



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 104841133 A

(43) 申请公布日 2015. 08. 19

(21) 申请号 201510160686. 5

(22) 申请日 2011. 03. 01

(30) 优先权数据

61/339, 187 2010. 03. 01 US

61/343, 312 2010. 04. 27 US

61/397, 630 2010. 06. 15 US

61/401, 891 2010. 08. 20 US

(62) 分案原申请数据

201180018432. X 2011. 03. 01

(71) 申请人 咖姆波雷特游戏公司

地址 美国加利福尼亚州

(72) 发明人 M·阿诺恩 E·J·梅耶霍夫尔

(74) 专利代理机构 北京纪凯知识产权代理有限公司

公司 11245

代理人 赵蓉民

(51) Int. Cl.

A63F 13/70(2014. 01)

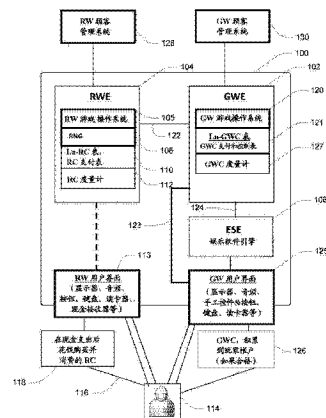
权利要求书3页 说明书25页 附图12页

(54) 发明名称

用于博弈游戏场所应用的丰富的游戏环境
(单人和 / 或多人玩家)

(57) 摘要

提供了一种游戏系统。游戏系统给玩家提供了丰富的(即类似于领先的家庭和街机型的视频游戏的)单人玩家、多人玩家合作和 / 或面对面环境,其中,(若干)参与者在该环境中基于他们进入并玩游戏系统的游戏所消耗的筹码,根据游戏活动的结果而赢得筹码和信用。



1. 一种操作游戏系统的方法,包括:

通过所述游戏系统提供博弈游戏,该博弈游戏消耗现实世界信用并且基于所述现实世界信用的消耗确定游戏结果;

通过所述游戏系统提供拳击视频游戏,

其中所述拳击视频游戏包括由玩家控制的战士以及由所述拳击视频游戏中所述战士的耐力消耗,

其中所述拳击视频游戏基于玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏而确定结果以赚得游戏世界信用的支付,以及

其中所述拳击视频游戏不使用所述现实世界信用;以及

在所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏期间通过以下操作由所述游戏系统将所述博弈游戏中的所述现实世界信用的所述消耗与所述拳击视频游戏中的所述耐力的所述消耗关联:

在所述玩家操作所述拳击视频游戏并消耗耐力的同时,触发所述博弈游戏的执行以消耗所述博弈游戏中的所述现实世界信用并确定所述博弈游戏的所述游戏结果;

基于所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏以及触发所述博弈游戏中的所述现实世界信用的消耗的所述耐力的消耗,通过所述游戏系统来积累所述游戏世界信用;以及

基于所述博弈游戏的所述游戏结果,通过所述游戏系统来积累所述拳击视频游戏中的所述耐力的数量。

2. 根据权利要求 1 所述的方法,其中所提供的耐力的数量基于所述现实世界信用的数量。

3. 根据权利要求 1 所述的方法,其中所述博弈游戏中的所述现实世界信用的所述消耗的数量基于由所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏的所述耐力的所述消耗的数量。

4. 根据权利要求 1 所述的方法,其中所述博弈游戏中的所述现实世界信用的所述消耗的数量基于由所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏的所述耐力的所述消耗的速率。

5. 根据权利要求 1 所述的方法,其中所述博弈游戏中的所述现实世界信用的所述消耗的数量基于由所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏的所述玩家在所述拳击视频游戏中获得的等级。

6. 根据权利要求 5 所述的方法,其中所述玩家在所述拳击视频游戏中获得的等级基于由所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏所积累的游戏世界信用。

7. 一种操作游戏系统的设备,包括:

用于提供博弈游戏的装置,所述博弈游戏消耗现实世界信用并且基于所述现实世界信用的消耗确定游戏结果;

用于提供拳击视频游戏的装置,

其中所述拳击视频游戏包括由玩家控制的战士以及由所述拳击视频游戏中所述战士的耐力消耗,

其中所述拳击视频游戏基于玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏而确定结果以赚得游戏世界信用的支付,以及

其中所述拳击视频游戏不使用所述现实世界信用;以及

用于在所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏期间通过以下操作将所述博弈游戏

中的所述现实世界信用的所述消耗与所述拳击视频游戏中的所述耐力的所述消耗关联的装置：

在所述玩家操作所述拳击视频游戏并消耗耐力的同时，触发所述博弈游戏的执行以消耗所述博弈游戏中的所述现实世界信用并确定所述博弈游戏的所述游戏结果；

基于所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏以及触发所述博弈游戏中的所述现实世界信用的消耗的所述耐力的消耗，通过所述游戏系统来积累所述游戏世界信用；以及

基于所述博弈游戏的所述游戏结果，通过所述游戏系统来积累所述拳击视频游戏中的所述耐力的数量。

8. 根据权利要求 7 所述的设备，其中所提供的耐力的数量基于所述现实世界信用的数量。

9. 根据权利要求 7 所述的设备，其中所述博弈游戏中的所述现实世界信用的所述消耗的数量基于由所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏的所述耐力的所述消耗的数量。

10. 根据权利要求 7 所述的设备，其中所述博弈游戏中的所述现实世界信用的所述消耗的数量基于由所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏的所述耐力的所述消耗的速率。

11. 根据权利要求 7 所述的设备，其中所述博弈游戏中的所述现实世界信用的所述消耗的数量基于由所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏的所述玩家在所述拳击视频游戏中获得的等级。

12. 根据权利要求 11 所述的设备，其中所述玩家在所述拳击视频游戏中获得的等级基于由所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏所积累的游戏世界信用。

13. 一种游戏系统，包括：

现实世界引擎，其被构造以执行博弈游戏，该博弈游戏消耗现实世界信用并且基于所述现实世界信用的消耗确定游戏结果；

娱乐软件引擎，其被构造以执行拳击视频游戏，

其中所述拳击视频游戏包括由玩家控制的战士以及由所述拳击视频游戏中所述战士的耐力消耗，

其中所述拳击视频游戏基于玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏而确定结果以赚得游戏世界信用的支付，以及

其中所述拳击视频游戏不使用所述现实世界信用；以及

游戏世界引擎，其被构造以在所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏期间通过以下操作将所述博弈游戏中的所述现实世界信用的所述消耗与所述拳击视频游戏中的所述耐力的所述消耗关联：

在所述玩家操作所述拳击视频游戏并消耗耐力的同时，触发所述博弈游戏的执行以消耗所述博弈游戏中的所述现实世界信用并确定所述博弈游戏的所述游戏结果；

基于所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏以及触发所述博弈游戏中的所述现实世界信用的消耗的所述耐力的消耗，通过所述游戏系统来积累所述游戏世界信用；以及

基于所述博弈游戏的所述游戏结果，通过所述游戏系统来积累所述拳击视频游戏中的所述耐力的数量。

14. 根据权利要求 13 所述的游戏系统，其中所提供的耐力的数量基于所述现实世界信用的数量。

15. 根据权利要求 13 所述的游戏系统,其中所述博弈游戏中的所述现实世界信用的所述消耗的数量基于由所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏的所述耐力的所述消耗的数量。

16. 根据权利要求 13 所述的游戏系统,其中所述博弈游戏中的所述现实世界信用的所述消耗的数量基于由所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏的所述耐力的所述消耗的速率。

17. 根据权利要求 13 所述的游戏系统,其中所述博弈游戏中的所述现实世界信用的所述消耗的数量基于由所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏的所述玩家在所述拳击视频游戏中获得的等级。

18. 根据权利要求 17 所述的游戏系统,其中所述玩家在所述拳击视频游戏中获得的等级基于由所述玩家有技巧的操作所述拳击视频游戏所积累的游戏世界信用。

用于博弈游戏场所应用的丰富的游戏环境（单人和 / 或多人玩家）

[0001] 本申请是 2011 年 03 月 01 日提交的名称为：“用于博弈游戏场所应用的丰富的游戏环境（单人和 / 或多人玩家）”的中国专利申请 201180018432.X 的分案申请。

[0002] 相关申请交叉引用

[0003] 本申请要求 2010 年 3 月 1 日申请的美国临时专利申请号 61/339,187、2010 年 4 月 27 日申请的美国临时专利申请号 61/343,312、2010 年 6 月 15 日申请的美国临时专利申请号 61/397,630、2010 年 8 月 20 日申请的美国临时专利申请号 61/401,891 的优先权，他们的内容通过引用就象全文在本文中阐述一样被并入本文。

技术领域

[0004] 本发明一般涉及靠运气的游戏，并且更具体地涉及用户与游戏的交互包括丰富游戏体验的靠运气的游戏，如通过让玩家直接与游戏机装置比赛来使玩家参与。

背景技术

[0005] 游戏机制造业为娱乐博弈玩家提供了各种各样的游戏机。一种示例性的游戏机是投币式游戏机。投币式游戏机是一种机电游戏，其中随机数发生器决定博弈游戏的结果，这与玩家的博弈决定结合以产生具体支出。投币式游戏机通常会在博弈游戏场所或其它比较不正式的游戏场所找到。

[0006] 涉及博弈游戏的随机结果的游戏和具有玩家技巧部分的游戏已经结合起来。例如，美国专利申请公开号 2005/0239538A1 公开了一种游戏设备，它包括视频游戏单元、博弈游戏单元和游戏界面单元。游戏界面单元基于博弈游戏单元的播放来控制视频游戏单元的播放。所述游戏设备进一步被配置成基于来自游戏界面单元的信号给游戏设备的玩家提供奖励。

[0007] 美国专利申请公开号 2008/0108425A1 公开了一种游戏装置，它能够使玩家玩交互游戏并消费在交互游戏中出现的筹码部分，这里对每个筹码部分的消费结果与交互游戏无关。交互游戏是由玩家发起的技巧型游戏。玩家在游戏机里存钱，在玩交互游戏过程中，一旦出现筹码触发事件，则游戏机使消费事件出现。消费事件包括设置筹码部分并随机决定对于该消费事件的消费结果。

[0008] 美国专利申请公开号 2010/0056247A1 公开了一种游戏装置，它包括具有策略技巧元件的游戏或游戏事件。游戏或游戏事件使玩家能够做出对玩家在玩游戏中获得一个或多个结果或奖金的机会会有直接影响的策略选择或决定。

[0009] 美国专利号 7,326,115 公开了一种游戏机，它具有要求一个或多个玩家输入的第一交互游戏。玩家输入产生一个或多个结果。这些结果并不会给玩家带来金钱或其它有价值的奖赏。相反，第二消费筹码游戏总是提供给玩家，这里玩家可以获得或者有机会获得金钱或其它的价值的奖赏。

