vista frontal del aparato de acuerdo con la presente realización;

La fig. 4 es una vista en planta del aparato de acuerdo con la presente realización;

25 La fig. 5 es una vista lateral derecha del aparato de acuerdo con la presente realización;

La fig. 6 es una vista en sección del aparato de acuerdo con la presente realización;

30 La fig. 7 es una vista en perspectiva que muestra que una primera puerta de mantenimiento 130 de acuerdo con la presente realización está abierta;

La fig. 8 es una vista frontal que muestra que una segunda puerta de mantenimiento 140 de acuerdo con la presente realización está desbloqueada;

35 La fig. 9 es una vista en perspectiva que muestra que la segunda puerta de mantenimiento 140 de acuerdo con la presente realización está desbloqueada;

Las figs. 10A y 10B son vistas en planta de una pendiente de tarjetas de acuerdo con la realización;

40 Las figs. 11L y 11R son vistas laterales de la pendiente de tarjetas de acuerdo con la realización;

Las figs. 12A y 12B son vistas inferiores de la pendiente de tarjetas de acuerdo con la realización;

La fig. 13 es una vista en perspectiva de un dispensador de tarjetas ilustrativo;

45 La fig. 14 es un diagrama que muestra un ejemplo de una operación de rellenado de tarjetas;

La fig. 15 es un diagrama de bloques que muestra un ejemplo de un dispositivo de control de acuerdo con la presente realización;

50 La fig. 16 es un diagrama de flujo que muestra un ejemplo de un programa de control de acuerdo con la presente realización;

La fig. 17 es un diagrama que muestra un ejemplo de un aparato que usa un sensor biométrico;

55 La fig. 18 es un diagrama que muestra un ejemplo de una base de datos de acuerdo con la realización;

La fig. 19 es un diagrama de secuencia que muestra un ejemplo de acuerdo con la presente realización;

60 La fig. 20 es un diagrama de flujo que muestra un ejemplo de un proceso de juego de acuerdo con la presente realización;

La fig. 21 es un diagrama que muestra un ejemplo de una tabla de gestión de combinación de tarjetas; y

65 La fig. 22 es un diagrama de flujo que muestra un ejemplo de otra condición de dispensación que hace transigente el proceso de acuerdo con la realización.

Descripción detallada de las realizaciones preferidas

A continuación se describirán realizaciones preferidas del presente invento en detalle de acuerdo con los dibujos adjuntos.

5

A continuación será mostrada una realización del presente invento que es útil en la comprensión de los conceptos súper-, medio- y sub- del presente invento. Las reivindicaciones no describen todos los conceptos incluidos en la realización descrita a continuación. Sin embargo esto no significa que algunos conceptos estén intencionadamente excluidos del marco de la patente del invento. Debería apreciarse que como la realización es equivalente a la patente del invento, no todos los conceptos están descritos en las reivindicaciones.

10

Las figs. 1 y 2 son vistas en perspectiva que muestran la apariencia de un aparato de acuerdo con la presente realización. La fig. 3 es una vista frontal del aparato de acuerdo con la presente realización. La fig. 4 es una vista en planta del aparato de acuerdo con la presente realización. La fig. 5 es una vista lateral derecha del aparato de acuerdo con la presente realización.

15

Un alojamiento 100 incluye un panel superior 101, un panel inclinado 102, un panel posterior 103, un panel derecho 104, y un panel izquierdo 105. Una unidad de presentación 110 está instalada en el panel superior 101. La unidad de presentación 110 incluye un panel 111 de presentación de póster y una unidad 112 de presentación de tarjeta. La unidad 112 de presentación de tarjeta puede ser bloqueada insertando una llave en un cilindro 113 y haciéndola girar.

20

El panel 120 de presentación está previsto en la parte frontal del alojamiento 100. Una primera puerta de mantenimiento 130 está prevista por debajo del panel de presentación 120. Una unidad 131 de lectura de información está prevista en el centro de la primera puerta de mantenimiento 130 a fin de leer información desde un medio de almacenamiento unido a una tarjeta. Un orificio 132 de entrada de monedas está previsto en el lado derecho de la unidad 131 de lectura de información. Un cilindro 333 y un panel de operación 135 están previstos en el lado inferior del orificio 132 de entrada de monedas; el cilindro 133 es usado para bloquear la primera puerta de mantenimiento 130 y hay dispuestos botones de operación sobre el panel de operación 135. La altura hasta una parte central del panel de operación 135 es de aproximadamente 700 a aproximadamente 900 mm. Estos valores son usados debido a que la mayor parte de los jugadores del aparato actual son jóvenes quinceañeros.

25

30

Una segunda puerta de mantenimiento 140 está prevista por debajo de la primera puerta de mantenimiento 130. La segunda puerta de mantenimiento está además prevista con aberturas 141 de salida de tarjetas, una abertura 142 de retorno de monedas, y un cilindro 143 usado para bloquear la segunda puerta de mantenimiento 140. Además, hay previstas cuatro ruedecillas 150 sobre un panel inferior del alojamiento 100.

35

La parte superior de la superficie posterior del alojamiento 100 está compuesta del panel inclinado 102 a fin de evitar un aumento de la temperatura interna causado por el calor liberado. Es decir, cuando está colocado en un almacén, el aparato de juego o aparato de venta de tarjetas de acuerdo con la presente realización está instalado deseablemente tan cerca de la superficie de pared del almacén o similar como sea posible, con vistas a eficiencia de espacio. Sin embargo, si no hay espacio suficiente entre la superficie de pared y el alojamiento 100, el calor no puede ser liberado. Así, el panel inclinado 102 está previsto en la parte superior del alojamiento 100 para ajustar una distancia suficiente desde la superficie de pared. Además, aberturas 161 de deliberación de calor están formadas para mejorar la eficiencia de liberación de calor.

40

45

Unas asas o empuñaduras 160 están formadas en los lados opuestos del panel inclinado 102 para impedir robos. En particular, en este ejemplo, las asas están conformadas como semicírculos de modo que alambres o similares para la prevención de robos puedan ser fácilmente bloqueados sobre las asas. En los aparatos de juego tradicionales o similares, hay formadas depresiones en las superficies laterales del aparato de modo que puedan formarse asas en las depresiones. Consiguientemente, una unidad de bloqueo para prevención de robos debe ser prevista separadamente. Además, las depresiones en las superficies laterales pueden obstruir ciertos componentes dentro del aparato. En la presente realización, las asas 160 están previstas en el panel inclinado 102. Esto proporciona ventajosamente un espacio suficiente dentro del aparato y permite la omisión de una unidad de bloqueo separada para prevención de robos.

50

55

Cada una de las asas 160 está deseablemente instalada de modo que su parte central esté situada a una altura de aproximadamente 800 a aproximadamente 1500 mm del suelo. Esto es debido a que el aparato con las asas puede ser fácilmente empujado cuando las asas están situadas a una altura entre la proximidad de la cintura del jugador y la proximidad de los hombros del jugador. De acuerdo con la vigilancia llevada cabo por el Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología en 2002, la altura media de los hombres japoneses (17 años de edad) es de 1700 mm. Así, la altura media de la cintura es de aproximadamente 800 mm y la altura media de los hombros es de aproximadamente 1500 mm. Más preferiblemente las asas 160 situadas a una altura de 1000 a 1300 mm permiten a un instalador del aparato ejercer fácilmente una fuerza sobre las asas con sus manos sin necesidad de adoptar una posición antinatural. Los valores anteriores son determinados usando la altura media de los hombres japoneses como modelo. Así, si el aparato de acuerdo con la presente realización es usado en un país diferente, las posiciones de montaje de las asas 160 pueden ser ajustadas de acuerdo con la altura media en ese país.

60

65

La fig. 6 es una vista en sección del aparato de acuerdo con la presente realización. Más específicamente esta figura muestra una sección transversal del aparato tomada a lo largo de la línea A-A que es una línea central de la

ES 2 310 801 T3

vista frontal mostrada en la fig. 3. El aparato contiene, por ejemplo, un dispositivo de presentación 601 que presenta una pantalla de juegos, una pantalla de venta de tarjetas, y similar, un altavoz 602 que emite efectos de sonido para un juego, una articulación 603 que permite que una unidad de presentación 112 sea abierta y cerrada, y un dispositivo de iluminación 604 tal como un tubo fluorescente que ilumina la unidad de presentación 112. Una pantalla de presentación del dispositivo de presentación 601 está prevista en oposición al panel de presentación 120. El tamaño de la pantalla del dispositivo de presentación 601 es deseablemente de 14 ó 15 pulgadas pero no está necesariamente limitado a esto.

Además, por debajo del dispositivo de presentación 601, hay montada una pluralidad de dispensadores de tarjetas 610 en una placa de división inferior 612. Una pendiente de tarjetas 611 es un trayecto de guiado a través del cual tarjeta dispensadas por la pluralidad de dispensadores de tarjetas 610 son guiadas a la abertura de salida 141. Un escáner 620 de código de barras sin contacto está montado en la unidad 131 de lectura de información para leer un código de barras de una tarjeta colocada sobre la mesa de lecturas 621. Aunque puede emplearse un escáner de código de barras de contacto tradicional, el escáner 620 de código de barras sin contacto es conveniente incluso para jugadores interesados en la colección de tarjetas debido a que puede suprimir la abrasión de las tarjetas.

Un dispositivo de escáner e 630 puede estar previsto bajo la unidad de lectura 131. El escáner e es una técnica para usar una cámara para leer el carbón en la tinta impresa en una tarjeta o similar para adquirir información. El escáner e usa tinta invisible especial para los seres humanos y puede así mejorar la apariencia de las tarjetas comparada con el código de barras tradicional impreso utilizando tinta negra. Además, si esta tinta es usada para imprimir un código de barras en una tarjeta y el dispositivo 630 de escáner e es usado para leerla, el código de barras puede ser leído ventajosamente en cualquier ángulo en el que esté colocada la tarjeta en una dirección horizontal. Adicionalmente, el dispositivo 630 de escáner e puede detectar el ángulo de dirección en el que está situada la tarjeta. Por ejemplo, el tratamiento descrito a continuación es posible. Si la tarjeta es colocada con sus lados largos extendiéndose en una dirección vertical y con respecto al dispositivo 630 de escáner e, esto es considerado como una instrucción en un ataque. Si la tarjeta está colocada con sus lados largos extendiéndose en la dirección horizontal con respecto al dispositivo 630 de escáner e, esto es considerado como una instrucción en una defensa.

Una unidad 640 de alojamiento de monedas está prevista por debajo de la placa de división inferior 612 para alojar monedas introducidas a través del orificio 132 de entrada de monedas. Una placa 650 de circuito de control está montada dentro del alojamiento 100 en la posición más inferior para controlar integralmente el aparato completo.

La fig. 7 es una vista en perspectiva que muestran que la primera puerta de mantenimiento 130 de acuerdo con la presente realización está abierta. La primera puerta de mantenimiento 130 está soportada por articulaciones derecha e izquierda 701 de modo que pueda ser abierta y cerrada. Un trayecto 702 de guiado de monedas es un miembro a través del cual las monedas introducidas a través del orificio 132 de entrada de monedas son guiadas a una unidad 901 de detección de monedas.

La fig. 8 es una vista frontal que muestra que la segunda puerta de mantenimiento 140 de acuerdo con la presente realización está desbloqueada. La fig. 9 es una vista en perspectiva que muestra que la segunda puerta de mantenimiento 140 de acuerdo con la presente realización está desbloqueada. La unidad 901 de detección de monedas y la abertura 141 de salida de tarjetas están previstos en una superficie posterior de la segunda puerta de mantenimiento 140.

La unidad 640 de alojamiento de monedas tiene un extractor 803 que puede ser extraído solamente hacia la parte frontal del alojamiento. Un orificio 801 del alojamiento está previsto en la parte superior de la unidad 640 de alojamiento de monedas para recibir monedas que caen a través del trayecto 702 de guiado de monedas. El extractor 803 no puede ser extraído a menos que un cilindro 802 sea desbloqueado.

La fig. 10A es una vista en planta de la pendiente de tarjetas de acuerdo con la realización. La fig. 10B es una vista en planta de la pendiente de tarjetas de acuerdo con la realización. La fig. 11L es una vista lateral izquierda de la pendiente de tarjetas de acuerdo con la realización. La figura 11R es una vista lateral derecha de la pendiente de tarjetas de acuerdo con la realización. En las figuras, el número de referencia 1001 indica una abertura inferior. El número de referencia 1002 indica una pared posterior. El número de referencia 1003 indica una pared frontal. La parte posterior es una dirección hacia el dispensador 610 de tarjetas, mientras que la frontal es una dirección hacia la segunda puerta de mantenimiento 140. El número de referencia 1004 indica una pared lateral izquierda. El número de referencia 1005 indica una pared lateral derecha.

La pendiente 611 de tarjetas está situada de modo que pueda recibir tarjetas dispensadas por la pluralidad de dispensadores de tarjetas 610. La pendiente de tarjetas 611 es generalmente hexagonal según se ve desde la superficie frontal. La abertura inferior 1001 tiene una sección transversal de abertura menor (obtenida cortando la abertura inferior a lo largo de la dirección horizontal) que una abertura superior 910 y así es generalmente cónica. La pendiente de tarjetas 611 tiene partes 804 de pendiente en los lados opuestos; una parte de la sección transversal de la abertura de cada parte de pendiente disminuye gradualmente desde la parte superior a la inferior. La pendiente de tarjetas 611 permite que las tarjetas dispensadas por los dispensadores de tarjetas sean guiadas a la abertura de salida 141.

Los miembros 805 que impiden o que previenen el pegado de las tarjetas entre sí están previstos en la pendiente de tarjetas 611 a lo largo de las partes 804 de la pendiente para impedir que las tarjetas resulten pegadas como resultado de la condensación o similar. En el ejemplo ilustrado, cada uno de los miembros 805 de prevención del

ES 2 310 801 T3

pegado de las tarjetas está conformado como una barra. Un extremo del miembro 805 de prevención está unido a la pared lateral izquierda 1004 o a la pared lateral derecha 1005 de la pendiente de tarjetas por soldadura. La condensación es particularmente propensa a ocurrir cuando la pendiente de tarjetas 611 está formada de metal. Otra causa de condensación es el hecho de que el aparato de acuerdo con la presente realización está a menudo instalado en el exterior, o incluso en el interior, en un lugar donde está expuesto al aire.

Los miembros 805 de prevención del pegado de las tarjetas están colocados a una cierta distancia de las superficies de las partes 804 de la pendiente. Esta distancia depende de la longitud de los lados cortos de la tarjeta y de la longitud d de los lados cortos de la parte 804 de la pendiente. La distancia es tal que la tarjeta no desliza entre la superficie de las partes 804 de pendiente y el miembro 805 de prevención de pegado de las tarjetas. Por ejemplo, se ha supuesto que los miembros 805 de prevención del pegado de las tarjetas están colocados a lo largo de la línea central de la pendiente 611 de tarjetas como se ha mostrado en las figs. 10 y 11. Además, sea d la longitud de cada lado corto de las partes 804 de pendiente. Sea b la que indica la longitud de cada lado corto de la tarjeta. A continuación la condición que ha de satisfacerse por la distancia c más corta desde la parte 804 de pendiente a los miembros 805 de prevención del pegado es $0 < c < (b^2 - 0,25d^2)^{0,5}$ sobre la base del teorema de Pitágoras. Más preferiblemente, aproximadamente $0,3b < c < 0,7b$. Bajo esta condición, incluso si uno de los lados largos de la tarjeta hace tope contra la unión entre las partes 804 de pendiente y la pared lateral frontal 1003, parte de la tarjeta es cogida sobre los miembros 805 de prevención del pegado.