[0010] 美国专利申请公开号 2009/247272 公开了一种具有显示器的游戏机，在排列区矩

阵上排列了多个符号。游戏机提供基础游戏,并使用显示器通过在基础游戏的排列区中重新排列多个符号来提供多个特色游戏,根据排列区中重新排列的符号之间的关系给予基础支出,提供一个与排列区中重新排列的预定符号的数目对应的特色游戏,执行特色游戏并根据特色游戏的结果给予奖金支付。

[0011] 美国专利号 5,718,429 公开了一种人们可以在博弈游戏中消费筹码并在技巧游戏中赢得奖品的游戏。在博弈游戏中,可购买筹码以交换开设博弈游戏服务。赢得的筹码给予代价券而不是钱。代价券可以交换在技巧游戏中展示技巧的机会。成功展示技巧的那些人被奖励奖品。

[0012] 美国专利号 5,785,592 公开了一种针对一个或多个玩家的交互目标游戏系统,它可包括玩家可在规定区的预定路径上驾驶的车辆(或者玩家可步行)。游戏包括至少一个可由玩家把持以瞄准目标并操作以模拟射击目标的指定器和邻近道路设置的至少一个目标。指示装置响应指定器准确瞄准目标并操作,以产生“击中”或分数的表示。目标可包括玩靠运气的游戏的机会。

[0013] 美国专利申请公开号 2004/0121839 公开了一种可由玩家操作以模拟纸牌游戏的游戏设备,其中一把牌被分配给玩家。所述游戏设备显示玩家手里牌的图像,包括第一次分配的至少一张模糊的纸牌,并根据输入装置接收的玩家指令修改显示图像数据,以使所创建的图像以玩家决定的方式揭示每张模糊的纸牌。

发明内容

[0014] 在一方面,游戏系统给玩家提供了一种丰富(即类似于领先的家庭和街机型的视频游戏)的单玩家、多玩家合作和/或面对面环境,其中(若干)参与者基于他们参加游戏和玩游戏所消费的筹码,由于在该环境内的玩游戏活动赢得现金和信用。游戏系统实现了所述的方法,并且在靠运气的游戏环境中,由创建并操作硬件和软件构成组件所需的设备构成。

[0015] 游戏系统是一种投币式游戏机形式,设计为用在物理或虚拟博弈游戏场所环境中,以模仿当今流行的视频娱乐游戏(如在PlayStation®或Xbox®上执行的以及包括在因特网上玩的多玩家和大型多玩家游戏的那些游戏)的方式,以规定形式给玩家提供或者对抗博弈游戏场所和/或相互对抗以获得现金而玩乐的环境。

[0016] 游戏系统给玩家提供一种有吸引力的游戏方法,与当今使用的相对简单的游戏方法相比,玩家期望在他们的游戏体验中有高级的娱乐内容。所述方法提供与玩家技巧无关的随机结果,同时确保用户的(由遇到的障碍/挑战,玩耍时间和其它因素测量的)游戏体验由玩家技巧形成。所述方法还规定玩家通过作为在游戏时所表示的技巧的函数“游戏世界信用”的积累以争取进入到下一级比赛中。这些比赛,包括不是游戏系统实现的强制性组件,使单个玩家或玩家组相互对抗和/或对抗博弈游戏场所根据运气和技巧的组合来赢得奖金。这些比赛可以是异步事件,由此玩家在某时参与和/或设置选择,或者这些比赛可以是同步事件,由此玩家在特定时间和/或场合参与。

[0017] 在典型的的游戏环境应用中,这些游戏会被安装和通过网络连接在博弈游戏场所大厅,和/或通过连到广域网的各种手段连接到服务器包,它会控制游戏环境的各个方面,提供进行监控、财务会计和各种形式的为营销目的监控频繁玩家的游戏管理机构。

[0018] 在另一方面,游戏系统可在包括因特网的广域网上实现。

[0019] 在另一方面,游戏系统的现实世界引擎接收现实世界信用。现实世界引擎实现消费现实世界信用的博弈游戏。基于现实世界信用,为娱乐软件引擎的娱乐游戏创建启动元件。通过由玩家操作娱乐游戏,来消费启动元件。现实世界引擎的现实世界信用通过游戏世界引擎与娱乐游戏的启动元件关联,并在玩家操作娱乐游戏时通过触发现实世界引擎来执行博弈游戏以消费现实世界信用,并消费启动元件。

[0020] 在另一方面,游戏世界信用基于玩家成功操作娱乐游戏,通过游戏世界引擎来积累。

[0021] 在另一方面,启动元件的类型基于现实世界信用的数量。

[0022] 在另一方面,启动元件的数量基于现实世界信用的数量。

[0023] 在另一方面,启动元件的数量基于博弈游戏的结果来积累。

[0024] 在另一方面,启动元件的类型在玩家操作娱乐游戏过程中基于博弈游戏的结果而改变。

[0025] 在另一方面,在博弈游戏中基于由玩家操作娱乐游戏所消费的启动元件的类型来消费现实世界信用的数量。

[0026] 在另一方面,在博弈游戏中基于由玩家操作娱乐游戏所消费的启动元件的数量来消费现实世界信用的数量。

[0027] 在另一方面,在博弈游戏中基于由玩家操作娱乐游戏所消费的启动元件的速率来消费现实世界信用的数量。

附图说明

[0028] 关于下面的描述、所附权利要求和附图,这些和其它特征、方面和优点将会被更好地理解,其中:

[0029] 图 1 是图解说明游戏系统的示例性架构以及游戏世界引擎 (GWE)、现实世界引擎 (RWE) 和娱乐软件引擎 (ESE) 的三个主要系统之间的接口的图;

[0030] 图 2 是图解说明现实世界 (RW) 和游戏世界 (GW) 顾客管理系统、RWE、GWE 和 ESE 之间的示例性数据流的数据流程图;

[0031] 图 3 是示例性丰富游戏环境的架构图;

[0032] 图 4 是示例性大型游戏系统的系统图;

[0033] 图 5 是图解说明 RWE、GWE 和 ESE 的示例性操作的配合图;

[0034] 图 6 是图解说明 RWE、GWE 和 ESE 的示例性操作的配合图;其中启动元件 (EE) 的消耗触发 RWE 中的博弈游戏;

[0035] 图 7 是图解说明比赛进行的示例性操作的配合图;

[0036] 图 8 是图解说明游戏系统的操作的示例性模式的状态图;

[0037] 图 9 是图解说明用于限制游戏系统中 R 世界信用 (RC) 支出的示例性节流控制的配合图;

[0038] 图 10 是图解说明用于管理游戏系统中的 RC 支出的示例性步测器的配合图;和

[0039] 图 11 是可以用来作游戏系统的各个部分的主机的处理设备的硬件架构图。

具体实施方式

[0040] 定义

[0041] 博弈游戏场所：一种位于一个位置或多个位置的游戏设施，在这里人们玩靠运气的博弈游戏。博弈游戏场所还可以指博弈游戏场所的虚拟表现形式，如在线博弈游戏场所或博弈操作。

[0042] 博弈游戏场所运营商或运营商：运作一个或多个博弈业务的个人或实体，所述业务包括但不限于广域网游戏特许、游戏路线或其它博弈行业，不管它是在博弈游戏场所情况下的物理表现形式还是在因特网博弈操作情况下的虚拟表现形式。

[0043] ESE, 娱乐软件引擎：控制视频游戏的进行以用于娱乐的电气组件和软件。ESE通过一组手动控制从玩家接受输入，并向用户界面输出视频、音频和/或其它感觉输出。运行（例如 Madden Football' 10® 版本的）特定游戏程序的个人计算机 (PC)、Sony Playstation® 或 Microsoft Xbox® 是 ESE 的典型例子。ESE 与 GWE 交换数据，并接受来自 GWE 的控制信息。

[0044] EE, 启动元件：娱乐游戏中可消费且可充值的元件，它能够使玩家玩娱乐游戏，同时消耗该元件。在游戏系统中可以有一个或多个同时或连续使用的启动元件类型。启动元件类型包括但不限于在玩娱乐游戏时要使用的子弹、燃料、生命值、药水等。

[0045] 投币槽或投币式游戏机：一种机电游戏，其中随机数发生器决定游戏结果的机会，并与玩家的博弈决策结合，产生博弈结果。投币式游戏机通常在博弈游戏场所或其它更为不正式的游戏场所找到。

[0046] GW, 游戏世界：游戏的娱乐部分和典型地与虚拟娱乐环境关联的信息，包括其游戏角色，进步点和分数。在 Sony PlayStation® 控制台上玩的典型游戏是 GW 的例子。

[0047] RW, 现实世界：游戏的投币式游戏机风格部分，它可以包括或者可以不包括其自身的娱乐部分，但其基本操作由真实资金启动，基于随机博弈结果增大、降低真实博弈信用，并且其博弈主题通常是由游戏管理机构管理的。玩投币式游戏机的机制的基础是 RW 的例子。

[0048] RC, 现实世界信用：这些信用类似于投币式游戏机游戏信用，它们通过用户以硬币或电子资金的形式输入到 RW 游戏中。RC 基于随机数发生器的结果根据“Table Ln-Rc”现实世界信用支付表而减少或增大，与玩家技巧无关。在一方面，RC 的某个量会被要求以进入较高的 ESE 游戏级。RC 可以被转到更高的游戏级，或者如果玩家选择游戏现金支出，则 RC 被支出。对于每个级，要求进入游戏特定级“Level n”所需的 RC 的量不需要相同。

[0049] “Table Ln-Rc”，n 级现实世界信用支出表：这是与随机数发生器结合使用以规定作为游戏的函数所赚得的 RC 的表，并且与传统的投币式游戏机中使用的支出表类似。“Table Ln-Rc”支出与玩家技巧无关。在一个游戏设计中可以包括有一个或多个“Table Ln-Rc”支出表，表的选择是由玩家已经赢得的游戏进度和玩家可能够格的奖励关卡确定的。

[0050] GWC, 游戏世界信用：游戏世界信用是作为玩家技巧的函数即在游戏背景下作为玩家表现的函数所赚得或耗尽的玩家点。GWC 类似于典型的视频游戏中的“分数”。每个游戏有一套嵌入“Table Ln-GWC”中反映玩家表现与游戏（若干）目标关系的评分标准。GWC 可

以从游戏的一级转入到另一级,并最终以各种方式支付,如直接用现金,或者间接地如赢得抽奖的机会,或者赢得有奖金的比赛的参与权或者胜利。GWC 可以存储在玩家跟踪卡上,或者基于网络的玩家跟踪系统中,GWC 属于特定玩家。

[0051] “Table Ln-GWC”,n 级游戏世界信用支出表:这是规定在第 n 级游戏中作为玩家技巧的函数所赢得的 GWC 的表。由此表管理的支出总体上取决于玩家技巧和游戏,可以关联或者不关联随机数发生器。

[0052] Level 1:任何玩家可以在 Level 1 开始游戏。进入 Level 1 要求将 RC 加载到游戏中。进入 Level 1 不要求有 GWC。

[0053] 重新进入第 n 级 (Re-entrant Level n) (这里 $n \geq 2$):如果玩家已经积累足够的 GWC 进入第 n 级,则他们可以在第“n”级重新进入游戏。为每一级建立特定的 GWC 障碍,GWC ≥ 0 允许进入 Level 1。对于每一级 n 的 GWC 障碍可以相同,或者可以作为每一级的函数而增加。