En el ejemplo ilustrado, los miembros 805 de prevención del pegado están previstos tanto en el lado derecho como en el lado izquierdo. Sin embargo, si la parte de pendiente tiene una inclinación de al menos 45° , los miembros 805 de prevención del pegado pueden ser omitidos. Si por ejemplo, la parte 804 de pendiente derecha está inclinada a 50° y la parte 804 de pendiente izquierda está inclinada a 35° , el miembro 805 de prevención del pegado puede estar previsto sólo sobre el lado izquierdo.

Un factor diferente de la condensación puede pegar la tarjeta al interior de la pendiente 611 de tarjetas. El pegado puede ocurrir si por ejemplo, la profundidad d (fig. 10A) de la pendiente 611 de tarjetas es más corta que el lado largo de la tarjeta. En particular, el pegado es probable que ocurra si la dirección de los lados cortos de la abertura de la pendiente 611 de tarjetas coincide con la dirección de dispensación del dispensador 610 de tarjetas como se ha mostrado en la figura. El pegado ocurre como sigue. Si un lado corto de la tarjeta hace tope contra un extremo (por ejemplo, una esquina formada por la parte 804 de pendiente y la pared frontal lateral 1003) de la parte 804 de pendiente, el otro lado corto de la tarjeta hace tope contra la pared lateral opuesta (pared lateral posterior 1004). A continuación, la fricción entre la tarjeta y la pared lateral impide que la tarjeta caiga.

Así, la previsión de los miembros 805 de prevención del pegado hace posible impedir que la tarjeta resulte pegada. En este caso, los miembros 805 de prevención del pegado están dispuestos en posiciones espaciales de tal modo que si un lado corto de la tarjeta hace tope contra un extremo (esquina formada por la parte 804 de la pendiente y la pared frontal o posterior) de la parte 804 de pendiente, el otro lado corto no hace tope contra la pared lateral opuesta.

Las figuras 12A y 12B son diagramas que ilustran condiciones de supresión del pegado. Aquí, las condiciones de supresión del pegado serán descritas utilizando fórmulas. En primer lugar sea x la longitud de cada lado largo de la tarjeta. Un plano s se supone que es ortogonal tanto a las superficies de las partes 804 de pendiente como a la pared lateral frontal 1003. Sea P la letra que indica el punto en el que los miembros 805 de prevención atraviesan el plano s . Además, una perpendicular es trazada desde el punto P a la esquina superior. Sea Q la letra que indica el punto de intersección entre la perpendicular y la esquina. La esquina es un segmento formado por el punto de intersección entre las superficies de las partes 804 de la pendiente y la superficie de la pared lateral frontal 1003. Además, una perpendicular es trazada desde el punto P a la parte 804 de la pendiente. Sea R el punto de intersección entre la perpendicular y las partes 804 de la pendiente. Sea θ el ángulo entre una línea PQ y una línea QR . Aquí, θ puede exceder de $\cos^{-1}(d/x)$ a fin de que mientras un lado corto de la tarjeta hace tope contra la esquina, el otro lado corto no hace tope contra la pared lateral (sin embargo, θ es deseablemente como máximo 70° , preferiblemente como máximo 50° a fin de impedir que la tarjeta deslice hacia abajo a los miembros 805 de prevención). Cuando los miembros 805 de prevención están excesivamente próximos a una de las paredes laterales, la tarjeta puede deslizar bajo los miembros 805 de prevención. Así, los miembros 805 de prevención deberían estar situados en una posición desplazada, hacia la pared lateral posterior, desde una posición en la que permanecen a una distancia igual desde las paredes laterales frontal y posterior. La magnitud del desplazamiento es adecuadamente de 0 a $0,25d$. Una condición previa para estos cálculos es que la tarjeta sea descargada desde la pared lateral posterior 1002 hacia la pared lateral frontal 1003 de la pendiente 611 de tarjeta como se ha mostrado en las figs. 8 y 9.

La fig. 13 es una vista en perspectiva de un dispensador de tarjetas ilustrativo. Dispensadores 610 de tarjetas arbitrarios pueden ser usados, por ejemplo, el aparato para dispensar tarjetas descrito en la patente japonesa dejada abierta n° 1995-20.780 o el dispensador de tarjetas (CD-200) fabricado por Asahi Seiko Co. Ltd. De acuerdo con la patente japonesa dejada abierta n° 1995-20.780, una unidad 1301 de acomodación de tarjetas está prevista en la parte superior del dispensador de tarjetas 610; la unidad 1301 de acomodación de tarjetas puede acomodar cientos de tarjetas 1300. Un motor 1302 hace girar un rodillo de entrega 1303 para descargar la tarjeta más inferior 1300 en la dirección de una flecha C en la figura.

Como se ha mostrado en las figs. 8 y 9, la presente realización está equipada con la pluralidad de dispensadores de tarjetas 610. La previsión de la pluralidad de dispensadores de tarjetas 610 permite que sean acomodadas más tarjetas

ES 2 310 801 T3

en el alojamiento 100 que con la previsión de un único dispensador de tarjetas como en el caso de la técnica tradicional. Es decir, el número de operaciones de mantenimiento puede ser reducido. Además, tarjetas normales con un valor de colección relativamente bajo (probabilidad de dispensación relativamente alta) son cargadas en dos de los cuatro dispensadores de tarjetas 610 que están situados en el lado izquierdo. Las tarjetas raras con valor de colección mayor (probabilidad de dispensación menor) que las tarjetas normales son cargadas en el tercer dispensador de tarjetas 610 desde la izquierda. Las tarjetas súper raras con el mayor valor de conexión (probabilidades de dispensación menor) son cargadas en el cuarto dispensador 610 de tarjetas desde el extremo izquierdo. Usando así los dispensadores de tarjetas 610 de acuerdo con el nivel de valor de la probabilidad de dispensación, las operaciones de mantenimiento pueden ser realizadas fácilmente de acuerdo con los tipos de tarjetas. Es decir, tarjetas con elevadas probabilidades de dispensación son vaciadas rápidamente. Por consiguiente, más dispensadores de tarjetas 610 son asignados a estas tarjetas que a tarjetas con bajas probabilidades de dispensación. Si hay una pluralidad de dispensadores de tarjetas 610 para tarjetas clasificadas en el mismo nivel de valor, estos dispensadores de tarjetas 610 son dispuestos uno junto al otro. Por ejemplo, los dispensadores de tarjetas 610 para tarjeta normales están dispuestos en una posición más a la izquierda y en la segunda posición desde el extremo izquierdo. Así, un operario que rellene tarjetas puede fácilmente rellenar tarjetas sin confundir el tipo de tarjeta. Además, los dispensadores de tarjetas 610 están dispuestos de izquierda a derecha a fin de aumentar el nivel de valor con vistas a la facilidad con la que el operario que rellena tarjetas, rellena el dispensador de tarjetas.

La fig. 14 es un diagrama que muestra un ejemplo de una operación de rellenado de tarjetas. De acuerdo con la presente realización, las tarjetas pueden ser ventajosamente rellenadas simplemente abriendo la primera puerta de mantenimiento 130. Esto es debido a que la primera puerta de mantenimiento 130 para carga de tarjetas está prevista por encima del dispensador de tarjetas 610. Además, la segunda puerta de mantenimiento 140, que cubre la unidad 640 de alojamiento de monedas, no necesita ser desbloqueada. Esto hace posible mantener seguras las monedas.

Además, como es evidente de las figs. 8, 9, y 14, un extractor 803 en la unidad 640 de alojamiento de monedas no puede ser retirado a menos que la segunda puerta de mantenimiento 140 sea abierta. Es decir, la unidad 640 de alojamiento de monedas está prevista en la posición en la que las monedas no pueden ser recuperadas de la unidad 640 de alojamiento de monedas incluso cuando está abierta la primera puerta de mantenimiento 130. Consiguientemente, las monedas pueden ser garantizadas que estarán seguras.

La seguridad de las monedas puede ser fácilmente mejorada utilizando al menos diferentes llaves para abrir la primera puerta de mantenimiento 130 y la segunda puerta de mantenimiento 140. La seguridad de monedas puede además ser mejorada utilizando, para la unidad 640 de alojamiento de monedas, una llave diferente de las llaves anteriores. Las llaves pueden ser cerrojos "hachiman" o similares.

La fig. 15 es un diagrama de bloques que muestra un ejemplo de un dispositivo de control de acuerdo con la presente realización. Una CPU 1501 es una unidad de tratamiento central que controla integralmente el aparato de acuerdo con la presente realización. Una RAM 1502 es un medio de almacenamiento para almacenar distintos datos en asociación con operaciones de la CPU 1501. Una ROM 1503 es un medio de almacenamiento para almacenar un programa de control 1520 de acuerdo con la presente realización. El programa de control 1520 puede ser alimentado por un CDROM o DVDROM (no mostrado). Una unidad de disco duro 1510 es un medio de almacenamiento para almacenar datos de personaje asociados con el programa de control 1520 así como datos de ventas de tarjetas.

Una interfaz de presentación 1504 es un circuito de vídeo que hace que el dispositivo de presentación 601 presente distintas partes de información.

Una unidad 1505 de I/O es una interfaz de I/O a la que están conectados distintos dispositivos de entrada. Varios conmutadores están previstos en el panel de operación 135, conectados a la unidad 1505 de I/O. Por ejemplo, el panel de operación está provisto con tres botones para un primer jugador y tres botones para un segundo jugador.

El primer dispensador de tarjetas 610 al enésimo dispensador de tarjeta 710 están conectados a la unidad 1505 de I/O. Cuando la unidad 1505 de I/O emite una señal de dispensación, el dispensador de tarjetas 610 dispensa una tarjeta. La unidad 901 de detección de monedas está también conectada a la unidad 1505 de I/O. Una señal de entrada de monedas es transmitida a la CPU 1501 a través de la unidad 1505 de I/O.

El escáner 620 de código de barras y el escáner e 630 están también conectados a la unidad 1505 de I/O. Los datos leídos son transmitidos a la CPU 1501 a través de la unidad 1505 de I/O.

Un circuito de sonido 1506 genera distintas señales de sonido en respuesta a instrucciones procedentes de la CPU 1501 y emite las señales al altavoz 600: las señales de sonido incluyen efectos de sonido y guía de voz.

La fig. 16 es un diagrama de flujo que muestra un ejemplo de un programa de control de acuerdo con la realización actual. En este ejemplo, el aparato de acuerdo con la realización actual se supone que funciona, tanto como un aparato de venta de tarjetas, como un aparato de juego de tarjetas. Sin embargo el presente invento puede ser aplicado sólo a uno de los aparatos.

En la operación S1601, la CPU 1501 determina si la unidad 901 de detección de monedas ha detectado o no la entrada de una moneda. Por ejemplo, la CPU 1501 puede ejecutar un sondeo sobre la unidad 901 de detección de

ES 2 310 801 T3

monedas para determinar si la señal de detección de entrada de monedas está siendo generada por no. Alternativamente, la CPU 1501 puede detectar la entrada de una moneda sobre la base de una señal de interrupción procedente de la señal de detección de monedas. Si la entrada de una moneda es detectada, la CPU 1501 continúa a la operación S1602.

5 En la operación S1602, la CPU 1501 determina si se ha seleccionado o no un modo de compra utilizando un botón de selección de modo sobre el panel de operación 135. Si se ha seleccionado el modo de compra, la CPU 1501 continúa a la operación S1603 para saltarse el juego y transmitir una señal de dispensación de tarjetas. Por otro lado, si se ha seleccionado un modo de juego, la CPU 1501 continúa hasta la operación S1608 para ejecutar un proceso para el juego.

10 En la operación S1603, la CPU 1501 selecciona al menos uno de la pluralidad de dispensadores de tarjetas 610 desde el que ha de ser dispensada una tarjeta, de acuerdo con las condiciones de dispensación. Las condiciones de dispensación pueden ser incorporadas al programa de control 1520 o almacenadas por separado en la ROM 1503 como datos.

15 Como las condiciones de dispensación, pueden ajustarse diferentes probabilidades de dispensación para los tipos de tarjetas respectivos. Por ejemplo, la probabilidad de dispensación de tarjetas normales es ajustada al 70%. La probabilidad de dispensación de tarjeta raras es ajustada al 20%. La probabilidad de dispensación de tarjetas súper raras es ajustada al 10%. La CPU 1501 selecciona el correspondiente de los dispensadores de tarjetas 610 de acuerdo con estas condiciones de dispensación. Si las tarjetas normales son cargadas en dos dispensadores de tarjetas, la probabilidad de dispensación es ajustada al 35% para cada uno de los dispensadores de tarjetas. Esto permite que estos dispensadores de tarjetas dispensen de modo uniforme tarjetas normales. Para las selecciones basadas en las probabilidades de dispensación, la CPU 1501 ejecuta un proceso de número aleatorio. Por ejemplo, si aparecen valores numéricos de 1 a 10 con una probabilidad igual sobre la base del proceso del número aleatorio, una tarjeta normal es dispensada cuando aparece 1 ó 7. Una tarjeta rara es dispensada cuando aparece 8 ó 9. Una tarjeta súper rara es dispensada cuando aparece 10.

25 En la operación S1604, la CPU 1501 transmite una señal de dispensación al dispensador de tarjetas seleccionado 610 a través de la unidad 1505 de I/O. A la recepción de la señal de dispensación, el dispensador de tarjetas 610 acciona el motor 1302 para dispensar una tarjeta.

30 En la operación S1605, la CPU 1501 determina si el escáner 620 de código de barras ha leído datos o no. Si el jugador coloca cualquier tarjeta tal como la dispensada durante el último juego, en la tabla de colocación 621, el escáner 620 de código de barras lee el código de barras de la tarjeta. Los datos leídos son transferidos a la CPU 1501 a través de la unidad 1505 de I/O. Si se ha detectado la lectura del código de barras, la CPU 1501 continúa a la operación S1606. Si no se ha detectado lectura incluso un tiempo especificado después de que la tarjeta haya sido dispensada, la CPU 1501 termina el modo de compra de tarjeta.

35 En la operación S1606, la CPU 1501 lee información correspondiente a los datos leídos por el escáner 620 de código de barras, desde la base de datos almacenada en la HDD 1510 o similar. La información es, por ejemplo, parámetros de capacidad de lucha para caracteres del juego.

40 En la operación S1607, la CPU 1501 emite la información de lectura al dispositivo de presentación 601 a través de un IF de presentación 1504. Esto permite que el comprador de la tarjeta compruebe, por ejemplo, información de parámetros sobre la tarjeta comprada.

45 En la realización anterior, las tarjetas son dispensadas sobre la base de los criterios de dispensación fijados previamente definidos para los tipos de tarjeta individuales. Sin embargo, de acuerdo con el presente invento, la probabilidad de dispensación puede ser variada dinámicamente.

50 Por ejemplo, para jugadores que han comprado más tarjetas, la CPU 1501 ajusta una probabilidad de dispensación mayor de la normal, para la tarjeta rara o súper rara. Por ejemplo, son emitidas tarjetas de identificación que tienen códigos de barras que indican datos de identificación únicos a los jugadores, de modo que cuando un jugador compra tarjetas, el escáner 620 de código de barras lee la tarjeta de identificación. Por otro lado, la CPU 1501 asocia los datos de identificación leídos por el escáner 620 de código de barras con el número de tarjetas compradas y almacena los datos resultantes en la base de datos en la HDD 1510. Cuando son vendidas tarjetas, la CPU 1501 lee los datos sobre el número de tarjetas compradas correspondientes a los datos de identificación. La CPU 1501 aumenta entonces la probabilidad de dispensación de la tarjeta rara dependiendo del número de tarjetas compradas.