[0054] B1 级 (Level B1):当玩家获得特定等级的 GWC 时,游戏进入不可重入等级,“Level B1”。Level B1 开始从 B1 到 Bn 的一连串等级,此时重新进入不再可能,游戏可以是仅仅基于技巧的,或者是技巧和运气的结合。当玩家向前通过 B 级时,游戏继续,直到玩家把其 RC 兑换成现金,已经消费所有 RC,玩家在玩耍中已经耗尽他们的 GWC,或者在游戏环境中玩家已经耗尽他们的游戏角色的生命、能量或角色存活所需的其它必需要素的时候。在 B 级中现金不足的玩家可以在最高的重新进入级“level n”重新进入游戏。

[0055] Bn 级 (Level Bn):附加的不可重入级,它们只通过用足够的 GWC 完成 Level B(n-1) 来访问。

[0056] 用户界面或 UI:意思是游戏通过其向玩家传递信息。这包括视觉和音频组件,及其它任何用来与玩家通信的输入/输出,不包括收集和分发 GC 和 RC。

[0057] 用户控件:意思是用户通过它与游戏交互(例如,轮子、按钮、手枪、杠杆)。它不包括收集和分发 RC 和 GWC 的手段。

[0058] GWE,游戏世界引擎:主要管理游戏的 GW 部分的游戏部分,包括机械、电子和软件构架以:(a) 提供游戏的 GW 部分的控制,(b) 包括“Table Ln-GWC”,并从此表中获得输入,以实现游戏的 GW 部分的进行,(c) 耦合到 RWE,以确定游戏可用的 RC 的量及消费游戏的 RW 部分的其它度量,并潜在影响 RWE 上玩的 RC 的量,(d) 包括各种审计日志和活动度量,(e) 耦合到中央服务器,用来交换与玩家及其在游戏上的活动有关的各种数据,(f) 耦合到 ESE。

[0059] RWE,现实世界引擎:主要管理游戏的 RW 部分的游戏部分,包括机械、电子和软件构架以:(a) 提供游戏的 RW 部分的控制,(b) 包括“Table Ln-RC”,并从此表中获得输入以实现游戏的 RW 部分的进行,(c) 耦合到 GWE 以传达游戏上可用的 RC 的量,(d) 向 GWE 传达筹码消费量的其它度量,(e) 接收来自 GWE 的关于游戏的 RC 的量的输入,(f) 接收来自 GWE 的信号,以便触发 RW 博弈游戏的实际执行,(g) 包括各种审计日志和活动度量,(h) 耦合到中央服务器,用来交换与博弈主题的帐单、玩家和他们对游戏的筹码消费活动相关的各种数据。

[0060] 作弊:游戏表现修改者,提高游戏的视觉和娱乐片段、GWC 和“Table Ln-GWC”。作弊可由玩家通过用户界面在游戏过程中的各个点基于其 GWC 和操作的等级来输入。游戏设计可以收取玩家的一部分 GWC,以便能够实现作弊。在游戏系统中,只影响 RW 博弈主题

的作弊会改变 RWE 的每个博弈游戏上博弈的 RC 的量,除此之外,不会对 RC、“Table Ln-Rc”或现实世界博弈主题的其它任何方面有影响。作弊的一个例子是在游戏中能有特殊的发射罕有弹药的枪,或者具有额外增压器的车。

[0061] RNG,随机数发生器:用来生成随机结果的软件和/或硬件算法和/或过程。

[0062] 附图的详细说明

[0063] 图 1 示出了用来实现 GWE 102、RWE 104 和 ESE 106 这三个系统之间的游戏和交互的游戏系统 100 的架构。RWE 包括针对游戏的 RW 部分的基本操作系统 105,控制并操作博弈主题。RWE 包括 RNG 108、支付表 (Ln-RC 表) 110、RC 度量计 112 和用于游戏的 RW 部分以提供公平和透明的游戏主题并包括获得游戏管理机构同意的游戏所必需的可审计系统和功能的其它硬件和软件架构。RWE 包括许多投币式游戏机组件,如用于输入并向玩家 114 显示游戏参数的 RW 用户界面 113,但可包括也可不包括娱乐前端。响应于由 ESE 传达到 GWE 的玩家 114 在 GW 中采取的动作,或基于其自己的算法由 GWE 触发的动作, RWE 接收运行博弈主题的触发。从玩家的观点看, RWE 可提供或不提供背景给整个游戏,但要向 GWE 提供信息以给玩家提示游戏主题的某些方面,如胜败比率、游戏中的 RC 的量、可用的 RC 118 的量等。RWE 接收对每次每个博弈尝试消费的 RC 118 量的修改 116,或者每分钟 RWE 可执行的游戏数量,进入奖励关卡和其它因素,这些因素和玩家观点的选择始终采用与典型的投币式游戏机不同的形式。

[0064] 玩家可能选择的变化的筹码消费量的一个例子可能是已经决定使用 GW 中的各种类型的 EE 玩娱乐游戏,如游戏中更强的角色,或者具有更强的枪,更好的车等。这些选择可以与标准投币式游戏机玩家可决定对每次拉手柄消费更多或更少信用的相同方式,提高或降低每个单独的 RWE 博弈游戏的下注金额。RWE 按照下文讨论的,通过界面,如以玩家对在 GW 中的操作资料(即角色力量、枪的选择、车的选择等)所做决定的函数提高/降低筹码消费量来将许多因素向 GWE 来回传达。以此方式,玩家总是控制每个游戏的筹码消费量,该选择会映射到适于该游戏的娱乐片段的 GW 体验的一些参数或组件。RWE 操作的一个例子是比如每 10 秒钟运行的靠运气的游戏,筹码消费量从 GWE 作为玩家在 GW 的正如上文引用的那些的操作资料中所作选择的函数来传达。

[0065] GWE 102 包括 GW 操作系统 120,管理总体上的游戏操作, RWE 104 和 ESE 106 是 GWE 的有效支持单元。GWE 进一步包括 Ln-GWC 表 121、GWC 度量计 127 和用来引导、跟踪在玩娱乐游戏时玩家 114 的 GWC 积累的其它硬件和软件构架。注意,在此配置下的 RWE 情况下,除在当今的投币式游戏机中允许的玩家选择参数,如下注金额、玩家想以多快的速度玩(通过按按钮或拉投币式游戏机的手柄)、同意对奖励关卡下注等,之外,GWE 操作不会影响 RWE 的博弈操作。在此情况下, RWE 向 GWE 提供公平、透明、无技巧型的博弈主题协处理器。GWE 和 RWE 之间的通信链路 122 用于 GWE 从 RWE 获取关于游戏的 RW 部分上可用的 RC 118 的量和 RWE 的所需状态操作(如在线或倾斜)的信息,并用于 GWE 向 RWE 传送 RWE 用作输入的各种博弈控制因素,如每个游戏消耗的 RC 的数量或玩家进入头奖关卡的选择。GWE 还直接连接(123)到玩家的用户 GW 界面 125,原因是这是传送特定的 GW 俱乐部点数、玩家状态,控制玩家可能需要的选项和消息的选择所必需的,以便调节 GW 体验或理解他们在 RWE 中的博弈状态。

[0066] GWE 102 还连接到 ESE 106。ESE 管理并控制针对 GW 游戏的视觉、音频和玩家控制

娱乐。除了通过界面 124 之外,ESE 多半独立于 GWE 操作,GWE 可向 ESE 发送特定的 GW 游戏控制参数,以实现其播放,如要使用哪个级别的角色、改变游戏的难度等级、改变所使用的枪或车的类型、请求药水变成可用或者可由角色找到等。ESE 接收来自 GWE 的此输入,进行调整,并继续此播放动作,从玩家角度看一直无缝运行。除了在正常操作中 ESE 的算法可随机向游戏增加复杂度以在 GW 游戏中创建不可预知性及类似情况之外,ESE 操作大多数是技巧型的。利用此界面,ESE 还向 GWE 传送游戏中做出的玩家选择,如不同枪的选择、玩家选择 GW 环境中的特定药水等。因此与 ESE 相接的 GWE 在此架构中的工作是允许娱乐软件透明耦合到公平、透明的随机靠运气的博弈游戏,向玩家提供他们正在玩典型的大众娱乐技巧型游戏的无缝观点。例如,本文中描述的 ESE 可用来实现大范围的游戏,包括来源于街机和家庭视频游戏的流行主题(例如,战争机器(Gear of War®)、时间危机(Time Crisis®)、劲爆足球(Madden Football®)等)。此类软件的供应商提供之前描述的界面,通过此界面,GWE 请求对 ESE 的操作进行修改,以便提供游戏系统作为 RW 博弈和娱乐机的无缝、合理操作。

[0067] 此架构的特点是可以实现视频游戏风格的博弈游戏机,其中游戏的博弈部分(即 RWE 104 和 RC 118)不是玩家技巧型的,但同时允许玩家用他们的技巧来赢得博弈游戏场所运营商可转变成奖赏、比赛机会和玩家奖金的俱乐部点数。保持对投币式游戏机直接来源于博弈的赢得或损失的货币资金的实际兑换,同时可以建立刺激“游戏者”的丰富的奖赏环境。

[0068] 该架构的另一特点是它用“游戏者”来杠杆平衡非常流行的标题,并为博弈游戏场所提供突变环境以用更类似于年轻人期望的娱乐类型的游戏来吸引玩家。

[0069] 该架构的另一特点是玩家可用他们的技巧来建立并存入 GWC 126,这又会用来赢得是“游戏者”技能的函数的比赛和各种奖金。

[0070] 此架构的另一特点是它降低了前述娱乐软件(Gears of War®等)所需的底层变化,以便它在游戏架构中操作,因此使过多的复杂游戏标题和环境,快速且便宜地在博弈环境中配置。

[0071] 图 1 架构可以如字面意义所显示的来物理实现,或者本质上可以更加虚拟。例如,单个或多个处理设备、计算装置或控制器可以划分反映的逻辑任务,所示用户界面可以组合成单个或多个显示屏、玩家反馈和控件。此外,出于游戏计帐、RC 和 GWC 跟踪和其它功能目的,显示的至 RW 顾客服务器 128 和 GW 顾客管理服务器 130 的连接可以是至单个服务器的单个连接、到多个服务器的单个连接和到多个服务器的多个连接等,使系统可以在高度虚拟的空间中实现,以致 RWE 104 和 GWE 120 是通过因特网耦合到多个广泛分布的 ESE 控制器(如 ESE 106)或客户端的“云中”的大规模中央服务器。

[0072] 图 2 是说明 RW 顾客管理 128 和 GW 顾客管理系统 130、RWE 104、GWE 102 和 ESE 106 之间的示例性数据流的数据流图。图 2 中的通信流的例子不是要穷举或者包括所有情况,而是用作各类通过界面交换的数据的实际例子。

[0073] RWE 104 连接到 RW 顾客管理系统 128。RW 顾客管理系统将参数 200 发送到 RWE,如 Ln-RC 表、最大游戏速度、游戏货币面值(denmon)和博弈游戏场所升级 RC。RWE 将参数 202 发送到 RW 顾客管理系统,如游戏上的 RC、RW 玩家帐户信息以及玩家活动和资料。

[0074] RWE 104 进一步连接到 GWE 102, 并接收对于博弈游戏的触发器 204。

[0075] RWE 104 将参数和对象 206 传送到 GWE 102, 如 RWE 的状态、博弈游戏结果、Ln-RC 表信息、RW 顾客管理系统数据、能否进入奖励关卡的可能选择、游戏货币面值和其它 RWE 参数。

[0076] GWE 102 还将参数和对象传送到 RWE 104, 如玩每个 RWE 游戏的 RC、进入或拒绝奖励关卡的可能选择、博弈游戏场所升级 RC 和审计信息。审计信息包括 GWE 标题、资料 and 状态、Ln-GWC 表信息、GWC 点数和审计信息以及玩家和资料信息。

[0077] GWE 102 还连接到 GW 顾客管理系统 130, 并接收参数 210, 如游戏标题和类型、比赛信息、Ln-GWC 表、特别优惠、角色和资料设置以及同步信息。

[0078] GWE 102 向 GW 顾客管理系统 130 传送参数 212, 如关于游戏的 GWC 和 RC、GW 和 RW 玩家帐户信息、玩家活动和资料以及同步信息。

[0079] GWE 102 还连接到 ESE 106, 并传送参数和对象 214, 如 ESE 游戏软件、难度设置、游戏分数提高、作弊、角色资料和设置, 设备库存、随机复杂性修改、游戏中 GW 角色状态的变化等。

[0080] GWE 102 从 ESE 106 接收参数 216, 如通过 UI 选择的玩家选项、GW 角色资料、GW 设备和库存、游戏分数、随机复杂度评级、语言选择、比赛和多玩家信息等。

[0081] 现在参照图 3a 和 3b, 这里相同的标识符指相同元件, 图 3a 和图 3b 是丰富的游戏环境的架构图。游戏包括从 1 到 n 300, 从 B1 到 Bn 302 的一系列等级。在第 1 到第 n 级, RC 304b 由玩家 114 支付 (304a) 以玩靠运气的游戏, 其支出由 RWE 104 的“Table Ln-RC”规定 (306)。GWC 根据每一级的 GWE 102 的“Table Ln-GWC”以玩家技巧的函数来积累, 在此玩家 114 可以与机器或另一玩家游戏 (310)。玩家可以通过达到特定的 GWC 阈值来从第 1 级前进到第 n 级。

[0082] 在另一方面, 可以要求玩家 114 支付必需的 RC 数量 304b 以可以进入各级中。RC 和 GWC 表以及在每一级玩靠运气的游戏所需的 RC 数量可以针对 n 级中的每一级来单独设置。

[0083] 重新进入等级 312 用来表示玩家 114 可以在稍后时间兑现, 或者在任何特定的 RW 游戏之后卖掉他们的 RC, 而 GWC 随时间以相对于 GWC 表的玩家成绩和 ESE 中的游戏表现 (未显示) 的函数来积累或下降。GWC 通过由玩家卡、帐户号或其它手段访问的玩家帐户 318 归属于特定玩家, 只要 GWC 有效, 则基本是“游戏者”银行帐户。

[0084] 通过获得足够 GWC 前进到第 n 级的玩家进入 B1 级 302。B1 级到 Bn 级是不可重入的 314 等级。可以给选择参与游戏的不可重入部分的玩家卖掉他们的作为后续游戏的函数和 / 或基于对玩家的博弈游戏场所升级或激励程序的 GWC 的机会。不可重入等级可以包括或者可以不包括基于运气的支出, 即“Table LBn-RC”可以不规定任何支出, 在这种情况下, 所有玩家的预期支出是由“Table LBn-GWC”规定的。

[0085] 在一方面, 一旦玩家 114 进入第 B1 级, 除了通过 B1 级到 Bn 级的游戏 (308b) 之外, 不能增加他们的 GWC。游戏的不可重入级不需要被连续地访问。出于各种原因 (例如休眠), 游戏可以被中止或继续, 此中止和继续功能决不会影响 GWC 或游戏中的玩家状态。

[0086] 游戏系统还包含游戏只包括第 1-n 级 300, 并没有 B1 级或超出 B1 级的情况。在此情况下, 除由与升级或销售程序有关的博弈游戏场所准许之外, 没有基于 GWC (即技巧) 支

出的可能性。

[0087] 图 4 是示例性的大型游戏系统的系统图。图中有四个主服务器：中央 RWE 赢 / 输服务器 400、GWE 管理服务器 402、GWE 顾客管理服务器 404 和 ESE 主机服务器 406。RWE 赢 / 输服务器连接到多个 RWE，如 RWE 408a-408d。GW 顾客管理服务器和 GW 管理服务器连接到多个 GWE，如 GWE 410a-410b。ESE 主机服务器连接到多个 ESE，如 ESE 412a-412d。这些服务器各自还可通过链路与另外的服务器相连，如链路 A 414、链路 B 416 和链路 C 418。

[0088] 操作中，RWE 胜败比率引擎和赢 / 输服务器 400 作为中央胜败比率引擎的主机，中央胜败比率引擎为多个游戏生成随机结果（赢 / 输），从而消除了在每个游戏中包括单个 RWE 的需要。RWE 胜败比率引擎和赢 / 输服务器 404 执行许多模拟或伪模拟运行，以便为整个系统可能需要的各种胜败比率百分比生成随机结果。这是为了整个系统有效性的目的，并且如果每个游戏中包括离散 RWE，则在系统中可以是任选的。

[0089] GWE 管理服务器 402 联网游戏中包括的所有的离散 GWE，如 GWE 410a-410d。GWE 提供用于监控游戏的选择组、游戏的连接组上高分数的方法，以便在面对面的比赛中将他们加入，并用作比赛管理者。关于如何实现比赛连接和管理的更多细节在链路 B 418 和下文的其它描述中提供。

[0090] GWE 顾客管理服务器 404 管理玩家帐户信息，包括但不限于关于玩家角色、玩家游戏分数、玩家 RC 和 GWC、管理比赛预订等的的数据。

[0091] ESE 主机服务器 406 通过提供一种环境来提供用于管理面对面游戏、在连接到它的 ESE 网络（如 ESE 412a-412d）上操作的主机，在该环境中玩家可直接与他人比赛并“看到”其它玩家。该服务器以与依此和游戏平台相接的多玩家或大型多玩家游戏服务器一致的方式操作，所述游戏平台是 Sony PlayStation®、个人计算机、Microsoft Xbox®等。

[0092] 链路 A 414 在 GWE 管理服务器 402 和 RWE 赢 / 输服务器 400 之间发信号（只要此任选的 RWE 服务器存在）。在该链路上传送的信息包括配置各种在 RWE 内并行执行的模拟或伪模拟胜败比率引擎以实现系统需求，RWE 性能的度量，如用于跟踪系统性能、执行审计、提供运营商报告等的随机执行运行和结果，并用 GWE 内操作的函数，请求随机运行赢 / 输结果的结果，如作为奖赏的自动抽签是 ESE 表现的函数（见后面关于“二次抽签”的部分）。

[0093] 链路 B 418 提供 GWE 管理服务器 402 和 ESE 主机服务器 406 之间的信号发送。各种信息在此链路上传送，包括但不限于：根据由运营商实施的系统编程来配置比赛；允许将特定游戏输入到比赛中；不管幸存的玩家的量有多少、它们在游戏状态和比赛剩下的时间等，传送比赛中玩家的编号和比赛的状态；传送游戏中包括的 ESE 的状态和在比赛中其角色的表现；传送比赛中各成员的分数、高分者等；并提供同步链路以用各自的 ESE 连接比赛中的 GWE。在此链路上通过交换与 ESE 范围（如 ESE 412a-412d）有关的参与比赛中的信息主机以经由 GWE 管理服务器 402 来实现。由于在比赛中，任何特定的 GWE，如游戏中包括的 GWE 410a-410d，可能不了解其与比赛范围的其余部分的关系，因此此功能是必需的，不了解的原因是在典型配置中，实际的比赛是在 ESE 主机服务器 406 上进行的。

[0094] 链路 C 416 用于在 GWE 管理服务器 402 和 GWE 顾客管理服务器 404 之间发送信号。各种信息在此链路上传送，包括但不限于：根据由运营商实施的系统编程来配置比赛；链接参与各种游戏的玩家能力资料和由 GWE 管理服务器或他们正在玩的游戏中的 GWE 设置的游戏难度所需的数据的交换；与角色特征、游戏技能、GWC 和用于比赛筛选的其它度量有

关的参与比赛的能力；配置包括 GWE 和 ESE 表现的游戏以迎合玩家在玩家帐户中记录的特定游戏的偏好；GWE 顾客管理系统接收来自 GWE 管理服务器的关于玩家的游戏和博弈表现的数据，以用于销售情报；记录二次抽签的奖赏、比赛奖金、进入玩家帐户中的 RC 和 GWC。

[0095] 各种算法和功能被执行的实际位置可以位于包括游戏的装置中（诸如 RWE 408a-408d、GWE 410a-410d 和 ESE 412a-412d），位于服务器上（诸如 RWE 服务器 440、GWE 顾客管理服务器 404、GWE 管理服务器 402 或 ESE 服务器 406）或者位于两者的组合。例如，特定的 GWE 功能可以在包括游戏的本地 GWE 单元上操作，必要时由 GWE 管理服务器支持，并且其它功能可只在 GWE 管理服务器本身上操作。应该注意的是，功能被描述为在单个 GWE 上操作的，例如仅列出 GWE 是通过示例给出的并不作为限制，因为如果它产生一种在架构内实现该功能的更为有效的方法，则此功能可位于 GWE 管理服务器上。RWE 和 RWE 胜败比率引擎和赢 / 输服务器或者 ESE 和 ESE 主机服务器也可以说成如此。

[0096] 此外，所列出的任何一个服务器可以是一个或多个服务器，术语服务器涉及软件，并且可以在一个或多个物理装置上运行，许多服务器可以组合在一个装置上。还应该理解的是，本文中描述的各种功能不局限于存在于一个服务器或另一服务器上，而是可以在架构中共享，那样对于流线型系统设计是谨慎的。而且，并非所有的服务器在物理上都位于同一位置，可以分布在许多物理装置中。