55 En el ejemplo anterior, el jugador es identificado usando la tarjeta de identificación. Sin embargo, incluso si una pluralidad de jugadores usa la misma tarjeta, la CPU 1501 considera que el mismo jugador ha comprado tarjetas. La CPU 1501 aumenta así el número de tarjetas compradas y actualiza la base de datos. Así, para identificar más precisamente al jugador, es posible utilizar información biométrica tal como huellas dactilares o el iris.

60 La fig. 17 es un diagrama que muestra un ejemplo de un aparato que usa un sensor biométrico. La CPU 1501 puede identificar más precisamente jugadores conectando, a la unidad 1505 de I/O, un sensor 1701 usado para adquirir información biométrica. En la fig. 17 están omitidos otros componentes tales como los mostrados en la fig. 15.

ES 2 310 801 T3

Además, los aparatos 1700 de venta de tarjetas instalados a lo largo de todo el país pueden estar conectados a una red 1750 con la base de datos 1711 retenida en un servidor 1710 de la red. De esta manera, el servidor 1710 puede gestionar cada historia de compra del jugador. Consiguientemente incluso si el jugador utiliza un aparato de venta de tarjetas diferente del que usa habitualmente, el jugador puede comprar ventajosamente tarjetas de acuerdo con su historia de compra de tarjetas.

En el ejemplo mostrado en la fig. 17, la CPU 1501 accede al servidor 1710 a través de un dispositivo de comunicación tal como un modem 1702 conectado a la unidad 1505 de I/O. La CPU 1501 lee así el número de tarjetas compradas por el jugador desde la base de datos 1711 en el servidor 1710 o trasmite una instrucción sobre un aumento en el número de tarjetas compradas al servidor 1710.

La fig. 18 es un diagrama que muestra un ejemplo de la base de datos de acuerdo con la presente realización. La base de datos 1711 almacena datos 1801 de identificación del jugador y datos 1802 de número de tarjetas compradas que están asociados entre sí. Los datos 1802 de número de tarjetas compradas pueden contener datos de número de tarjetas compradas en cada tipo de tarjetas tal como datos 1803 de número de tarjetas compradas de tarjeta normal, datos 1804 de número de tarjetas compradas de tarjeta rara, y datos 1805 de número de tarjetas compradas de la tarjeta súper rara. Desde luego, solamente el número total de tarjetas compradas puede ser almacenado.

La fig. 19 es un diagrama de secuencia de acuerdo con la realización. En la descripción siguiente, la información biométrica es usada como datos de identificación del jugador. Sin embargo, los datos de identificación del jugador pueden ser introducidos utilizando otros medios tales como datos de identificación almacenados en un código de barras en una tarjeta de identificación como se ha descrito antes.

En la operación S1901, la CPU 1501 usa el sensor 1701 de datos biométricos para adquirir información biométrica. En la operación S1902, la CPU 1501 crea una solicitud (pregunta) para recuperación de los datos de número de tarjetas compradas incluyendo los datos de identificación del jugador. La CPU 1501 transmite la pregunta al servidor 1610 a través del modem 1702.

En la operación S1903, el servidor 1710 recibe la solicitud de recuperación y busca la base de datos 1711. Es decir, el servidor 1710 obtiene los datos de identificación del jugador a partir de la solicitud de recuperación. El servidor 1710 recupera entonces y extrae los datos de número de tarjetas compradas correspondientes a los datos de identificación obtenidos.

En la operación S1904, el servidor 1710 transmite los datos de número de tarjetas compradas al aparato 1700. La CPU 1501 en el aparato 1700 recibe el resultado de recuperación a través del modem 1702.

En la operación S1905, la CPU 1501 cambia las condiciones de dispensación sobre la base de los datos de número de tarjetas compradas contenidos en el resultado de recuperación recibido. Por ejemplo, si no se han comprado tarjetas raras, incluso aunque el número total de tarjetas compradas exceda de un umbral predeterminado, las condiciones de dispensación son ajustadas de modo que se dispense una tarjeta rara. Alternativamente, si el número total de tarjetas compradas excede de un umbral predeterminado, la probabilidad de dispensación de la tarjeta normal es reducida, mientras que las probabilidades de dispensación de las tarjetas rara y súper rara son incrementadas de modo correspondiente.

Alternativamente, la probabilidad de dispensación de tarjetas con un nivel de valor bajo puede ser reducida mientras la probabilidad de dispensación de tarjetas con un nivel de valor elevado puede ser incrementada, en proporción al número total de tarjetas compradas.

En la operación S1906, la CPU 1501 selecciona uno de los dispensadores de tarjetas 610 para la dispensación de acuerdo con las condiciones de dispensación cambiadas. La CPU 1501 trasmite entonces una señal de dispensación.

En la operación S1907, la CPU 1501 crea una solicitud de registro que contiene datos de identificación que representan el tipo de tarjeta dispensado (el tipo corresponde al dispensador de tarjetas usado) y los datos de identificación del jugador. La CPU 1501 trasmite entonces la solicitud del registro al servidor 1710.

En la operación S1908, el servidor 1710 obtiene los datos de identificación de la tarjeta dispensada y los datos de identificación del jugador a partir de la solicitud de registro recibida. Además, el servidor 1710 recupera y extrae los datos del número de tarjetas compradas correspondientes a los datos de identificación del jugador, desde la base de datos 1711. El servidor 1710 incrementa entonces en uno, el número de tarjetas compradas correspondiente a los datos de identificación en la tarjeta dispensada para actualizar la base de datos 1711.

Como se ha descrito antes, las condiciones de dispensación pueden ser hechas transigentes para jugadores que han comprado muchas tarjetas variando las condiciones de dispensación dependiendo del número de tarjetas compradas por cada jugador. Por ejemplo, es posible aumentar la probabilidad de dispensación de tarjetas tales como las raras que tienen lugar niveles de valor relativamente altos, consistentemente con el número de tarjetas compradas. Es decir, el jugador puede ser tratado bien de acuerdo con la cantidad de dinero invertido.

ES 2 310 801 T3

La fig. 20 es un diagrama de flujo de un ejemplo de un proceso de juego de acuerdo con la presente realización. Este proceso de juego corresponde a la operación S1608, descrita antes. Los siguientes tres tipos de tarjetas son usados en este ejemplo: una tarjeta de personaje (tarjeta D) usada para seleccionar un personaje del juego, una tarjeta de habilidad (tarjeta S) usada para seleccionar la habilidad del personaje, y una tarjeta de artículo (tarjeta I) usada para seleccionar un artículo de ataque. Si no se ha explorado tarjeta, los ajustes por defecto son usados de modo que un jugador que no tiene tarjetas pueda jugar el juego.

En la operación S2001, la CPU 1501 hace que el dispositivo de presentación 601 presente un mensaje que instruye al jugador a escanear una tarjeta de personaje. En este caso, el circuito de sonido 1506 puede emitir mensajes de modo audible.

En la operación S2002, la CPU 1501 determina si se ha escaneado una tarjeta de personaje o no. Por ejemplo, la CPU 1501 determina que una tarjeta de personaje ha sido explorada cuando datos introducidos por el escáner 620 de código de barras contienen datos del tipo de tarjeta que identifican una tarjeta de personaje. La CPU 1501 continúa entonces a la operación S2004. Si se ha escaneado otra tarjeta, el dispositivo de presentación 601 puede presentar un mensaje que instruye al jugador a escanear la tarjeta de nuevo. Además, si la CPU 1501 detecta una operación de un botón de cancelación dispuestos sobre el panel de operación 135, determina que no se ha escaneado tarjeta de personaje. La CPU 1501 continúa entonces a la operación S2003.

En la operación S2003, la CPU 1501 determina un personaje usando números aleatorios. La CPU 1501 ajusta datos tales como la potencia de ataque y de defensa del personaje determinado leyendo ajustes por defecto desde la ROM 1503.

En la operación S2004, la CPU 1501 hace que el dispositivo de presentación 601 presente un mensaje que instruya al jugador a escanear una tarjeta de habilidad. En este caso, el circuito de sonido 1506 puede emitir el mensaje de modo audible.

En la operación S2005, la CPU 1501 determina si una tarjeta de habilidad ha sido escaneada o no. Por ejemplo, la CPU 1501 determina que una tarjeta de habilidad ha sido escaneada cuando los datos introducidos por el escáner 620 de código de barras contienen datos del tipo de tarjeta que identifican una tarjeta de habilidad. La CPU 1501 continúa entonces a la operación S2007. Si se ha escaneado otra tarjeta, el dispositivo de presentación 601 puede presentar un mensaje que instruye al jugador a escanear la tarjeta de nuevo. Además, si la CPU 1501 detecta una operación del botón de cancelar previsto en el panel de operación 135, determina que no se ha escaneado la tarjeta de personaje. La CPU 1501 continúa entonces a la operación S2006.

En la operación S2006, la CPU 1501 ajusta datos sobre la habilidad del personaje leyendo ajustes por defecto desde la ROM 1503.

En la operación S2007, la CPU 1501 hace que el dispositivo de presentación 601 presente un mensaje que instruye al jugador a escanear una tarjeta de artículo, en este caso, el circuito de sonido 1506 puede emitir el mensaje de modo audible.

En la operación S2008, la CPU 1501 determina si una tarjeta de artículo ha sido escaneada o no. Por ejemplo, la CPU 1501 determina que una tarjeta de artículo ha sido escaneada o no. Por ejemplo, la CPU 1501 determina que una tarjeta de artículo ha sido escaneada cuando los datos introducidos por el escáner 620 de código de barras contienen datos del tipo de tarjeta que identifican una tarjeta de artículo. La CPU 1501 continúa entonces a la operación S2010. Si se ha escaneado otra tarjeta, el dispositivo de presentación 601 puede presentar un mensaje que instruye al jugador a escanear la tarjeta de nuevo. Además, si la CPU 1501 detecta una operación del botón de cancelar previsto en el panel de operación 135, determina que no se ha escaneado tarjeta de artículo. La CPU 1501 continúa entonces a la operación S2009.

En la operación S2009, la CPU 1501 ajusta datos sobre los artículos del personaje leyendo ajustes por defecto desde la ROM 1503.

En la operación S2010, la CPU 1501 hace que el dispositivo de presentación 601 presente un mensaje para una instrucción sobre tijeras=papel=piedra. El jugador introduce los datos de tijeras=papel=piedra desde el panel de operación 135. Por otro lado, la CPU 1501 determina los datos de tijeras=papel=piedra para un personaje oponente usando los números aleatorios. La CPU 1501 determina previamente el personaje oponente usando los números aleatorios. Los valores por defecto son usados para las habilidades y artículos del personaje oponente determinado.

En la operación S2011, la CPU 1501 compara los datos de tijeras=papel=piedra introducidos desde el panel de operaciones 135 con los determinados para el personaje oponente. La CPU 1501 determina si el jugador gana o no. Si el jugador gana, la CPU 1501 continúa a la operación S2012. Si el jugador pierde, la CPU 1501 continúa a la operación S2015.

En la operación S2012, la CPU 1501 ejecuta un proceso de ataque. Por ejemplo, la CPU 1501 calcula la potencia de ataque del personaje del jugador y la potencia de defensa del personaje oponente sobre la base de los datos anteriores de personaje, habilidad, y artículos. La CPU 1501 calcula además el valor de daños del personaje oponente a partir

ES 2 310 801 T3

de la potencia de ataque y la potencia de defensa. Finalmente, la CPU 1501 sustrae el valor de daños del punto de impacto corriente (HP) del personaje oponente.

5 En la operación S2013, la CPU 1501 determina si el valor del HP corriente del personaje oponente es negativo o no. Si el valor es negativo, la CPU 1501 continúa a la operación S2014. Si el valor es positivo, la CPU 1501 continúa a la operación S2010 para ejecutar el siguiente proceso de tijeras=papel=piedra.

10 En la operación S2014, la CPU 1501 ajusta las condiciones de dispensación de tarjeta ventajosas para el jugador. Es decir, la probabilidad de dispensación de la tarjeta rara es ajustada más alta de lo usual, mientras que la probabilidad de dispensación de la tarjeta normal es ajustada más baja de lo usual.

15 Por otro lado, en la operación S2011, si el jugador pierde en tijeras=papel=piedra, la CPU 1501 continúa a la operación S2015 para ejecutar un proceso de defensa. Por ejemplo, la CPU 1501 calcula la potencia de defensa del personaje del jugador y la potencia de ataque del personaje oponente sobre la base de los datos anteriores de personaje, habilidad y artículo. La CPU 1501 calcula además al valor del daño del personaje del jugador a partir de la potencia de ataque y la potencia de defensa. Finalmente, la CPU 1501 sustrae el valor de daño del punto de impacto corriente (HP) del personaje del jugador.

20 En la operación S2016, la CPU 1501 determina si el valor de HP corriente del personaje del jugador es negativo o no. Si el valor es positivo, la CPU 1501 continúa a la operación S2010 para ejecutar el siguiente proceso tijeras=papel=piedra. Si el valor es negativo, la CPU 1501 vuelve al flujo principal con la probabilidad de dispensación restante en el valor usual.

25 De esta manera, de acuerdo con la presente realización, los juegos son jugados usando muchos tipos de tarjetas tales como tarjetas de personaje, de habilidad y de artículo. Si el jugador gana el juego, es tratado bien en conexión con el nivel de valor de una tarjeta dispensada. Por otro lado, incluso si el jugador pierde, una tarjeta es dispensada a la probabilidad de dispensación usual.

30 Con la técnica tradicional, si el jugador gana el juego, son dispensadas dos tarjetas. Si el jugador pierde el juego, no se dispensan tarjetas. Sin embargo, el invento de acuerdo con la presente realización asegura que una tarjeta es dispensada después de juego. Además, con el invento de acuerdo con la presente realización, el nivel de valor de la tarjeta dispensada es controlado dependiendo de si el jugador gana o pierde el juego. Por ejemplo, si el jugador gana el juego, las probabilidades de dispensación de tarjetas con niveles de valor relativamente elevados son incrementadas. Si el jugador pierde el juego, las probabilidades de dispensación de tarjetas con niveles de valor relativamente elevados son reducidas. Esto es muy efectivo para mejorar el disfrute de la colección de tarjetas y permitir que el jugador disfrute del propio juego.

35 En la realización anterior, los personajes y su potencia de ataque y potencia de defensa son determinados sobre la base de la pluralidad de tarjetas usadas. El tipo de la tarjeta de juego dispensada está afectado indirectamente. Sin embargo, de acuerdo con el presente invento, los tipos de las tarjetas usadas para juego pueden afectar directamente a la tarjeta dispensada. Por ejemplo, puede ser almacenada una tabla en la ROM 1503; la tabla asocia combinaciones de una pluralidad de tarjetas usadas para el juego con el tipo de una tarjeta dispensada. A continuación, para cada juego, la CPU 1501 determina si la combinación de tarjetas usadas ha sido registrada o no en la tabla. Si la combinación ha sido registrada en la tabla, la CPU 1501 cambia las condiciones de dispensación de modo que el tipo correspondiente de tarjeta es dispensado de modo fiable. Por otro lado, si la combinación de tarjetas usadas no ha sido registrada en la tabla, la CPU 1501 usa condiciones de dispensación por defecto.

40 La fig. 21 es un diagrama que muestra un ejemplo de una tabla de gestión de combinación de tarjetas. En este ejemplo, una tarjeta dispensada y condiciones de dispensación son registradas en asociación con cada combinación de tarjetas usadas para el juego.