[0097] 还应该注意的是，链路中的通信和信号传送旨在必要时是双向的，以交换讨论中的信息。

[0098] 图 4 中示出的连接在单独的物理服务器和装置情况下可以是物理的，或者在作为虚拟机操作于一个或多个服务器上的示例元件的情况下实际上可以是虚拟的。

[0099] 图 1 和图 4 中所示的连接是作为示例，并不作为限制，说明游戏系统的一种实现方式。游戏领域的技术人员会理解可以有用于耦连示例性元件的其它方法。

[0100] 已经描述了一种用于游戏系统的架构，现在将描述游戏系统的操作。图 5 是说明如由 RWE（诸如图 1 的 RWE 104）控制的博弈游戏 500、GWE 502 和如由 ESE（诸如图 1 的 ESE 106）控制的娱乐游戏 504 的示例性操作的配合图，三者在游戏系统 506 内连接在一起。起初，玩家（未显示）输入（508）现金或同等信用 509 到游戏系统中。信用的输入创建由 RWE 管理的 RC 510。RC 用来启动 RWE 的博弈游戏，RC 被 RWE 的博弈游戏消耗（514）。RC 关联（516）到在玩 ESE 的娱乐游戏时会被使用的 EE 518（如子弹、燃料、生命值、药水等）的创建。在玩家操作 ESE 的娱乐游戏时，EE 被消耗（520）。EE 的消耗通知（522）GWE，GWE 触发（524）RWE 来执行消耗 RC 的 RWE 的博弈游戏。

[0101] 在另一方面，EE 可响应（542）于 ESE 的娱乐游戏中的动作而由 GWE 增加（540），如玩家拾取更多的可以添加（518）回 EE 中的子弹、药水、燃料等。此外，GWE 可以独立于 ESE 来测量（543）有多少 EE 被增加到 EE（518）。以类似方式，ESE 可以通过 GWE（560）来增加（链路未显示）RC 510，GWE 独立于 ESE 来施加一个测量（562）到增加的 RC。

[0102] 玩家玩 ESE 504 的娱乐游戏，赢或输导致 ESE 增加或消耗（526）GWC528。ESE 的娱乐游戏还可以基于 GWC（530a），由 GWE 502 驱动或修改（530b）。GWC 还被发送或消耗（532）以进入并进行比赛 534。

[0103] 在游戏结束玩家取出 RWE 500 的博弈游戏的现金时，RWE 放出没有被 RWE 500 的博弈游戏消耗的所有剩余或赢得的 RC 510 的数量的现金或其它信用 536。

[0104] 稍微详细讲,图 6 是说明 RWE 500 的博弈游戏、GWE 502 和 ESE 504 的娱乐游戏的示例性操作的配合图,其中 EE 518 的消耗触发 RWE 的博弈游戏。在玩 ESE 的娱乐游戏时,玩家(未显示)通过 ESE 经由 EE 的消耗(600)执行 ESE 的娱乐游戏中的动作。由 ESE 进行的 EE 的消耗引起 RWE 的博弈游戏经由 GWE 被触发(602),因此消耗 RC 510。相应地,ESE 的娱乐游戏中的事件被触发,因此与相关联的 RC 的消耗直接相关联地并同时地消耗 EE。此外,在玩娱乐游戏的过程中,GWC 528 通过玩家在玩娱乐游戏时的赢或输被适当地增大或降低(604)。

[0105] 如果玩家赢得 RWE 的博弈游戏,则 RWE 500 的博弈游戏的结果放大(606)RC 510。此外,如果 RC 被放大,则 EE 518 被同时放大(608)。

[0106] 已经描述了游戏系统的操作,现在将参照图 7 描述在比赛进行过程中游戏系统的操作。图 7 是说明游戏系统 700 的比赛进行的示例性操作的配合图。游戏系统包括 RWE 701 的博弈游戏、GWE 702 和 ESE 704 的娱乐游戏。GWC 706 用来进入比赛,并启动 ESE。ESE 的播放可以基于 GWE 内的公式或算法经由 GWE 来消耗(708)GWC 和 / 或可以增加(710)GWC,又可通过由博弈游戏场所运营商设置的参数依此影响 GWE。GWE 降低(708)GWC,以通过 ESE 经由 GWE 启动 GWC 的消耗(709)。GWE 还可以响应于 ESE 经由 GWE 消耗(711)GWC 来增加(710)GWC。在 ESE 开始播放之前,进入比赛还可以进场费的方式引起 GWC 被消耗。进场费可以由博弈游戏场所运营商对特定的比赛级进行设置,或者可以由特定的玩家等在特定的比赛背景下改变。比赛结束时或其它一些退出点剩下的 GWC 金额可以用来赎回(712)可包括现金的奖金 714。

[0107] 在一方面,GWE 可以消耗(710)GWC 706,以便放大(716)EE 718,因此将 GWC 和 EE 相关联。EE 然后被 GWE 消耗(720),以通过 ESE 704 启动 EE 的消耗(709),以便操作 ESE 的娱乐游戏。

[0108] 在一方面,玩家要么有游戏系统的帐户要么有游戏网络的帐户,或者在新玩家的情况没有帐户。如果玩家对于网络是新手,或者玩家想改变其优选资料,则类似于小助手的设置过程运行。设置过程可以包括许多 GW 参数,其中一些可影响 RW 博弈主题。在会影响 RW 博弈主题的这些因素的情况下,玩家所选选项的含义和对博弈主题的影响会很清楚地向玩家公开。这些因素可以是:角色类型的选择意味着例如 2RC 而不是标准的 1RC 会对 RWE 的每个博弈轮次下注。或者,每次角色用具体的特定类型的武器射击,会设置最大的 RC 消费量。值得注意的是,在 GW 空间中个人资料的改进可通过自动的 RWE 来提高游戏中的数量,个人增加正在玩的 GW 场景中获得的 GWC 的数量的能力也获得提高。这可为所有等级和经济状况的“游戏者”提供令人愉快的动力。同样值得注意的是,改变个人资料的能力不仅可作为设置函数运行,还可在游戏内实时出现。例如,玩家在游戏角色碰到一些特殊的盔甲。通过用户界面的选项呈现给玩家:例如,拿盔甲来说,将玩家的保护等级增加 +3,在玩家穿盔甲的时间中,RC 会以玩每个 RWE 游戏 3RC 的等级消费筹码。以此方式,玩家在 GW 空间内的选项可提高或阻碍其玩 RW 博弈,但在所有情况下,选项和费用会清楚地向做出选择的玩家公布。在这些选择期间,RWE 的操作会暂停合理的时间量,使玩家有足够时间考虑他们希望将角色在 GW 游戏中的表现提高多少,来基于他们有能力履行的玩游戏的资金来做出对他们适当的选择。

[0109] GW 因素可影响 RWE 的博弈和主题的速度、RC 消费量的大小、奖励关卡的进入、

“Table Ln-RC”等级的选择和 RWE 引擎中 RC 的使用。可影响 RWE 游戏的一些 GWE 参数包括：角色类型（例如，刀剑勇士、巫师、牧师、特种部队士兵等）、武器类型（例如，手枪、步枪、自动武器、喷火器、火箭炮等）、盔甲类型（例如，凯夫拉尔、链甲、硬化钢、复合材料等）、角色的灵巧等级、角色的力量等级、角色的智力、角色的速度、赛车游戏中使用的车型、使用并得益于特殊药水的效力的刀剑类型。

[0110] 上文的前述示例不旨在穷举或包括所有情况，而是用作 GW 资料如何通过到 RWE 的各种输入影响来 RW 博弈主题的实际例子，RWE 的各种输入与当今可调节投币式游戏机的正常背景下可允许的玩家选择一致（例如，每次旋转的信用额度）。

[0111] 在另一方面，GWC 会被用来购买各种设备或提高玩家在 GW 环境中的角色。如上文提到的，除了各种设备或提高的选择的 GWC 费用之外，RWE 输入还可受到影响，如每个 RWE 游戏的下注的 RC 数量、每分钟的 RWE 游戏的数量等等。

[0112] 在另一方面，GWE 包括使玩家导入 GWE 参数、完整或部分的玩家特征和 / 或资料、和 / 或以前从被讨论的视频游戏的控制台驻存实例导出的视频游戏环境的特殊特征的构造。可替代地，这些“元素”的导入还可以从在因特网、PC 上运行的游戏的实例或游戏的其它任何实例中产生。

[0113] 这样，特定的游戏等级、迷你游戏、特殊武器、玩家角色（和相关属性）、特殊特征等可由进入博弈游戏场所环境中的视频游戏的控制台（或其它）驻存实例产生。导入可以各种方式产生。导入可通过从 USB 存储棒或其它存储装置（例如 CD）下载的直接数据产生，或者通过使用 GWE 中能联网的接口从因特网上拖动（若干）导入元件来产生，所述接口包括适当的安全特征，并最终直接与控制台或待导入的元件之前经由控制台（或等同物）（或同时经由导入和导出软件之间的握手）被导出到的网络服务相接。

[0114] 相反地，游戏元件（包括完整的游戏状态，使游戏可在另一装置上继续）可由 GWE 输出到网络服务，由此其它游戏装置（控制台、移动装置、PC、在不同场所的其它博弈游戏场所机器）可随后（或同时）导入该（若干）元件。

[0115] 在导入和导出两种情况下，适当的安全手段可以用来确保对导入或导出信息的访问被限于该信息的所有者（即玩家）。

[0116] 在另一方面，在点对点基础上导入、导出游戏元件，使得没有与导入 / 导出元件相关的全局标识符或全局资料，并且在统一资料 ID 或其它标识符被用来确保特定玩家状态或游戏状态在个人可能玩的游戏的任何及所有实例上是同步的情况下也如此（即唯一的标识符用来确保完整游戏状态 - 或可以玩游戏的游戏机 / 软件的所有实例上游戏状态的子集，例如如角色资料，的可移植性）。

[0117] 这些导入和导出功能允许游戏者在博弈游戏场所型的游戏 / 博弈游戏机和不包括博弈元件的家庭或移动型游戏平台上无缝地转换他们的游戏体验。这加强了底层游戏的特许权，并鼓励另外的游戏，在游戏动作发生在多级和 / 或延长的时间期限，并且玩家属性随游戏进行而发展的游戏中是特别有用的。

[0118] 在另一方面，提供了博弈游戏场所型游戏和家庭或移动型游戏软件（可以进行博弈或者不进行博弈）的同步协调，以便实现面对面的游戏、比赛、多玩家或大型多玩家游戏，该游戏同时包括博弈或不博弈的玩家，只包括都在博弈的玩家，或只包括都不在博弈的玩家。

[0119] 在另一方面, GW 游戏响应于由系统感知的玩家的技巧, 动态地调节其难度。尽管从 RC 角度讲, 这对 RW 博弈的最终结果没有影响, 但它给玩家针对其能力定制的用户体验。此难度的动态调节可以用来实现如“Table Ln-GWC”中体现的, 通过给玩家呈现更多有价值(从 GWC 角度)的待克服的挑战的 GWC 的支出。

[0120] 在另一方面, GWE 包括在 GW 构造内操作 GW 博弈游戏的构造, 在此玩家的角色可与 GW 博弈游戏场所环境交互。在该 GW 博弈游戏场所中, 玩家可从游戏中抽时间来通过其角色针对博弈游戏场所或以面对面方式针对其它玩家, 以其 GWC 或 RC 中的一些来进行博弈, 以便赢得 GWC、RC 或者也许是游戏时间的一些固定增加。对于此特征, GWE 从 RWE 请求赢/输结果, 以便提供公平的博弈主题, 并向任何参与的玩家反映结果。以此方式, 玩家角色的属性可用来提高或修改 GW 博弈主题。例如, 也许由于巫师的策略和智慧, 其在 GW 博弈游戏场所中会有比巨魔更好的运气。除了给表赋予提高其机会的角色属性之外, GW 博弈游戏场所完全是随机胜败比率型的, 因此是基于运气的。从架构上讲, 对于 GW 博弈游戏场所, 玩家界面可以采用 ESE 游戏世界内的无缝视觉构造的形式, 或者可以是弹出类型的, 在此玩家的角色暂时被传送到在 ESE 单元外部并在不同的视觉环境中操作的 GW 博弈游戏场所, 在此情况下, 在 ESE 被中止的这段时间中, 玩家可在 GW 博弈游戏场所中“放松”, 并从在 ESE 的竞争环境中的日常生活的压力中“休假”。

[0121] 在另一方面, GWE 允许运营商在 GW 和 RW 环境内设置许多阈值, 以便触发自动奖金, 将玩家提升到提高的身份或降低他们的地位, 使他们对于比赛、分奖金、二次抽签(后面将描述)和其它此类的体验提高是有资格的。为了在架构内实现此特征, 运营商对 GWE 管理服务器和/或 GWE 顾客管理服务器用期望阈值进行编程, 这些服务器又配置 GWE 的娱乐游戏, 并用 GWE 的服务来监控 GW 游戏, 以便识别与特定阈值的匹配。装置与服务器之间的信号传送确保适当奖金、合格和其它动作针对给定玩家和他们的角色被适当记录, 并确保将地位、奖金、合格性等的这些变化合适地通知给玩家。

[0122] 在另一方面, GWE 被构造成允许玩家以他们在 GW 中的表现的函数来在游戏时间里进行游戏。一个例子是提供给玩家角色的 GW 允许他们参加竞赛, 也许是参加敏捷度技艺竞赛, 在此他们可与魔法蜥蜴进行障碍赛。此竞赛与之前提到的博弈游戏不同, 大部分是技巧型的, 但也不纯粹是。从架构上讲, 为了实现此方面, GWE 给 ESE 发信号, 以使竞赛可用, GWE 或 ESE 通过用户界面给玩家信号以选择加入或拒绝竞赛。如果涉及一些运气成分, 则 GWE 从 RWE 提出博弈主题结果, 并通过算法以从玩家角度看的无缝方式将此融入到竞赛中。在玩家休息后进行比赛时, 一旦 GWE 发信号这样做, 则游戏可在 ESE 上继续。此 GW 竞赛的可用性和标度可以 GWE 管理服务器的编程的函数处于运营商的控制下。

[0123] 如本文中描述的, GWE 已经描述了用于实现具有博弈游戏和娱乐游戏的游戏系统的架构和方法, 现在更加详细地描述在此游戏系统上播放的各类游戏。在一个示例性游戏中, 娱乐游戏的每一级是特定长度(即距离)的比赛。使用 RC 购买燃料作为 EE 以参与比赛, 并用来启动游戏。玩家控件包括方向盘、加速器、刹车和用于增加的速度特殊的功能按钮, 如“动力提升”。玩家可决定特定等级的车, 比如 NASCAR 类型的车, 或者最高性能的车辆, 一级方程式赛车。车的等级选择的一个影响将决定在每个 RWE 消费量上下的 RC 的数量。作为所选车的函数的 RC 的 RW 使用将在设置时对玩家公开, 使玩家完全控制 RC 使用的速率。车的等级越好, 玩家可以驾驶得越快, 挑战越大, 相比游戏或其它网络比赛者的跑道

时间越好,产生更大数量的可以赢得的 GWC 或者在毁坏情况下损失的 GWC。

[0124] 在此例子中,玩家已经选择了车,比赛开始。玩家按加速器,导致燃料使用。对于归因于所选车辆的每个游戏, GWE 中的算法以每分钟燃料燃烧速率的函数,触发 RC 数量的 RWE 游戏。当 RC 由 RWE 消耗时,比赛可用的燃料的量 (EE) 会反映在 GW 游戏中。如果以中了头奖的函数赢得 RC,则燃料数 EE 会增加,因此允许玩家继续在比赛中比赛。与实时燃油表同时的是 RC 信用表指示,使实际的 RW 游戏会被跟踪并被清楚地理解。

[0125] 在比赛进行时,相对给定车辆的预期速度的圈速性能会引起 GWC 的增长或损失。如果完成特别好的一圈,则 GWC 会以由“Table Ln GWC”决定的非线性方式被奖励为头奖。损坏车会付出 GWC 以作为处罚,赢得比赛会获得为比赛布置的 GWC 的大胜。

[0126] 玩家完成比赛路线的时间会被测量。该时间用作“Table Ln-GWC”的输入,特定的时间必须由玩家打破以获得足够的 GWC 来进入 L(n+1)。因此,玩家可能在 RC 的角度上输掉游戏,但获得足够的 GWC 以前进到下一级(假设玩家投入更多的 RC 到游戏中,以购买燃料来继续比赛或进入新的比赛)。

[0127] 一旦玩家玩了足够多的级(并积累了足够的 GWC)以达到 B1 级,则游戏可以运气和技巧的组合继续,或者可转换到只有技巧的游戏。在此实施例中,燃料不会再在游戏中被监控,只要游戏允许玩家玩,玩家能够比赛而不用考虑燃料。

[0128] 在另一方面,具有足够 GWC 以进入 B1 级的玩家在特定时间和地点被邀请到锦标赛。此锦标赛可以要求入场费,也可以不要求入场费,可以或不给胜利者支付现金或其它奖金。

[0129] 注意在此例子中,不旨在包括所有情况,而是只引用游戏系统的各种组件可被组合以实现娱乐和博弈游戏的这一种方式。

[0130] 在另一示例性游戏中,游戏的每一级是危险的动物射击游戏,在此玩家用现金或信用购买以进入游戏中,这些现金或信用又购买子弹作为 EE,其在游戏中由玩家使用。玩家通过模拟步枪和望远镜与游戏相接,瞄准移动通过屏幕上的模拟环境的动物,并使用(通过花费 RC)购买的子弹来射击可怕的野兽。开始时对玩家清楚展示了导致一个子弹被射出的枪扳机的每一次扳动会为一个 RC 触发 RWE 上的游戏。击中野兽会基于野兽和处境,给玩家赢得很多的 GWC。玩家还可选择用自动武器,在这种情况下,对扳机的每次拉动,会消费多个 RC。由于使用更多的子弹,击中的可能性更大,玩家在其驱动下可被激励选择自动武器以随时间积累更多的 GWC。

[0131] 在 ESE 的娱乐游戏的工作中,对于扳机的每次拉动, RWE 被触发以进行博弈游戏,每个筹码消费量是 RC 的数目,其等于对于拉动扳机的子弹的爆发。RWE 利用其“Table Ln-RC”,以决定就 RC 赢或输的博弈游戏的结果。同时, ESE 决定击中或错过野兽, GWE 通过其耦合到 ESE 而决定赢得的 GWC 数量。在 GW 背景中,野兽可能经常继续进攻,要求玩家射击或死掉。不会有玩家受伤或死亡的 RC 影响,但可能有直接的 GWC 影响。如果玩家感到已经玩够了,他们只会不射击,死掉或现金不足。在 RW 博弈主题中,没有动作会影响所赢得/输掉的 RC。

[0132] 当游戏进行时,野兽的难度和数量会增加, GWE 会利用其“Table-Ln GWC”来相应调节获得的 GWC。同时,通过按压扳机, RWE 会继续其被触发的博弈操作,基于武器的作为其开火速率的函数的 RC 数量被下注。如果作为对 RWE 的博弈的函数,赢得 RC,则子弹作为 EE

被增加到玩家可用的子弹数。以此方式,玩家技巧会继续挑战直接的 GWC 奖赏,但 RW 博弈主题会保持纯粹的随机,而不是技巧型的。

[0133] 玩家“杀死”的动物的数目和 / 或类型以及射击性质(即动物被袭击)也可以被测量。所有的或者一些此数据可用作“Table Ln-GWC”的输入,特定数目的被杀者和 / 或完成的击中质量必须由玩家完成,以获得足够的 GWC 来进入重新进入级 L(n+1)。因此,玩家可能在 RC 的角度上输掉游戏,但获得足够的 GWC 以前进到下一级(假设玩家将更多的 RC 投入游戏中)。可替代地,因为在此阶段,玩家正在参与可重新进入的游戏等级,玩家可以输入更多的 RC,在相同的等级再次游戏,即便没有获得足够的 GWC 以在更高等级的游戏上继续,或者即便从 RC 角度讲输掉了游戏。

[0134] 一旦玩家玩了足够多的级(并积累足够的 GWC)以达到 B1 级,游戏可以此方式以运气和技巧的组合继续,或者可以转换到只是技巧的游戏,使玩家同时与也进入比赛环境中的锦标赛的固定数目的其它玩家竞争。在一方面,具有足够 GWC 以进入 B1 级的玩家在特定时间和地点被邀请到锦标赛狩猎中。此锦标赛可以要求或可以不要求入场费,可以给胜利者支付或不支付现金或其它奖金。

[0135] 注意在此例子中,不旨在包括所有情况,而是只引用游戏系统的各种组件可被组合以实现娱乐和博弈游戏的另一种方式。

[0136] 在另一示例性游戏中,ESE 的每一级娱乐游戏是拳击比赛中的一个回合。通过加载耐力点作为相关联的 EE,RC 购买以参与游戏中。玩家通过两个手持控制器以类似 Wii® 的方式与游戏相接,使玩家“用拳头猛打”和“躲避”。当玩家成功地出拳时,获得 GWC。当玩家被击中时,损失 GWC。如果需要,玩家可选择特别强壮的战士,其压倒性的拳击会获得更大的 GWC,但会消耗更多的耐力 EE,因此消耗相关联的 RC。

[0137] 在游戏中,玩家用每次出拳触发 RWE 的博弈游戏的每一轮。“Table Ln-RC”决定博弈主题的结果,可用于出拳的耐力被相应降低或增加。战斗继续,玩家可基于其技巧,基于他们打击对手表现得多么好,或他们被打击得多惨而获得 GWC 或者输掉它。同时,RWE 继续其由玩家对对手进行出拳(或连串的拳)触发的操作。如果玩家击败对手,则获得 GWE 奖金。

[0138] 还测量玩家击打和防御的拳数。该数目用作“Table Ln-GWC”的输入,由此,玩家积累 GWC。在此例子中,玩家以游戏的“Table Ln-RC”的函数而从 L(n) 前进到 L(n+1)。“Table Ln-RC”和“Table L(n+1)-RC”不需要具有相同的支出计划。

[0139] 一旦玩家积累足够的 GWC 以进入到 B1 级,拳击比赛可以以只是技巧的游戏继续,使玩家与也进入拳击赛的固定数目的其它玩家,例如 16 个玩家,竞争。比赛可能需要支付入场费,可以给胜利者支付或不支付现金或其它奖金。