45 En la realización anterior, una tarjeta es dispensada al final del juego. Sin embargo, una tarjeta puede ser dispensada de acuerdo con el progreso del juego. Por ejemplo, cuando el jugador bate al primer personaje oponente, la CPU 1501 puede dispensar una tarjeta de acuerdo con las condiciones de dispensación de la tarjeta corriente. Si el jugador bate al siguiente personaje, la CPU 1501 puede dispensar otra tarjeta. Es decir, ganancias consecutivas permiten al jugador obtener un gran número de tarjetas, mejorando así la curiosidad del jugador acerca del juego.

50 Alternativamente, cuando el jugador bate a un cierto personaje oponente, la CPU 1501 presenta un mensaje sobre el dispositivo de presentación 601, solicitando al jugador que elija si va a dispensar una tarjeta o no. Cuando es introducida una instrucción de selección de dispensación desde el panel de operación 135, la CPU 1501 dispensa una tarjeta sin cambiar las condiciones de dispensación. Por otro lado, si la dispensación no ha sido seleccionada, la CPU 1501 ajusta el nivel al que las condiciones de dispensación, cuando son cambiadas, son hechas transigentes, mayor que el usual y almacena el nivel de ajuste en la RAM 1502. Si el jugador gana consecutivamente a un personaje oponente subsiguiente, la CPU 1501 cambia la condición de dispensación más transigente que la usual de acuerdo con el nivel. Por otro lado si el jugador falla en el intento de ganar consecutivamente, la CPU 1501 ajusta las condiciones de dispensación peor que las usadas para la última vez que el jugador batió al personaje oponente. Es decir, la CPU 1501 aumenta la probabilidad de dispensación de la tarjeta rara si el jugador gana consecutivamente. Por otro lado,

ES 2 310 801 T3

la CPU 1501 ajusta la probabilidad de dispensación menor que la usual si el jugador falla en el intento de ganar consecutivamente. Es decir, es realizado un modo de juego de alto riesgo y alto retorno, que atraerá más interés por parte del jugador.

5 Como se ha descrito antes, la presente realización proporciona un aparato de juego que comprende una pluralidad de dispensadores de tarjetas usados para dispensar tarjetas de juego, en el que uno de los dispensadores de tarjetas puede ser seleccionado de acuerdo con condiciones predeterminadas tales como las tarjetas usadas para el juego. La previsión de la pluralidad de dispensadores de tarjetas aumenta el número de tarjetas alojadas, haciendo así posible reducir el número de operaciones de mantenimiento.

10 Además, los concepto del nivel de valor y probabilidad de dispensación son introducidos en tarjetas de modo que uno apropiado de los dispensadores de tarjetas puede ser usado de acuerdo con el nivel de valor o probabilidad de dispensación. Consiguientemente, tarjetas con diferentes niveles de valor pueden ser dispensadas selectivamente de acuerdo con las condiciones de dispensación determinadas sobre la base de tarjetas usadas para el juego y si el jugador gana o pierde el juego.

15 Además, para tarjetas con probabilidades de dispensación relativamente elevadas, una pluralidad de dispensadores de tarjetas puede ser asignado a tal tipo de tarjeta para reducir el número de operaciones de mantenimiento.

20 Además, identificando el número de tarjetas compradas por cada jugador, es posible hacer transigente las condiciones de dispensación de tarjeta para jugadores que han comprado unas cantidades relativamente grandes de tarjetas. El servidor puede gestionar el número de tarjetas compradas para todos los jugadores de modo que siempre que el jugador juega al juego en el país, el número de tarjetas compradas por el jugador puede ser reflejado en las condiciones de dispensación de la tarjeta.

25 Además, cuando las condiciones de dispensación son determinadas sobre la base de la combinación de tarjetas usadas para el juego, el disfrute de una búsqueda para la combinación óptima es mejorado.

30 Además, en la introducción de monedas, el jugador puede elegir bien el modo de juego o bien el modo de tarjeta. Consiguientemente, los jugadores más interesados en la colección de tarjetas que en el propio juego pueden comprar tarjetas sin necesidad de jugar al juego. Esto hace posible ventajosamente reducir la cantidad de tiempo antes de que el jugador pueda comprar la siguiente tarjeta. Esto es también ventajoso para el propietario del aparato debido a que la tasa de facturación del aparato puede ser incrementada.

35 En la realización anterior, se ha descrito la tarjeta que comprende el código de barras. Sin embargo, el presente invento es aplicable a cualquier tarjeta que comprenda un medio de registro sobre el que son registrados los datos del juego. Ejemplos de medios de almacenamiento incluyen un medio de registro magnético, un medio de registro óptico, una memoria, un apéndice RFID, y un IC en una tarjeta IC sin contacto o con contacto.

40 La fig. 22 es un diagrama de flujo que muestra otro ejemplo de una condición de dispensación que hace transigente el proceso de acuerdo con la realización. Como se ha visto en el diagrama de flujo, el jugador participará más profundamente en la determinación de las condiciones de dispensación y puede así disfrutar buscando la habilidad para hacer que sean dispensadas tarjetas raras. En la descripción, el diagrama de flujo corresponde a una subrutina de la operación S2014, descrita antes. Sin embargo, esta subrutina puede ser llamada en una escena diferente del juego. Específicamente, puede ser llamada cuando el jugador pierde el juego. Por ejemplo la CPU 1501 puede llamar a la subrutina para determinar que una condición predeterminada (por ejemplo, una tarjeta escaneada constituye una combinación particular como se ha descrito para la fig. 21) es satisfecha durante el juego.

45 En la operación S2201, la CPU 1501 conmuta el dispositivo de presentación 601 desde la pantalla de juegos a una pantalla de determinación usada para determinar las condiciones de dispensación. Además, en la pantalla de determinación, la CPU 1501 hace que el dispositivo de presentación 601 presente una tragaperras consistente en tres rodillos. Los rodillos son virtuales y son proporcionados mediante presentación de gráficos. Un gran número de diseños son presentados sobre la superficie de cada rodillo.

55 En la operación S2202, un proceso de número aleatorio es usado para extraer un lote interno para determinar si usar o no tal conjunto de números particulares (por ejemplo tres sietes) aumenta la probabilidad de dispensación de la tarjeta rara. El lote interno es extraído por la siguiente razón. Con respecto a la relación entre los números de la tragaperras y la entrada de parada en el usuario desde el panel de operación, cuando los números de la tragaperras son ajustados completamente dependientes del tiempo de entrada del usuario, una persona con una buena actividad visual dinámica puede aumentar la probabilidad de dispensación (ganar) al 100%. Esto perjudica el placer que el jugador tiene de jugar el juego.

60 Así, el lote interno (proceso de número aleatorio) es usado para determinar si usar o no el conjunto de números particulares (por ejemplo, tres sietes) cuando aumenta la probabilidad de dispensación de la tarjeta rara. El usuario puede entonces concentrarse en ganar el conjunto de números particulares. El lote interno en la operación S2202 es opcional y puede ser omitido.

ES 2 310 801 T3

En la operación S2203, la CPU 1501 determina si se ha introducido o no una instrucción de comienzo usando un botón de inicio de rotación situado en el panel de operación 135. Cuando se ha introducido una instrucción de comienzo, la CPU 1501 continúa a la operación S2204.

5 En la operación S2204, la CPU 1501 hace que el dispositivo de presentación 601 proporcione una presentación en la que en los tres rodillos están girando.

En la operación S2205 la CPU 1501 determina si se ha oprimido o no un botón que está colocado en el panel de operación 135 para instruir que la rotación sea detenida. Puede haber previstos varios botones que corresponden al número de rodillos o la rotación de cada rodillo puede ser parada apretando el único botón tres veces. Cuando una instrucción de parada para los rodillos es introducida desde el panel de operación 135, la CPU 1501 continúa a la operación S2206.

15 En la operación S2206, en respuesta a la instrucción de parada de introducción, la CPU 1501 proporciona una presentación en la que cada rodillo tiene su velocidad de rotación reducida y es finalmente detenido. Si se extrae un lote interno, la CPU 1501 no lee el resultado de lote interno desde la RAM 1502 para determinar si el resultado del lote interno indica el impedimento de la presentación simultánea de números particulares. Si la CPU 1501 ha determinado ya el impedimento de la presentación simultánea de los números particulares a través de un lote previo interno, controla la rotación de al menos un rodillo de modo que evite la presentación simultánea de los números particulares predeterminados incluso si una instrucción de parada es introducida en tal instante cuando los números particulares son presentados de modo simultáneo (específicamente, el jugador necesita sólo un número más particular para ganar).

25 Así, incluso una buena persona al hacer que los rodillos presenten simultáneamente los números particulares respectivos no puede hacerlo así a menos que se haya determinado la previsión de esta presentación internamente. De modo contrario, una persona mala al hacer que los rodillos presenten simultáneamente los números particulares respectivos no puede hacerlo así incluso aunque la previsión de esta presentación haya sido determinada internamente.

30 En la operación S2207, la CPU 1501 determina si los números determinados deteniendo los rodillos son o no los predeterminados. Los números predeterminados son almacenados previamente en la ROM 1503 o similar en asociación con los datos en el nivel que las condiciones de dispensación son hechas transigentes. Cuando los números predeterminados son presentados simultáneamente, la CPU 1501 continúa a la operación S2208. De otro modo el flujo mostrado en el diagrama de flujo ha terminado.

35 En la operación S2208, la CPU 1501 cambia las condiciones de dispensación de modo que son más ventajosas de lo usual. La CPU 1501 almacena entonces las condiciones cambiadas en la RAM 1502. Por ejemplo, la CPU 1501 lee la prioridad para el conjunto de números particulares (por ejemplo, probabilidad de dispensación +50%) desde la ROM 1503 o similar. La CPU 1501 vuelve a escribir entonces el contenido de la tabla de condición de dispensación en el que las asociaciones entre los tipos de tarjeta y las probabilidades de dispensación están registradas. Por ejemplo, si la probabilidad de dispensación de la tarjeta rara es del 20%, es aumentada en el 50%; la probabilidad de dispensación es ajustada al 70%. Las probabilidades de dispensación de los otros tipos de tarjetas son reducidas correspondientemente.

45 Como se ha descrito antes, el jugador participa más profundamente en la determinación de las condiciones de dispensación y puede así disfrutar buscando la habilidad para hacer que las tarjetas raras sean dispensadas.

En la descripción de las realizaciones anteriores, tarjetas con diferentes niveles de valor están alojadas en los dispensadores de tarjetas respectivos, o tarjetas con el mismo nivel de valor están alojadas en varios dispensadores de tarjetas. Sin embargo, tarjetas de diferentes tipos pueden estar alojadas en los dispensadores de tarjetas respectivos.

50 Por ejemplo, el "tipo" como se ha acusado en la memoria se refiere a una diferencia en la función (por ejemplo, personajes, habilidades, o artículos) en el juego usada. Más específicamente, tarjetas de personaje pueden estar montadas en el dispensador 1, tarjetas de habilidad pueden estar montadas en el dispensador 2, tarjetas de artículos pueden estar montadas en el dispensador 3, y tarjetas raras pueden estar montadas en el dispensador 4. El aparato configurado así permite que las tarjetas sean dispensadas bajo las condiciones de dispensación descritas a continuación.

55 1. Se ha supuesto que si el aparato de juego es ajustado de modo que varios (tres) tipos de tarjetas son escaneadas antes del comienzo del juego o durante el juego como se ha descrito antes, un cierto tipo de tarjeta no es reconocido por el caso por escaneado, de modo que los ajustes por defectos son seleccionados. La CPU 1501 almacena el tipo de la tarjeta sin reconocer en la RAM 1502. Subsiguientemente, cuando el jugador gana el juego, la CPU 1501 lee información sobre el tipo de la tarjeta que no ha sido escaneado desde la RAM 1502. La CPU 1501 reconoce entonces el tipo de tarjeta sobre la base de la información leída y aumenta la probabilidad de dispensación de la tarjeta de este tipo. Esto permite la nivelación de los tipos de tarjetas poseídos por un cierto jugador.

65 2. Si los datos de identificación del jugador son almacenados en asociación con el número de tarjetas compradas como se ha descrito antes, es posible reconocer los tipos de tarjeta dispensados al jugador. Es decir, el número de tarjetas poseído por el jugador puede ser determinado para cada tipo de tarjeta. Así, cuando una tarjeta es dispensada a un jugador, la probabilidad de dispensación del tipo de tarjeta para el que el jugador

ES 2 310 801 T3

tiene el menor número de tarjetas es incrementada para el jugador. Esto permite la nivelación de los tipos de tarjetas poseídos por un cierto jugador.

5 El presente invento puede ser aplicado a un sistema constituido por una pluralidad de dispositivos, o a un aparato que comprende un único dispositivo. Además, no es preciso decir que el invento es aplicable también a un caso en el que el objeto del invento es alcanzado suministrando un programa a un sistema o aparato.

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

5 1. Un aparato de venta de tarjetas que vende una tarjeta que comprende un medio de registro sobre el que son
registrados datos para un juego, comprendiendo el aparato: un alojamiento (100) que comprende una abertura de
salida (141) a través de la cual es emitida la tarjeta; una pluralidad de dispensadores de tarjetas (610) prevista en el
alojamiento (100) y en los que están alojadas las tarjetas; un miembro de guiado de tarjetas (611) que guía la tarjeta
dispensada por el dispensador de tarjetas, a la abertura de salida (141); una unidad de selección que selecciona uno
de la pluralidad de dispensadores de tarjetas (610) que dispensa la tarjeta; una unidad de control (1501) que transmite
10 una señal de dispensación al dispensador de tarjetas seleccionado por la unidad de selección; **caracterizado** porque la
selección es hecha de acuerdo con condiciones de dispensación predeterminadas de tal modo que una probabilidad de
dispensación es relativamente baja para un primero de la pluralidad de dispensadores de tarjetas y que la probabilidad
de dispensación es relativamente elevada para un segundo de la pluralidad de dispensadores de tarjetas; una unidad de
selección de modo que selecciona o bien un modo de juego o bien un modo de compra de tarjeta si el aparato de venta
15 de tarjetas está montado en un aparato de juego, en el que la unidad de control salta el juego y transmite una señal de
dispensación de tarjetas si se ha seleccionado el modo de compra, o transmite la señal de dispensación de tarjeta al
final del juego o de acuerdo con el progreso del juego si se ha seleccionado el modo de juego.

20 2. El aparato de venta de tarjetas según la reivindicación 1ª, que comprende además: una unidad (620) de entrada
de datos de tarjeta que introduce los datos para el juego registrados en la tarjeta; y una unidad de determinación de
condición de dispensación que determina la condición de dispensación de acuerdo con los datos introducidos.

25 3. El aparato de venta de tarjetas según la reivindicación 2ª, en el que la unidad de determinación de condición de
dispensación determina las condiciones de dispensación sobre la base de una combinación de una pluralidad de las
tarjetas usadas.

30 4. El aparato de venta de tarjetas según cualquiera de las reivindicaciones 1ª a 3ª, que comprende además: una
unidad (1701) de entrada de datos que introduce datos de identificación (1801) de un jugador único usados para
identificar a un jugador; una unidad de adquisición que adquiere datos (1802) sobre el número de tarjetas compradas
correspondiente a la entrada de datos de identificación del jugador, desde una base de datos (1711) que almacena
los datos de identificación del jugador en asociación con los datos sobre el número de tarjetas compradas por cada
jugador; y una unidad de determinación de condición de dispensación que determina las condiciones de dispensación
sobre la base del número adquirido de tarjetas compradas.

35 5. El aparato de venta según la reivindicación 4ª, en el que la unidad de determinación de condición de dispensación
está configurada para determinar condiciones de dispensación ventajosas al jugador de modo que el nivel de la ventaja
está en proporción al número de tarjetas compradas o de modo que las condiciones de dispensación ventajosas para el
jugador son determinadas si el número de tarjetas compradas excede de un umbral predeterminado.

40 6. El aparato de venta según la reivindicación 4ª o 5ª, en el que la base de datos (1711) es compartida por una
pluralidad de aparatos de venta de tarjetas sobre una red.

45

50

55

60

65

FIG. 1

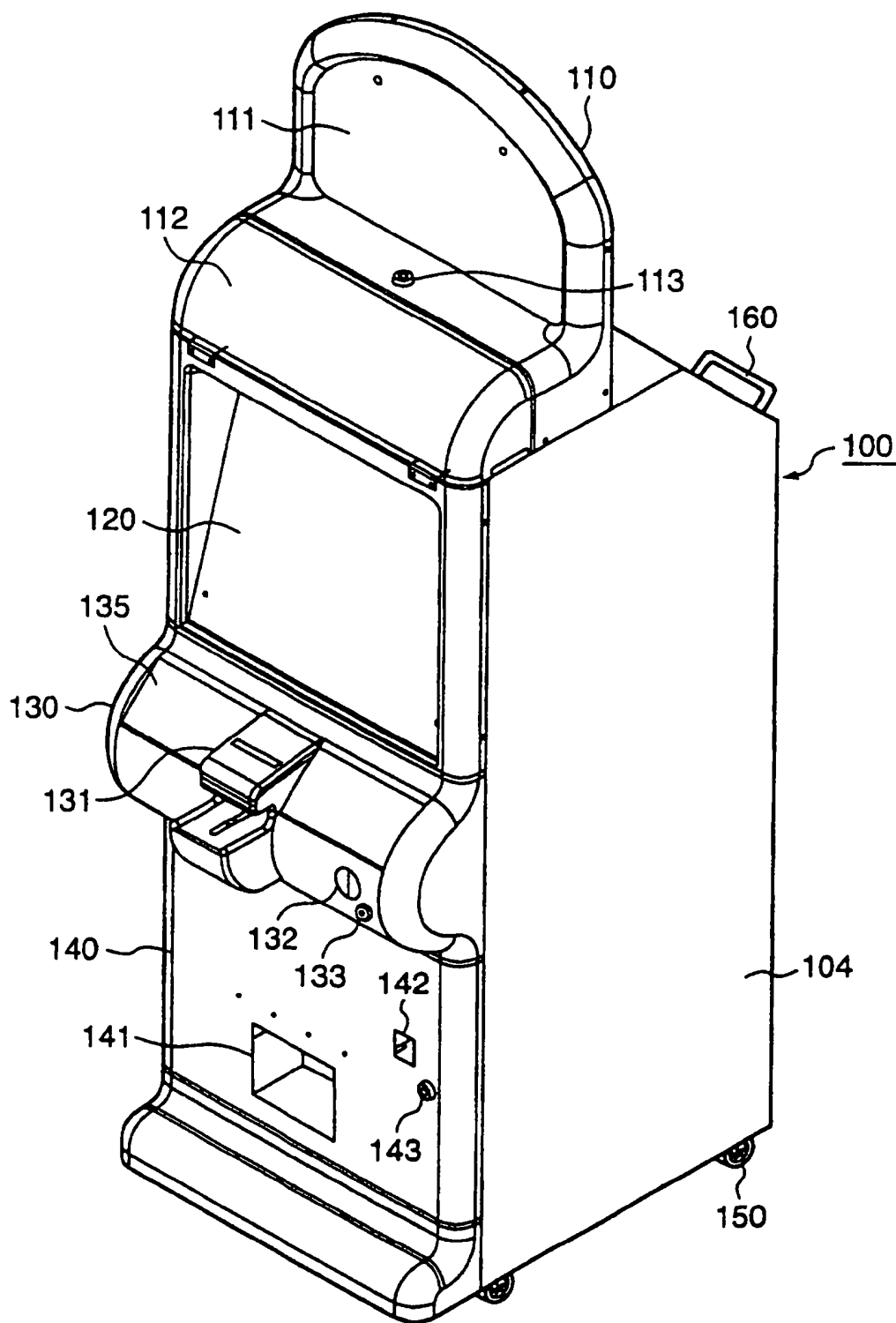


FIG. 2

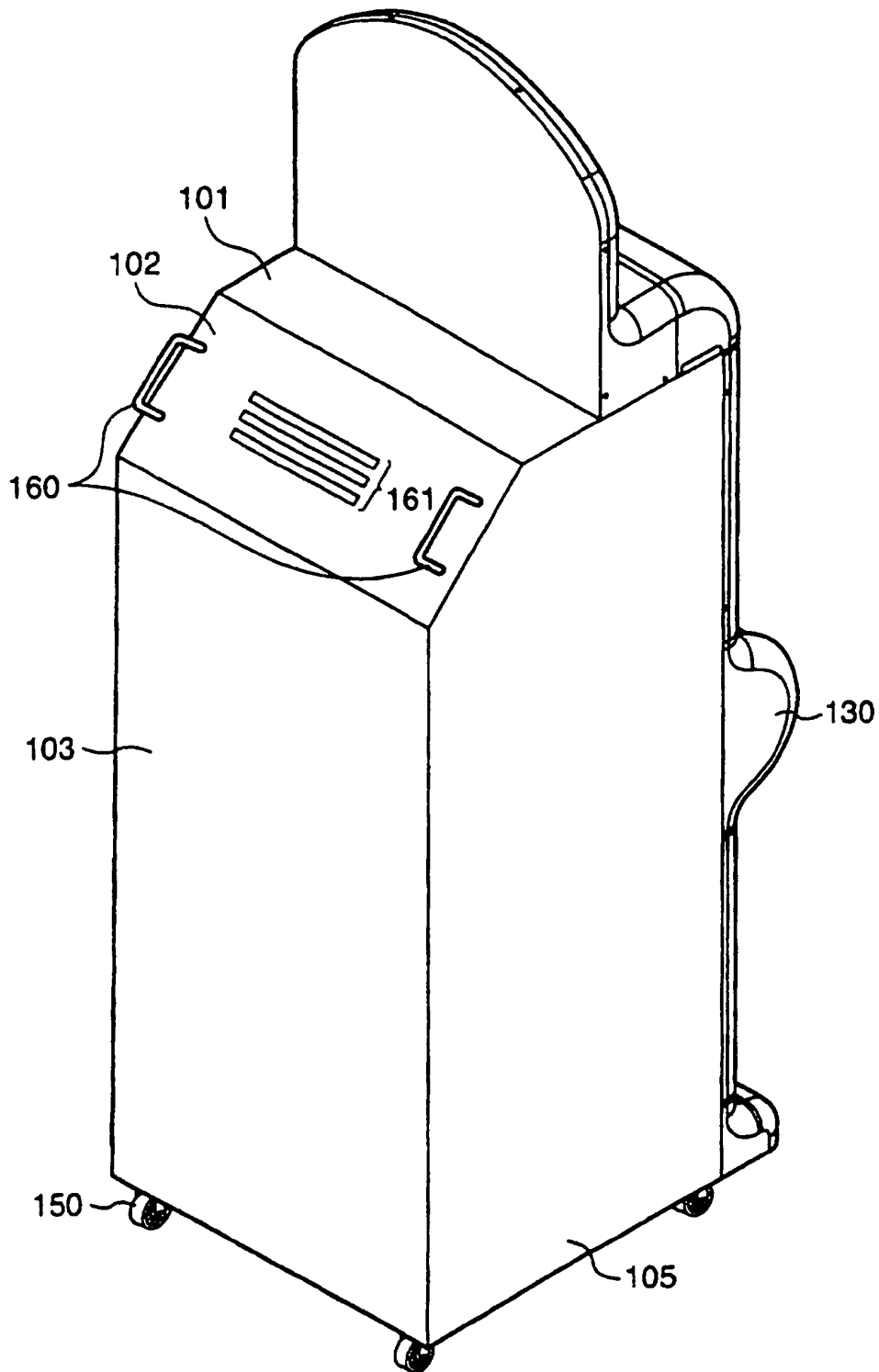


FIG. 3

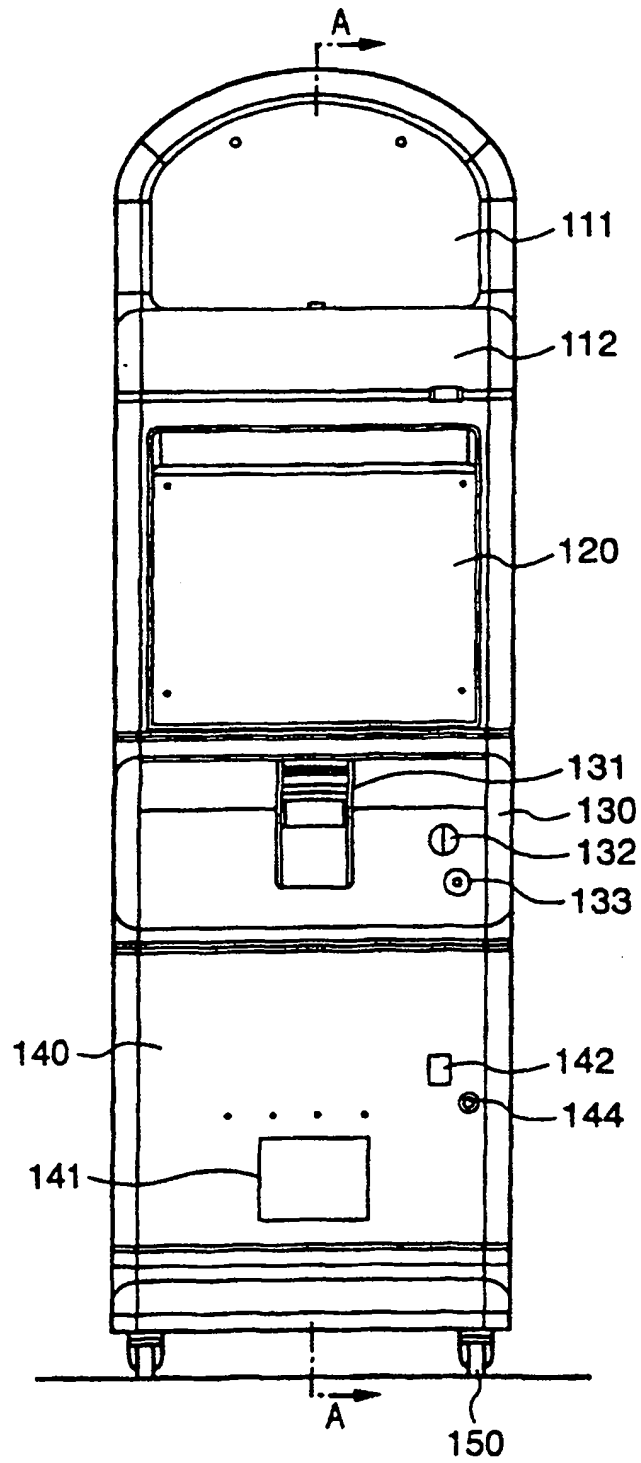


FIG. 4

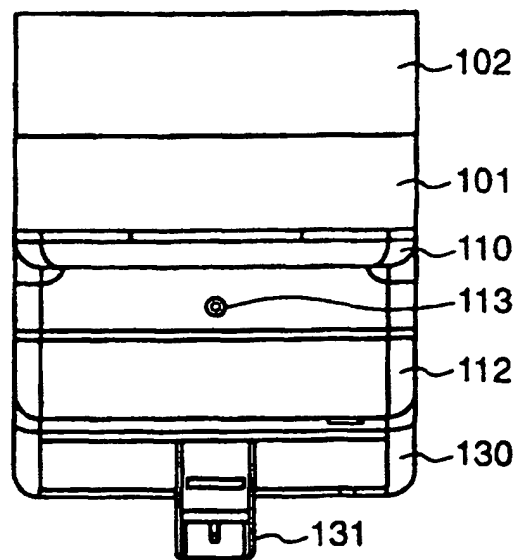


FIG. 5

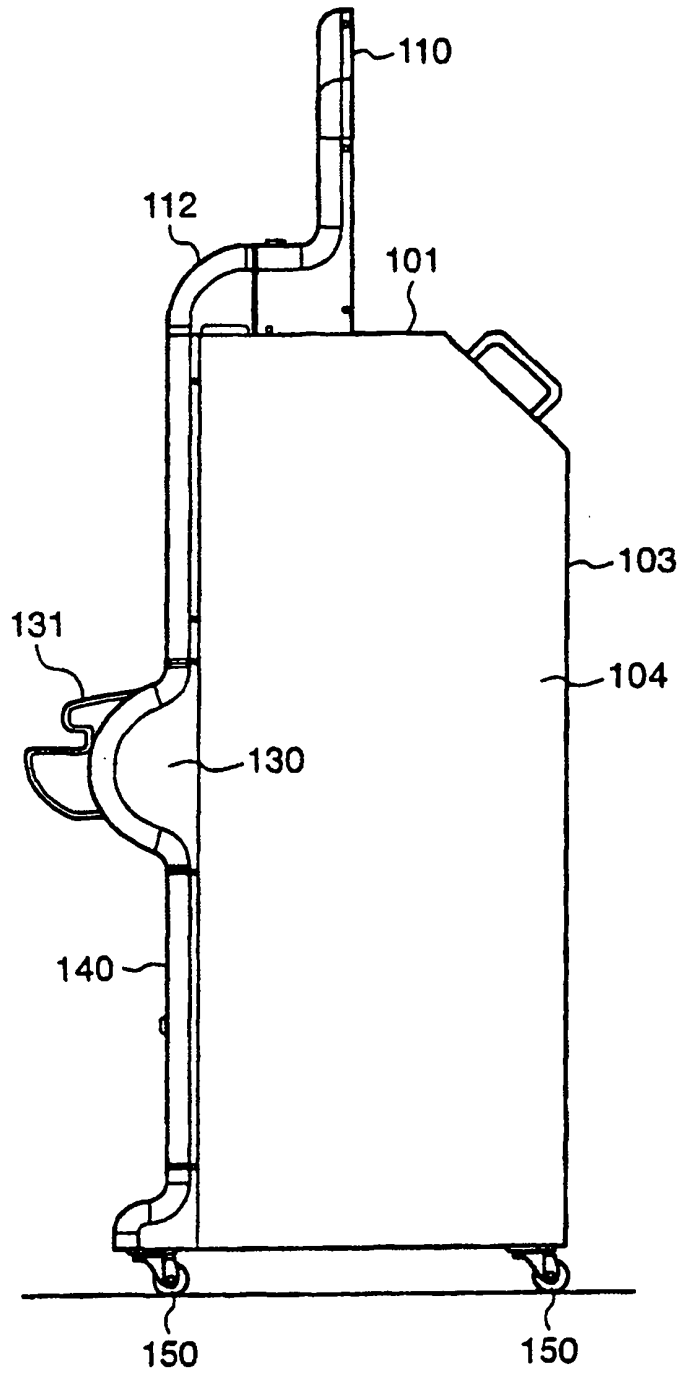


FIG. 6

SECCIÓN TRANSVERSAL TOMADA
A LO LARGO DE LA LÍNEA A-A

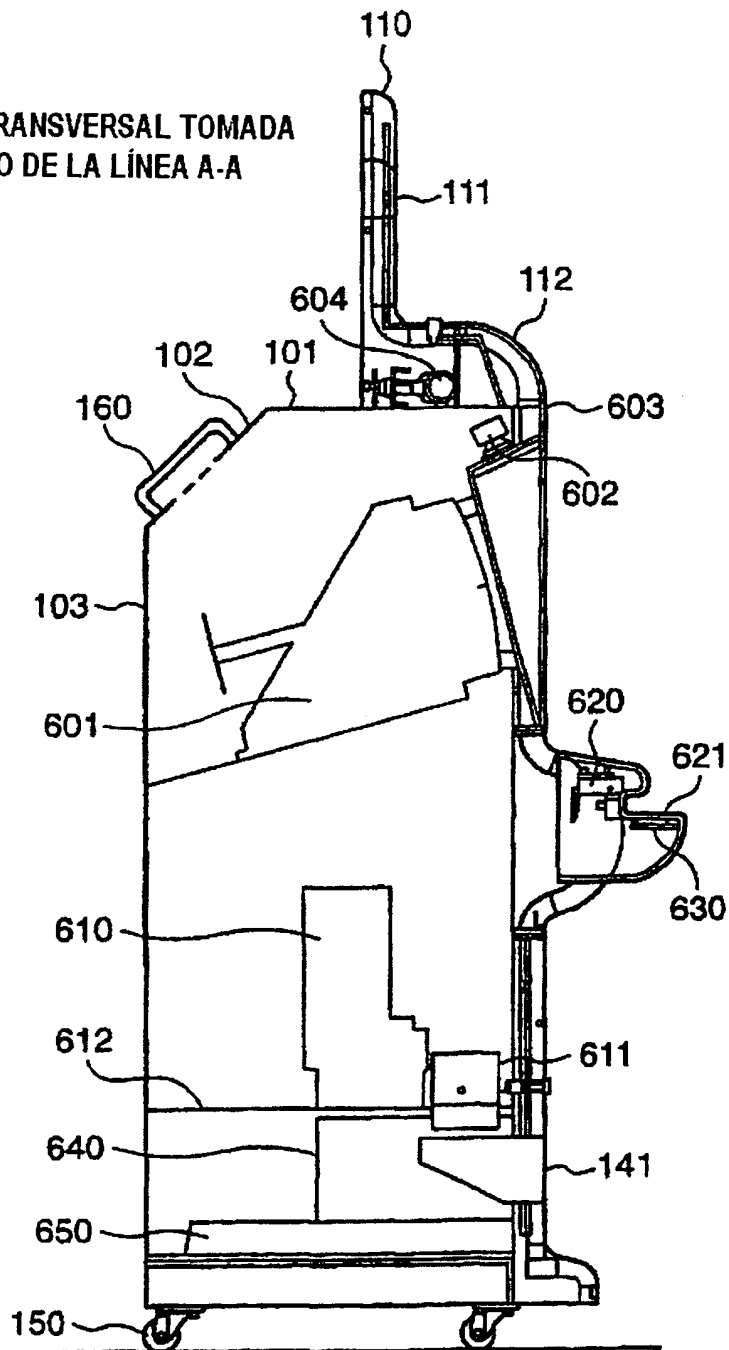


FIG. 7

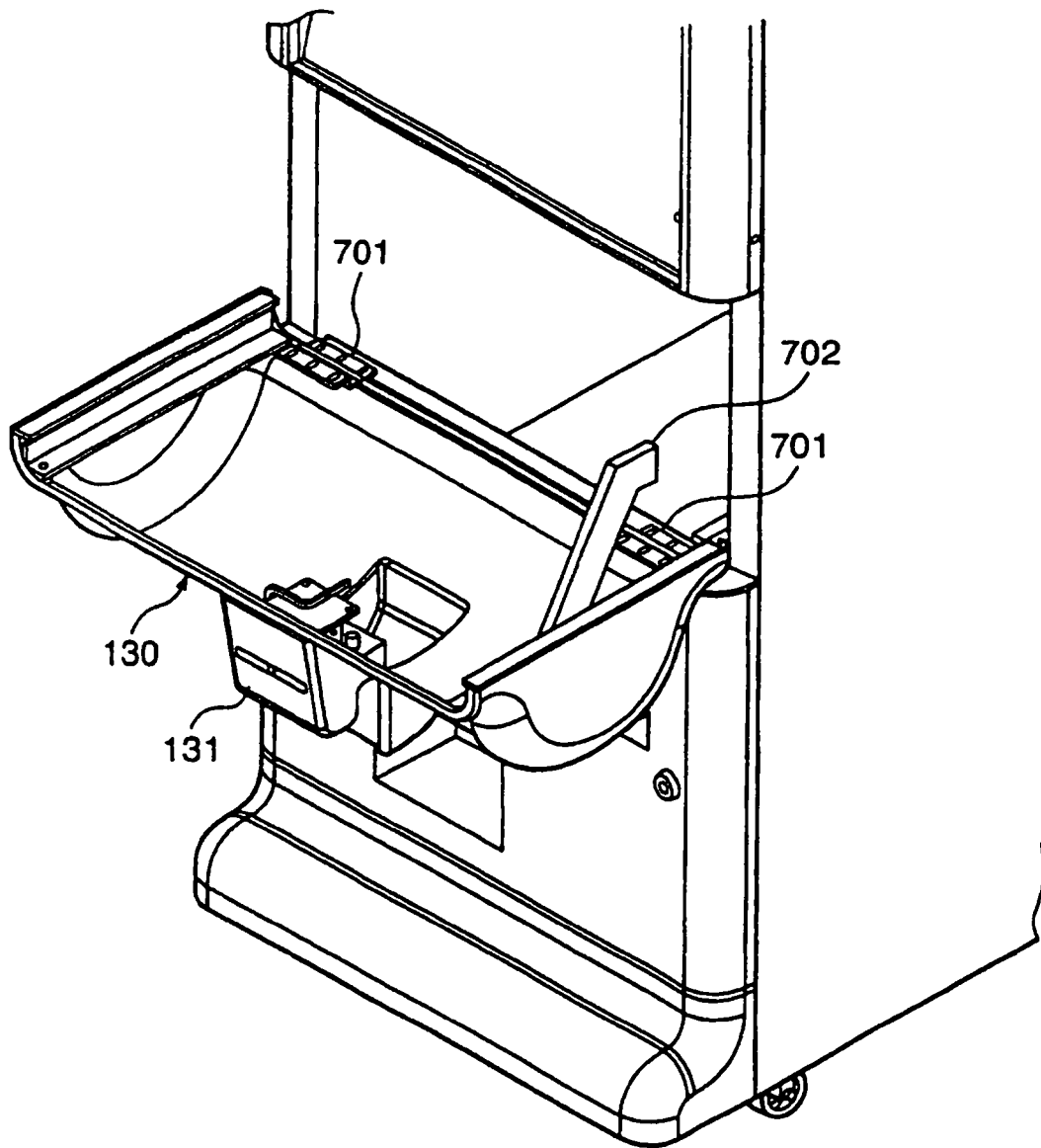


FIG. 8

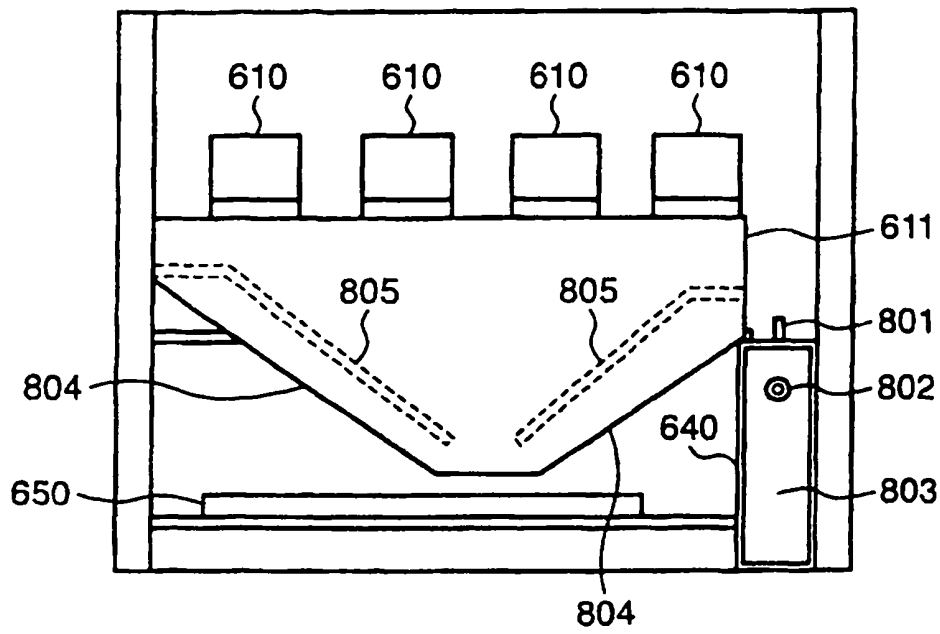


FIG. 9

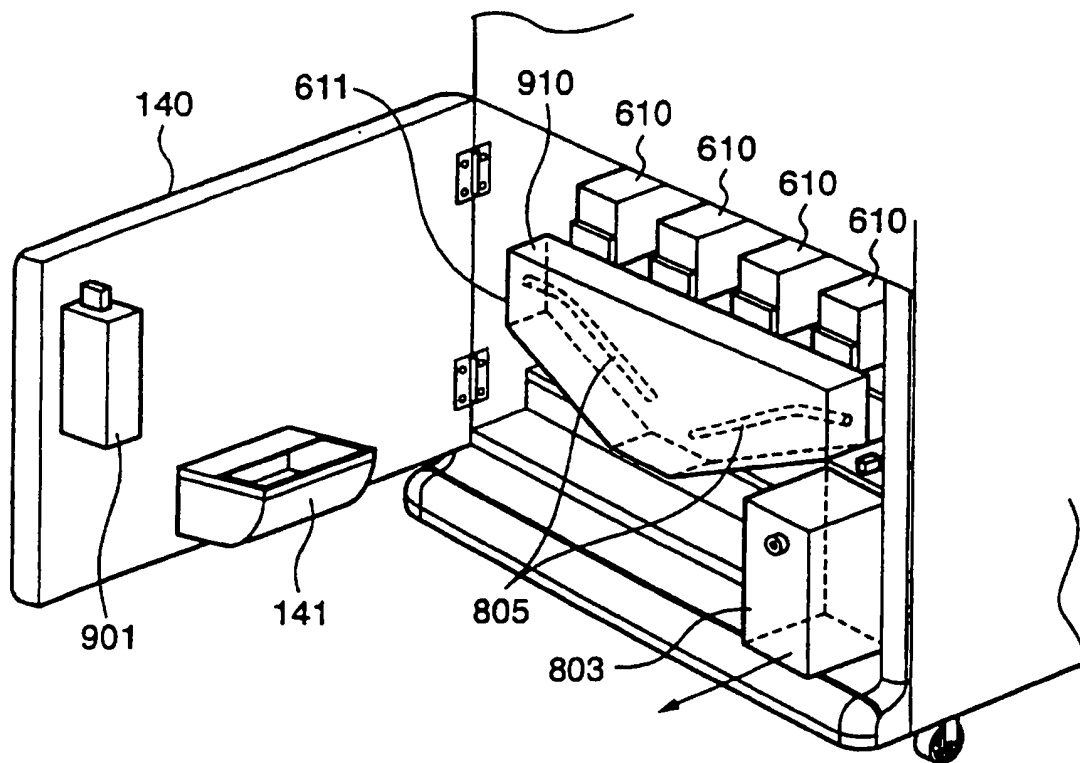


FIG. 10A

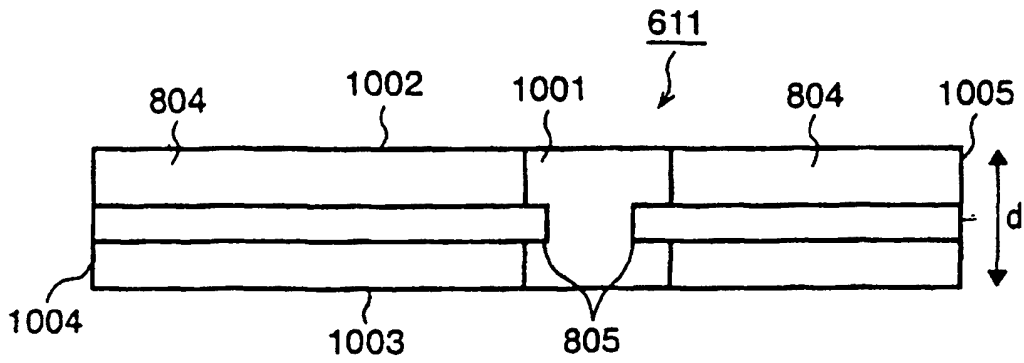
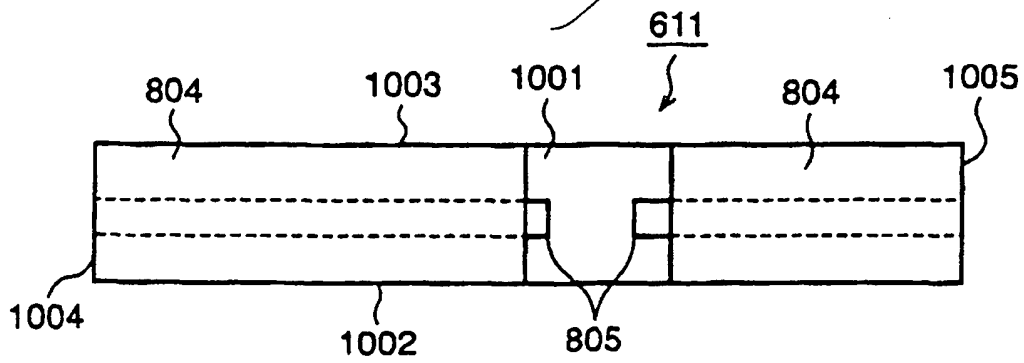