[0140] 注意在此例子中,不旨在包括所有情况,而是只引用游戏系统的各种组件可被组合以实现娱乐和博弈游戏的另一种方式。

[0141] 在另一示例性游戏中,ESE 的每一级娱乐游戏类似于游戏 Time Crisis® 中的一个回合。玩家为游戏购买 RC,这些象征子弹,作为相关联的 EE,被用来启动 GW 娱乐游戏的进行。玩家通过手持手枪、脚踏板(用于重加载)和大屏幕与娱乐游戏相接。生命值也是游戏中的一个因素,但只是在 GW 意义上是。在游戏过程中,玩家可选择许多不同武器类型中的一种(例如手枪、猎枪、机枪、榴弹发射器)。部署的武器类型决定了每次扳动扳机下注的相关联 RC 的数量。例如,在使用手枪时拉动扳机会造成单个单位的 RC 被下注,猎枪是三个

单位的 RC, 机枪是五个单位的 RC, 榴弹发射器可以会造成 10 个单位的 RC 被下注。

[0142] 在游戏运行中, 对于每次拉动扳机, RWE 被触发以进行博弈游戏, 每个筹码消费量是与游戏中正在使用的武器类型相关联的 RC 的数目。RWE 利用其“Table Ln-RC”来决定就 RC 赢或输的博弈游戏的结果。同时, ESE 决定击中或错过敌人角色, GWE 通过其耦连到 ESE, 决定玩家积累的 GWC 的数量。不存在玩家死亡的 RC 影响, 但存在直接的 GWC 影响。如果玩家感觉已经玩够了, 他们可简单地不射击、死亡、或现金不足。没有动作会对在 RW 博弈主题中赢得 / 损失的 RC 有影响。

[0143] 玩家在他的角色穿过某地形时, 使用控件来射击敌人图像。GWC 以“被杀者”和“精确性”的数目的函数而积累。只要玩家有子弹 EE 支出, 玩家将能够用他们的技巧来积累 GWC。如果玩家有更高技巧 (基于玩家在规定的机会中的表现而由游戏测量的), 则附加机会可被呈现以允许 GWC 以加速的速率积累。

[0144] 根据“被杀者”和“精确性”的玩家表现用作 GWE 操作系统和其必需的“Table Ln-GWC”的输入, 特定的点数必须由玩家获得, 以赢得足够的 GWC 来进入 L(n+1)。因此, 玩家可能在 RC 的角度上输掉游戏, 但赢得足够的 GWC 以前进到下一级 (假设玩家将更多的 RC 投入游戏中)。

[0145] 一旦玩家成功通过足够的回合 (并积累足够的 GWC) 以达到 B1 级, 则游戏可以具有运气元素 (以由玩家体验的难度的形式) 的技巧游戏继续, 使玩家 (或多玩家配置中的玩家和伙伴) 与也进入到比赛中的固定数目的其它玩家竞争。

[0146] 注意在此例子中, 不旨在包括所有情况, 而是只引用游戏系统的各种组件可被组合以实现娱乐和博弈游戏的另一种方式。

[0147] 在另一示例性游戏中, 玩家参与 Scrabble® 的计算机游戏, 对抗机器人 / 或一个或多个其它玩家。玩家用现金或信用购买以参与到游戏中。在 Scrabble® 游戏的每一轮中, 玩家放字母在虚拟游戏棋盘上以表示成字。如在传统的 Scrabble® 棋盘游戏中, 每个字母具有与它关联的许多点。例如, 字母“Z”值 10 分, “A”值 1 分。将字母放到棋盘上以形成字 (假定不会被计算机和 / 或其它玩家随后挑战, 因此被移走) 引起 GWC 由玩家积累。

[0148] 将字母放到棋盘上还触发 RWE 进行博弈游戏, 每个筹码消费量是与如 EE 的点的总和和相关联的 RC 的数目, 在 Scrabble® 游戏中, 在玩家的轮次中, 由玩家将点放在棋盘上。例如, 如果玩家将牌“A”和“T”放在棋盘上, 他们会下两个单位的 RC 作为筹码消费量, 因为字母“A”和“T”每个在 Scrabble® 中带一个分值。玩家在其轮次中放置字母“ZOO”会下注 12 个 RC (Z-10, O-1)。在另一实施例中, 下注的 RC 的数量还可以是在其轮次中玩家的拼字分数 (包括奖金特征, 如“双字分数”或“双字母分数”) 的函数。玩家总是可以在其轮次中通过拒绝将字母放在棋盘上而抵制投注 RC, 或者交上字母以换新的字母。没有足够的 RC, 玩家不能将字母作为 EE 放在棋盘上, 作为 GW Scrabble® 游戏的一部分。

[0149] Scrabble® 游戏还可以包括直接由博弈游戏场所控制的特殊升级奖赏, 使得当玩家将字母放在虚拟游戏棋盘上时, 该棋盘上特定的方框在奖金基础上, 而不是以博弈游戏中的 RC 消费量的函数, 触发 RC 的支付或其它升级项目 (例如免费食物、免费饮料、表演

票等)。玩的每个Scrabble®游戏上存在多少升级奖赏可以是玩家在博弈游戏场所中的身份、他们在Scrabble®的GWE提供中的表现和/或支持博弈游戏场所保持和奖赏客户策略的其它因素的函数。在玩家将字母放到方框上(即奖赏可以显示在棋盘的图形提供上,或者可以隐藏到将牌放在方框上为止)之前,生成方框的这些奖赏对玩家可以是已知的也可以不是已知的。

[0150] 依据传统的Scrabble®游戏规则积累的Scrabble®点方面的玩家表现用作 GWE 操作系统和其必需的“Table Ln-GWC”的输入。特定的点数必须由玩家获得以赢得足够的GWC来进入L(n+1)。因此,玩家可能在RC的角度上输掉游戏,但赢得足够的GWC以前进到下一级(假设玩家投入更多的RC到游戏中)。后面的级的特点是有更多挑战的计算机和/或人类对手。

[0151] 一旦玩家成功通过足够多的回合(并积累足够的GWC)以达到B1级,则游戏可以具有特殊奖赏的比赛继续,使玩家与也进入到比赛中的固定数目的其它玩家竞争。

[0152] 注意在此例子中,不旨在包括所有情况,而是只引用游戏系统的各种组件可被组合以实现娱乐和博弈游戏的另一种方式。

[0153] 在另一示例性游戏中,ESE的每一级娱乐游戏是策略游戏,在此玩家部署坦克作为EE进入战场中,以完成预定任务,而参与与计算机控制的坦克和/或由另一玩家控制的坦克的战斗中。玩家为游戏购买RC,这些表示为在GW游戏中将使用的坦克。在一对一基础上与RC相关联的坦克停放在围栏中。在GW游戏的每个回合中,玩家决定有多少坦克从围栏中放到战场中。每个坦克在GW游戏中可由玩家配置,以反映速度、武器规格、装甲数量和机动性之间的各种权衡。每个坦克还可以被给予指令(例如,以树所在处将你自己定位在左边)、操作模式(例如进攻的、防御的)并被部署在特定编队内。这些决定中的每个决定都是在地形、感知的敌方火力特征和任务目标的背景下作出的。

[0154] 玩家从围栏放入战斗中的坦克的数目(其然后基于分配给他们的配置、指令、操作模式和编队自动行动)决定了下注的RC数量。例如,将三辆坦克从围栏中放到战场中,引起三个RC被下注。在游戏系统的此变化中,博弈游戏筹码消费是在每个GW游戏开始时进行的,原因是坦克从围栏退出触发RWE以启动博弈游戏。之后,GW游戏被播放到结束,除非玩家决定将另外的坦克移动到战场中(不需要),否则没有附加的RC消费量。

[0155] 在相对于被摧毁的自己的坦克的被摧毁的敌方的坦克方面的玩家表现被用作GWE操作系统和其必需的“Table Ln-GWC”的输入。特定的点数必须由玩家获得以赢得足够的GWC来进入L(n+1)。因此,玩家可能在RC的角度上输掉游戏,但赢得足够的GWC以前进到下一级(假设玩家投入更多的RC到游戏中)。

[0156] 一旦玩家成功通过足够多的回合(并积累足够的GWC)以达到B1级,则游戏可以具有运气要素(以由玩家体验的难度的形式)的技巧游戏继续,使玩家(或多玩家配置中的玩家和伙伴)与也进入到比赛中的固定数目的其它玩家竞争。

[0157] 坦克游戏还可以包括直接由博弈游戏场所控制的特殊的升级奖赏,使得当玩家的坦克摧毁特定的敌方坦克时,在奖金基础上不以博弈游戏内的RC消费量的函数产生RC或其它升级项目(例如,免费食物、免费饮料、表演票等)的奖赏。这些升级奖赏中存在多少奖赏和其价值、玩的每个坦克游戏可以是玩家在博弈游戏场所中的身份、他们在GWE坦克

游戏中的表现和 / 或支持博弈游戏场所保持和奖赏客户策略的其它因素的函数。

[0158] 注意在此例子中,不旨在包括所有情况,而是只引用游戏系统的各种组件可被组合以实现娱乐和博弈游戏的一种方式。

[0159] 在另一方面,该系统包括允许玩家在玩这些游戏时赢得预定量的 GWC 以参与锦标赛比赛的构造。锦标赛比赛在单玩家模式或多玩家模式中可以是玩家对机器,还可以是玩家对机器和 / 或其它(若干)玩家。锦标赛可以包含由两个或多个玩家同时玩,或者由一个或许多个玩家不同时玩。锦标赛可以是正式安排的事件,或者特别地由获得特定量的 GWC 触发的事件。锦标赛比赛发生在 B1 级到 Bn 级。

[0160] 锦标赛可能需要或者可能不需要入场费的支付、GWC 的支付,可以或可以不给胜利者支付现金或其它奖金。可以增加对锦标赛形式的宽范围的变化,包括可能需要支付附加入场费以继续的失败组的使用。与角色技能相关的锦标赛最高限度或最小值还可被建立以确保相对平衡的竞赛。

[0161] 锦标赛比赛可包含在许多台联网游戏机上同时面对面地竞赛,或者可包含在独立的机器上连续或同时竞赛,在锦标赛结束时,他们的分数被人工或自动比较。在锦标赛过程中,可向玩家揭示他们的竞争者的资料,使得他们的竞争者的“身份”以用户姓名、头像或其它(若干)限定特征的形式已知。

[0162] 锦标赛比赛可以借助连接到各个游戏的中央服务器在多个游戏机的网络上进行,跟踪游戏机上的 GW 表现,在由中央服务器监控的大范围的 GW 竞赛的背景下,每个游戏机能够智能地操作。可替代地,锦标赛可在以位于中央服务器的中心控制下的更多的终端模式操作的多个游戏机的背景下进行。本文中描述的游戏支持这两种模式,并可在其之间切换。第三,锦标赛比赛可在不用网络连接在一起的一个或多个游戏机上进行,使用各种介质来存储各个玩家的结果,然后这些结果被提交以进行人工编辑和确定(若干)锦标赛胜利者。