FIG. 10B



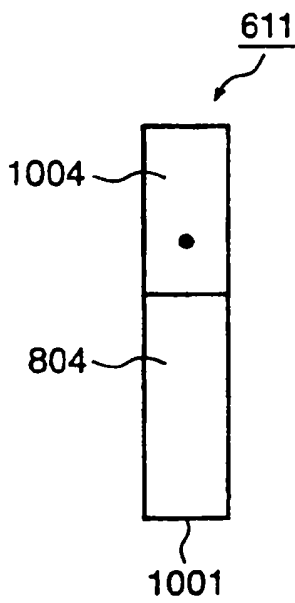


FIG. 11L

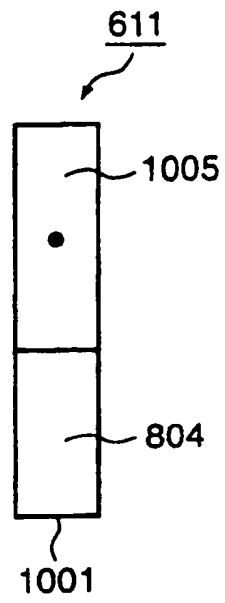


FIG. 11R

FIG. 12A

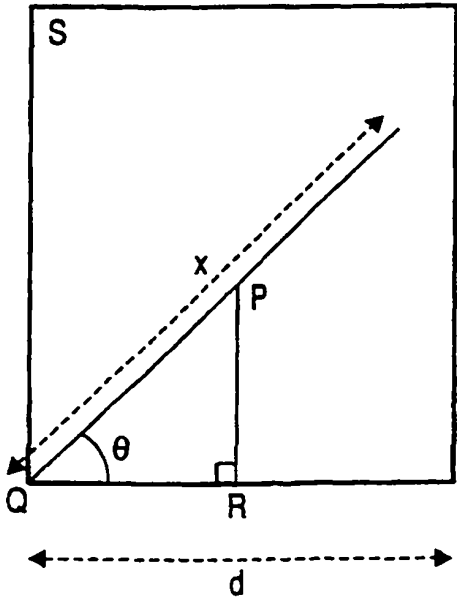
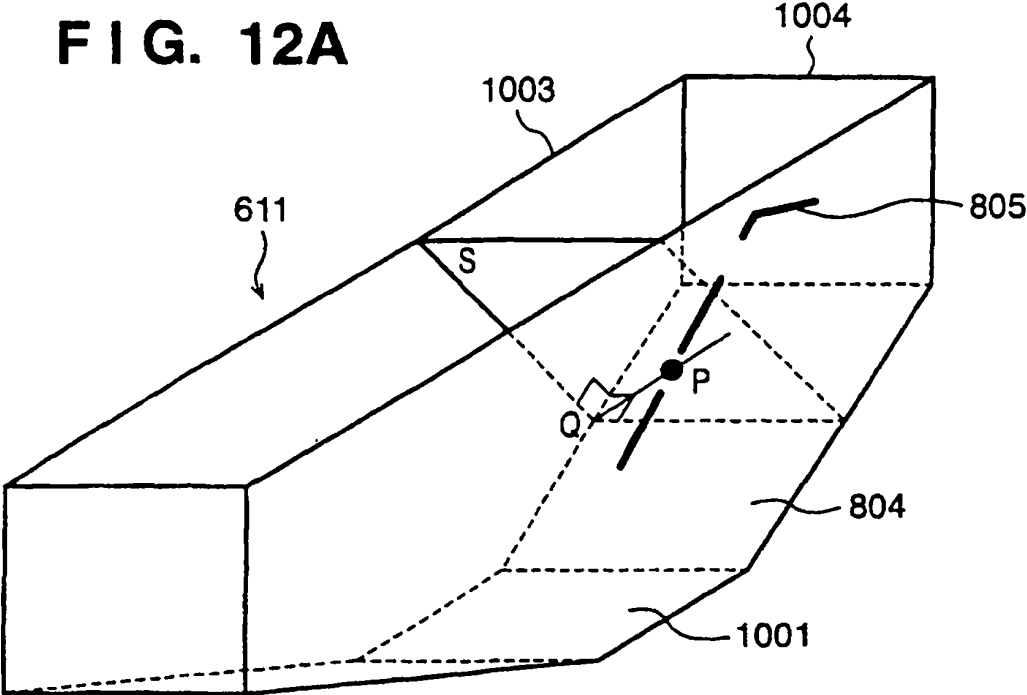


FIG. 12B

FIG. 13

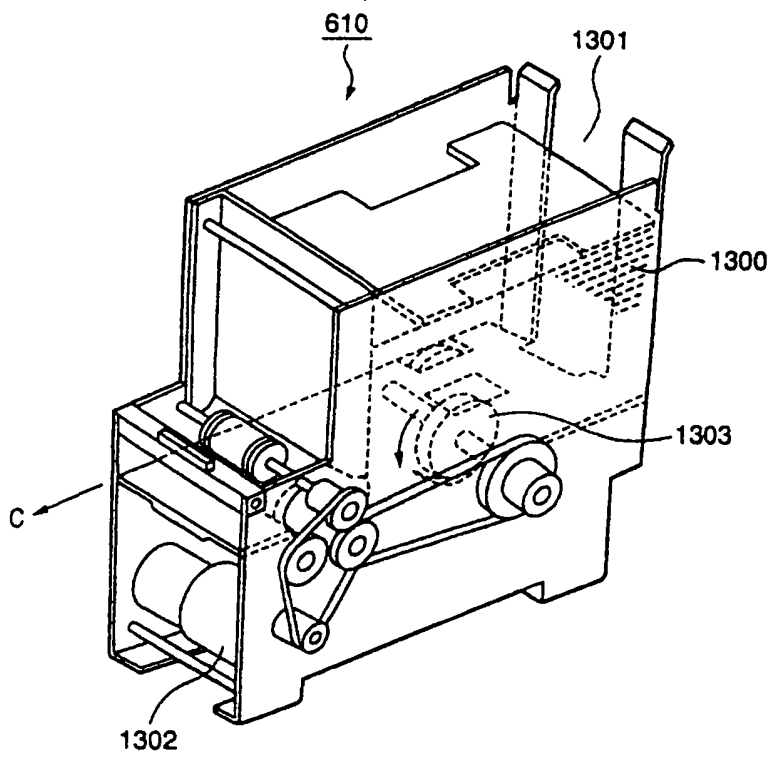


FIG. 14

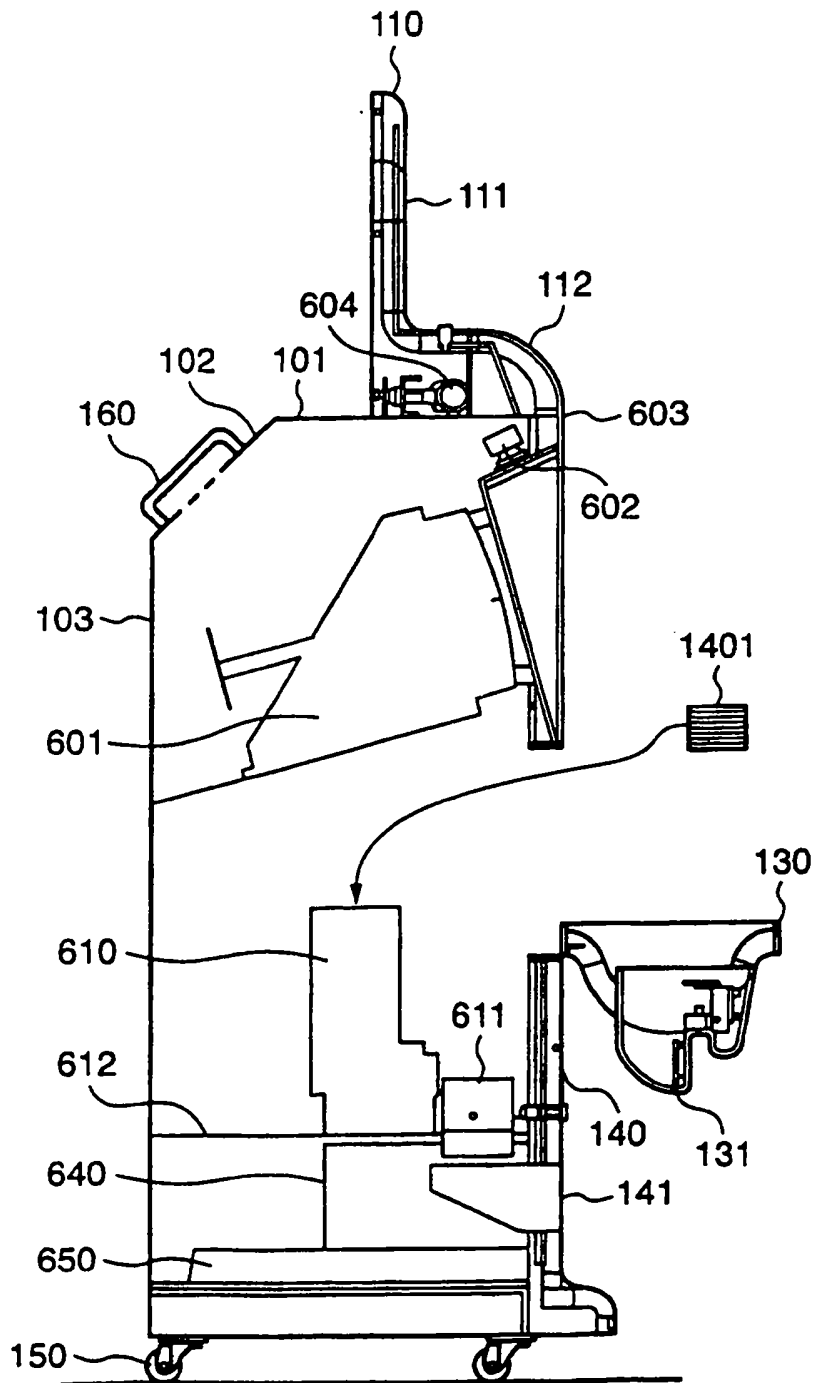


FIG. 15

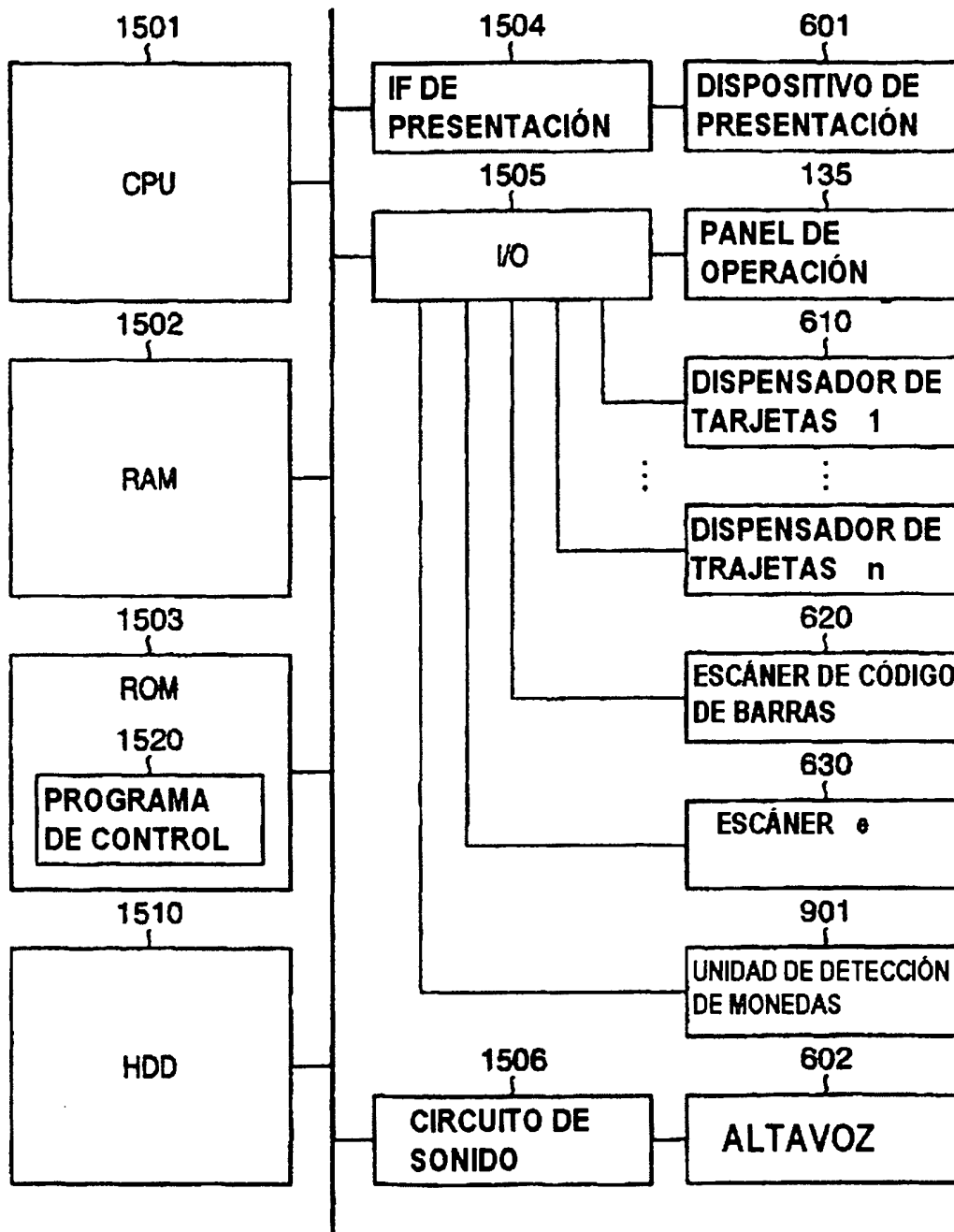


FIG. 16

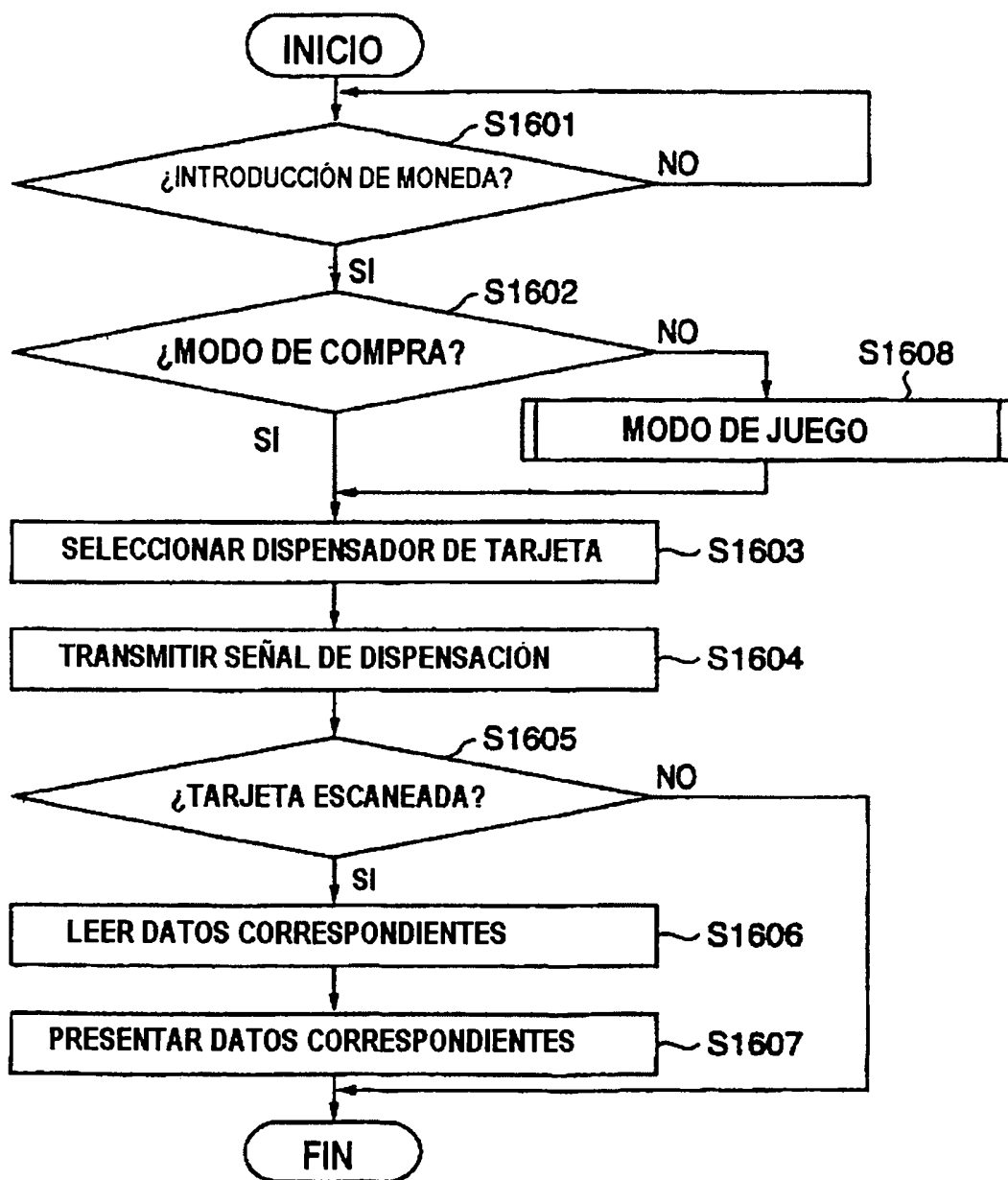


FIG. 17

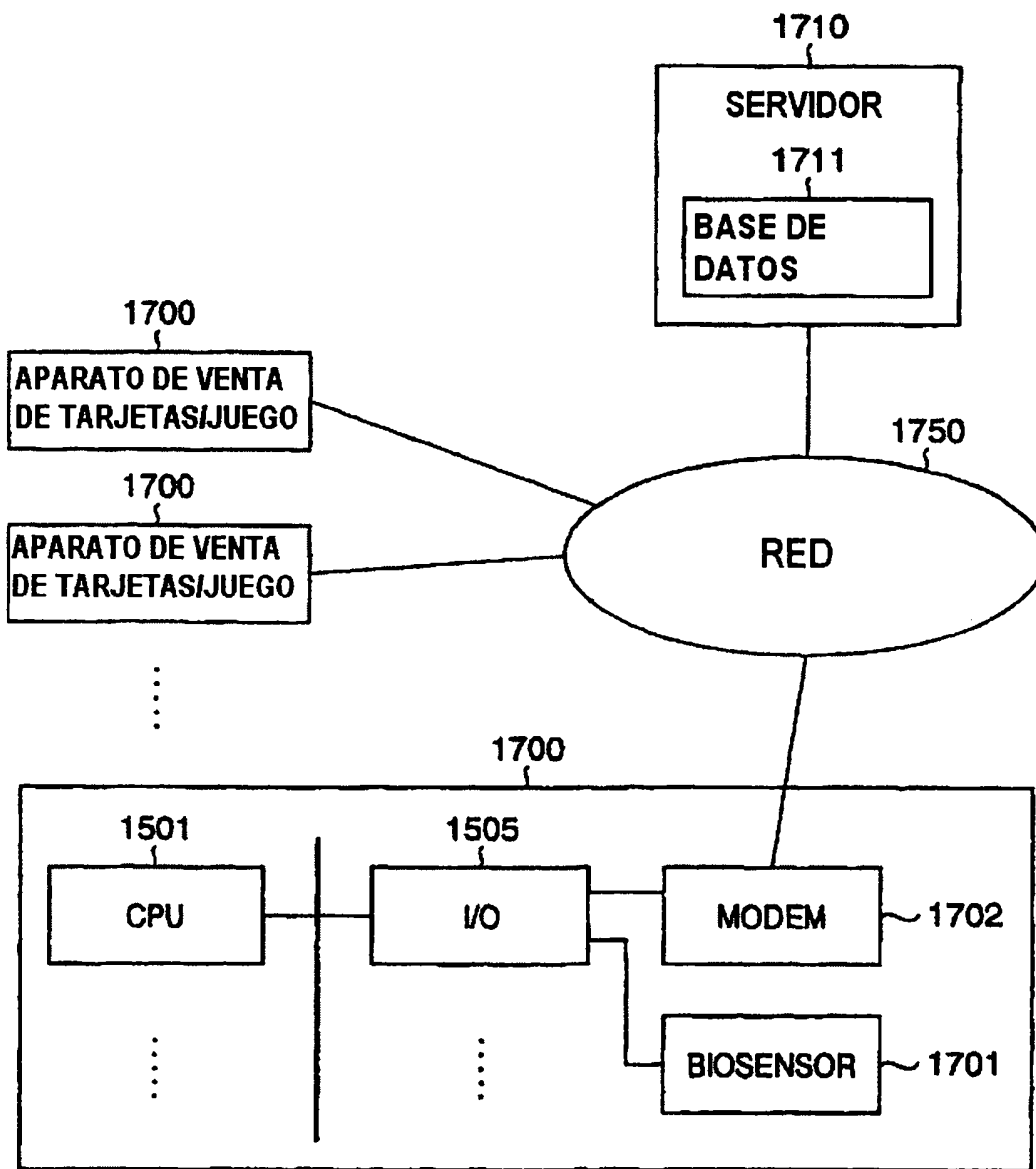


FIG. 18

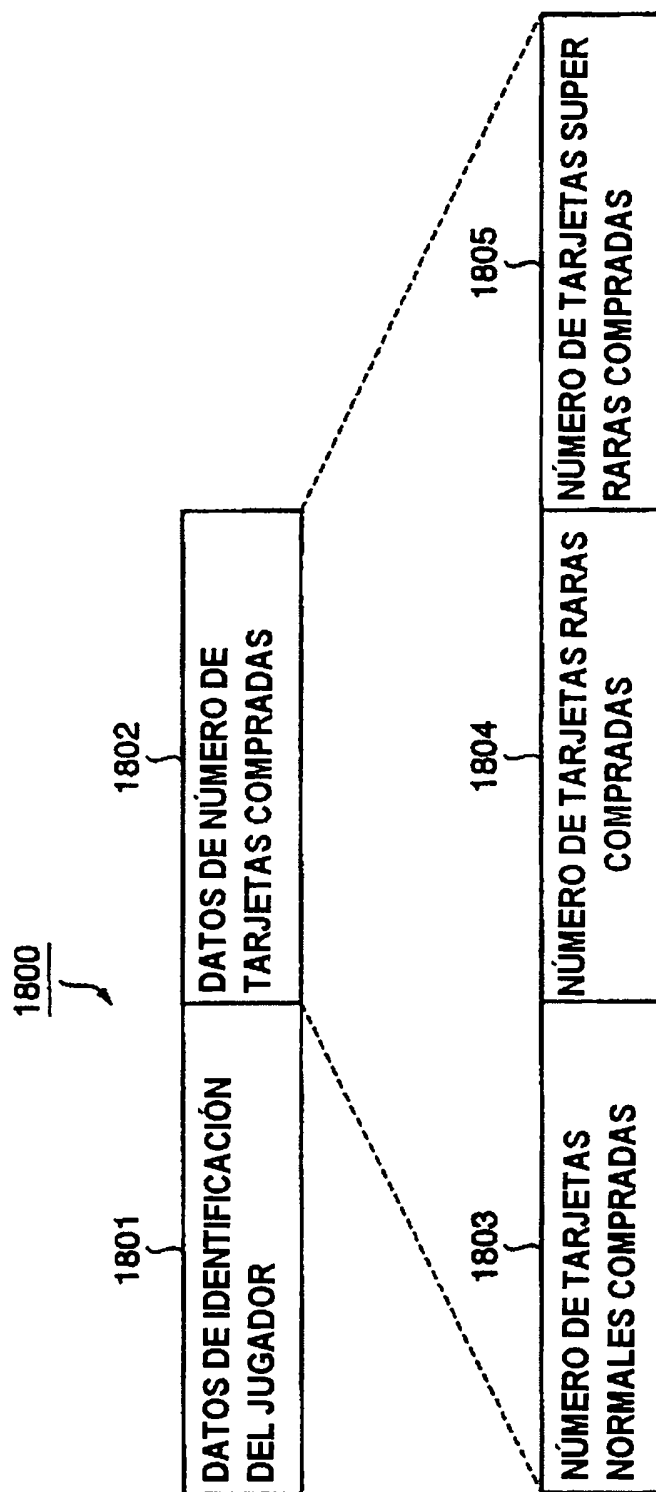


FIG. 19

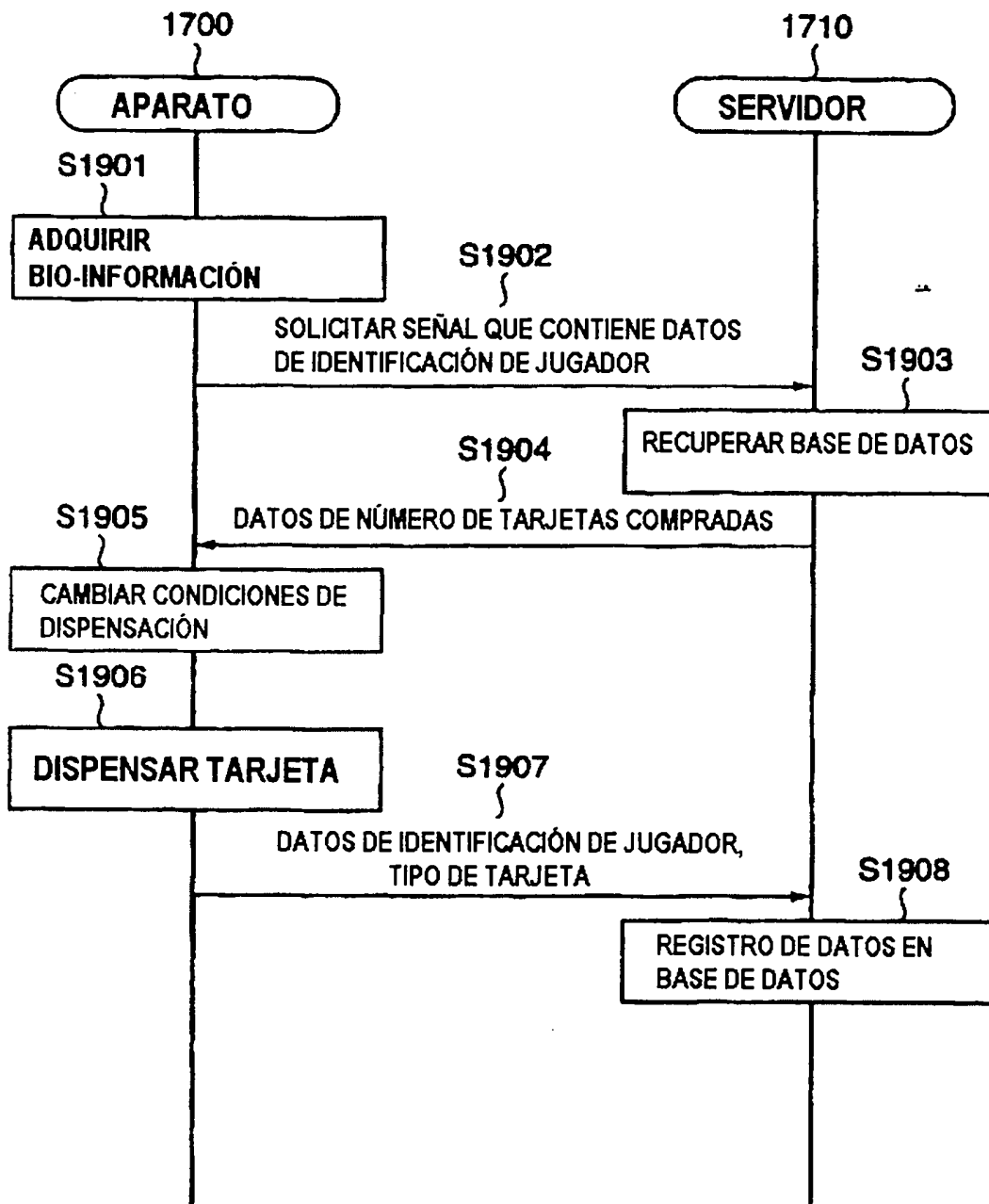


FIG. 20

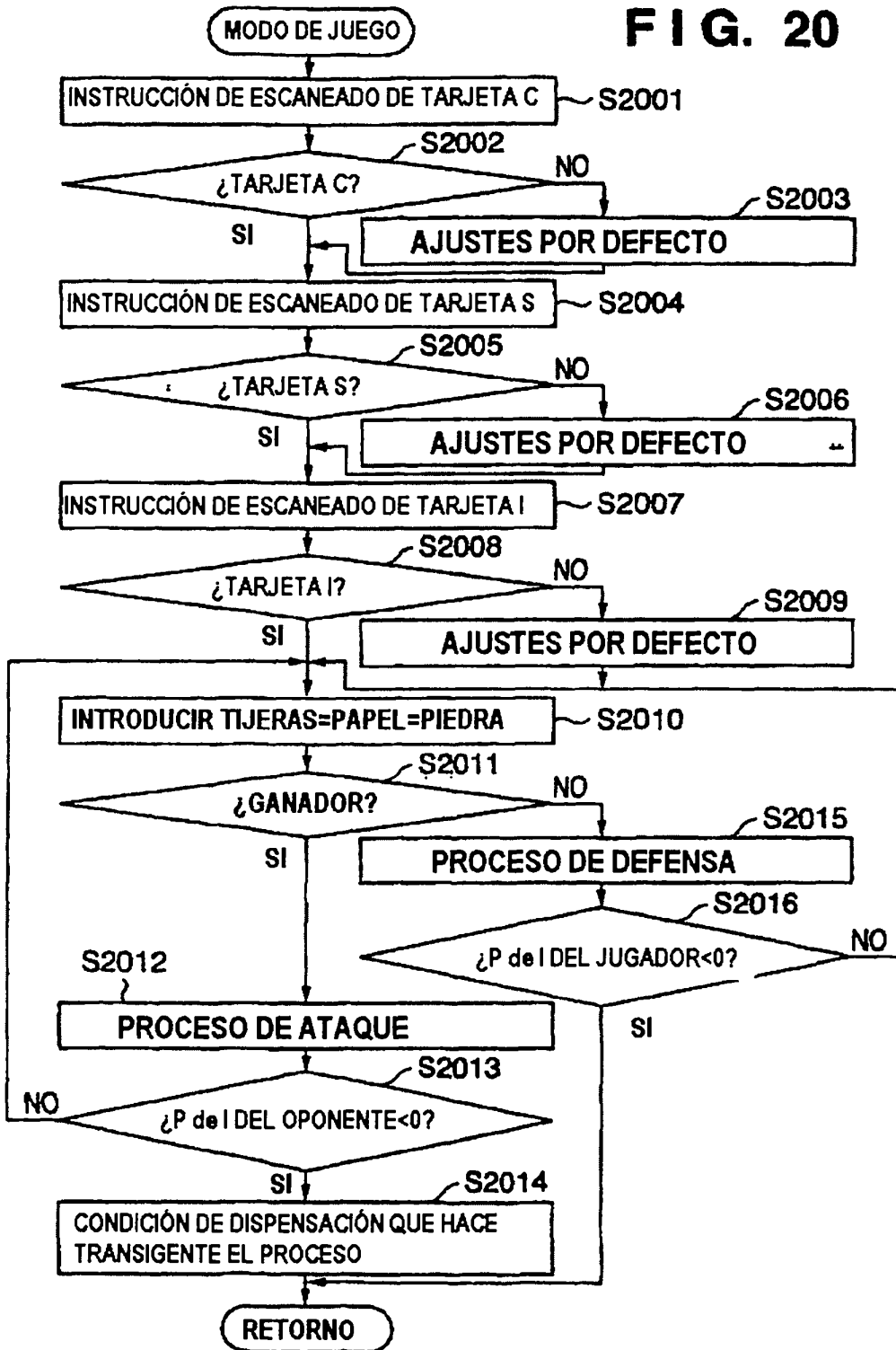


FIG. 21

PRIMERA TARJETA	SEGUNDA TARJETA	TERCERA TARJETA	TARJETA DISPENSADA/CONDICIONES DE DISPENSACIÓN
PERSONAJE A	HABILIDAD A	ARTÍCULO A	TARJETA A
PERSONAJE B	HABILIDAD B	ARTÍCULO B	AUMENTO DE PROBABILIDAD DE DISPENSACIÓN DE TARJETA RARA EN 30%
⋮	⋮	⋮	⋮

FIG. 22