[0163] 锦标赛还可包括设置级或“初始回合”,在此 GWC 由一个或若干玩家用来购买各种设备和特殊功能以提高游戏体验。例子可包括特殊的刀剑、身体盔甲、药水、更高马力的引擎、更大的物理耐性或力量等等。在一些实施例,中,GWC 可被花费以阻碍其它玩家。在锦标赛中还可以在現場使用,例如,可以抛出法术或酿造药水。GWC 还可以被花费以影响另一玩家的角色和 / 或游戏表现。在一些游戏实施例中,可以赋予其它玩家使用(例如支持合作玩家的力量)或交易或与其它玩家的 GWC 共享以分别或作为一个团队使一个或多个玩家获益。

[0164] 除了由博弈游戏场所在计划或专门基础上的锦标赛设置之外,一个实施例会被配置成允许直接由玩家组织锦标赛。玩家可使用下文提到的“用于管理玩家帐户的中央系统”以设置锦标赛。他们可使用由博弈游戏场所控制的方针来通过系统定义或以更加专门的方式定义锦标赛规模、时间和地点、规则、(用 GWC 衡量的)入场费用和(还用 GWC 衡量的)奖金。

[0165] 与本文中的各种描述一致,游戏系统可整体或部分在基于因特网的“云”上实现,因此可在博弈游戏场所外进行。在此模式下,玩家通过因特网网站进入游戏,并具有关于 RC 和 GWC 的其他方面的相似体验。在此模式下,还可支持锦标赛比赛。总得讲,因为它适用于本文的描述,地面型的博弈游戏场所和因特网型博弈游戏场所之间的唯一的显著区别是玩家是在地面型操作的情况下位于博弈操作位置,还是在因特网型操作的情况下在家里或其

它分散位置。在任一种情况下,博弈系统的元件和其功能同样有效操作。

[0166] 在另一方面,游戏系统包括用于管理玩家帐户的中央系统。此管理系统是 GWE 的一部分,可以是房产特有的、房产组特有的、标题特有的(跨越一个或多个房产-包括因特网型博弈游戏场所或游戏站点)或者游戏制造商特有的。它可以被链接到频繁玩家卡或其它博弈游戏场所相关的身份计划。

[0167] 在此特征的另一方面,对于每个玩家帐户,系统存储一个或多个资料,每个资料跟踪玩家的游戏身份(即用户名)和与资料相关的属性。例如,这可包括 GWC 数量、用于该帐户的当前游戏状态(例如达到的游戏等级)、与该帐户关联的游戏中角色的属性(例如,盔甲、武器、弹药量、身体损伤、技巧)、用户喜好等。典型地,现实世界信用不会失效到资料等级,但可以作为整个玩家帐户的一部分被存储。同样,资料还典型地是游戏标题特有的,使给定玩家帐户包括每个玩的游戏标题的一个或多个资料。

[0168] 在此特征的另一方面,中央系统还可提供用于每个资料的手段,以将名称、资料的图形表示(即由玩家选择的或生成的头像)或将该资料链接到玩家帐户的其它信息(例如,玩家的照片)等作为资料的属性。

[0169] 在此特征的另一方面,中央系统还允许玩家在帐户或资料级上相互交互。支持公告板以张贴消息,并且公告板可横越一个或多个博弈游戏场所房产、游戏标题和/或在线环境。

[0170] 在此特征的另一方面,中央系统还支持预定系统,由此玩家可预订博弈游戏场所的机器以在特定的日期和时间进行游戏。这可以图形方式进行或通过文本进行,并可允许一个或多个机器被预定,使得个人或团体可预定特定的物理位置以供游戏。这些预定可以或不随附当满足预定时可退还或不可退还的押金,或其它费用结构,如预订机器的最小支出承担。该预定系统还可被设计成支持团队游戏的概念,使得个人或团体可根据讨论的底层 ESE 游戏的性质,设置专门的包括面对面竞赛或基于分数的竞赛的锦标赛。预定可在玩家帐户和/或玩家资料的背景下进行和/或通过玩家卡或博弈游戏场所环境中使用的其它 ID 机制被链接到个人。

[0171] 作为预定系统的一部分,博弈游戏场所或其它管理实体可以玩家帐户和/或资料的函数安排特定的游戏,并邀请玩家参与。预定系统中的调度功能跟踪其控制范围内的所有预定、锦标赛等,并当预定的使用周期邻近时,锁定特定机器以不能由走动玩家常规使用。只有具有适当预定的玩家可签名进入到机器中,并在讨论的周期中使用它。从机器中“踢出”玩家的机制也是被预见的,使在超过预定周期仍在机器中的玩家可从进行的游戏排除出去。系统也可以被配置成防止“踢出”,替换为将预定从被占用的机器转移到一台不同的开放的机器,并在附连到讨论中的玩家帐户时,通过以下提到的通信方法中的一种方法通知玩家该改变。

[0172] 预定系统可监控预定请求以确保准备在异步或面对面竞赛/锦标赛中彼此竞争的玩家不会直接相互靠近就座,以排除游戏环境外部的玩家之间的勾结。

[0173] 在此特征的另一方面,预定系统还允许玩家(通过其资料)邀请特定玩家或无名玩家(即开放邀请或“挑战”),以在特定的日期或时间或者如果游戏不同时进行时在特定的时间周期内相互竞争。此挑战可伴随有 GWC(和/或 RC)消费形式的玩家之间的消费。该系统可接受到此“挑战游戏”的邀请,监控玩家对于挑战的表现,并根据游戏结果在必要时

收集和分发 GWC。该系统可支持专门的挑战和预定义的挑战,在专门的挑战中挑战者建立挑战的性质,在预定义的挑战中特定目标或评分属性是由挑战者从预定义的菜单中选择的。

[0174] 在此特征的另一方面,中央玩家资料和帐户管理系统还包括 GWC 市场,在此玩家可花费 GWC 来获得某范围的游戏属性、财产或在部署 ESE 游戏的博弈游戏场所中和 / 或在家里使用的游戏版本中使用的特征。例如,玩家可花费 GWC 以购买“特定的溜冰鞋”以在博弈游戏场所版本的 NHL-2K 中由玩家资料使用,允许他在游戏中的角色滑得快 5%。在家庭中的传统游戏机或 PS3® 控制台上运行的 NHL-2K 游戏中,通过特殊的键码或物理键,可以使用或者可以不使用这些特定的冰鞋。博弈游戏场所中和大量使用冰鞋的 GWC 定价可能是不相同的。此外,玩家可花费 GWC 以购买一些博弈游戏场所升级奖金或利润以在游戏环境外部使用,包括在博弈游戏场所商店折扣、午餐折扣、免费游戏等。

[0175] 除前面描述的上述公告板方法外,中央玩家资料和帐户管理系统可以使玩家(通过特定帐户或在玩家等级)与其它玩家通过玩家资料和 / 或在玩家等级上交流,同样允许博弈游戏场所(或游戏环境的管理员)与游戏环境本身外部的玩家交流。该系统可将通信通过电子邮件和 / 或 SMS 消息、超文本标记语言、移动电话应用程序和 / 或文本消息、语音邮件消息或玩家已经加到其帐户的其它通信手段来推送给玩家。这允许玩家接收关于游戏的特定机会、新的最高分数、所进行挑战、拒绝或接收及预定状态等的通知。该系统还可通过超文本标记语言、移动电话应用程序等接收输入以允许玩家管理其帐户,设置预定,发出、拒绝或接受挑战等。

[0176] 中央玩家资料和帐户管理系统还支持具有密码保护的签名系统,以保护玩家帐户不能不授权进入。

[0177] 在另一方面,该系统支持博弈游戏场所运营商指定 GW 表现属性的能力和管理游戏难度的度量。此特征由监控 ESE 并对管理 ESE 游戏的参数进行调整的 GWE 操作,以将 GW 保持到运营商规定的技巧等级。例如,博弈游戏场所运营商可通过 GWE 命令 ESE 娱乐游戏以不低于 3 的技巧等级操作,或具体地在第一人称射击游戏中,游戏控制的手在 25% 的时间里击中目标,控制 GW 技巧等级的特定机制是由 ESE 娱乐游戏提供的机制的因素。对游戏难度的这些调整可以是或可以不是由 GWE(根据由博弈游戏场所运营商设置的规则)对玩游戏的玩家的技能(通过玩家帐户和帐户内的辅助玩家资料的对 GWE 已知的因素)的特定响应。技巧等级的调整还可以是建立特定阈值的游戏难度的全博弈游戏场所方法的一部分,或者它可以应用于博弈游戏场所机器的子集。GWE 可被配置成将在游戏开始时和 / 或在游戏过程中将游戏难度的状态和变化通知给玩家。

[0178] 在另一方面,游戏系统和 GWE 被构造成跟踪一个或多个游戏机内的游戏机的高分玩家(根据 GWC)。利用此特征,该系统可包括在时间测量的基础上,向当前的高分玩家发出附加 GWC 的手段,只要该玩家在被讨论的游戏中保持最高分。类似地,第 2- 第 N 的高分者也可以以此方式以他们在领先榜上的位置积累 GWC。

[0179] 在此特征的另一方面,领先榜可通过 GWE 和 GWE 服务器被张贴到每台机器,和 / 或可作为与博弈游戏场所内部的一个或多个游戏机关联的标识的一部分来显示。持续在领先榜上的玩家资料和 / 或头像,以及因此在时间测量基础上他们积累的 GWC 根据由博弈游戏场所运营商设置的参数而继续。例如,玩家将保持在领先榜上或者在游戏标识上,直到在固定的时间周期(例如 2 天或 30 天)内他们不再玩游戏,或者在 24 小时周期内玩家拒绝来

自另一玩家的多于一次的面对面竞赛的邀请,则他们会被移出领先榜。

[0180] 借助此特征,GWC 在领先榜上由玩家积累的速率、GWC 可如此积累的周期以及领先榜适用的游戏机的数目是可由博弈游戏场所运营商建立的一些变量,或者在在线系统情况下是可由管理实体建立的一些变量。博弈游戏场所运营商例如对于与得到低游戏等级的一堆机器相关的领先榜,可以增大 GWC 积累的速率以引起更多的玩家使用这些机器。经历非常繁重游戏的一堆机器的特征可以在其领先榜上由玩家积累的较低 GWC 速率为特点,或者以在无附加游戏而终止积累之前的较短周期为特点。

[0181] 在另一方面,该系统 and GWE 包括允许博弈游戏场所运营商管理二次抽签的构造。二次抽签是对参与的玩家奖励 GWC 和 / 或 RC 和 / 或其它奖金的随机抽签。基于由博弈游戏场所运营商所做的选择,玩家自动地并以实时或非实时方式以在 ESE 上获得他们游戏的一些预定目标的方式参与:(a) 获得特定玩家资料上的 GWC 的特定等级,(b) 在玩家帐户内的所有玩家资料上积累特定的 GWC 数量,(c) 完成游戏中的一些功绩(例如除掉巫师),(d) 以大于预定阈值的速率获得 GWC 等。前述列表不旨在是穷举的,而是列出博弈游戏场所运营商可分配的各种阈值和目标的例子。上面提到的“其它奖金”包括但不限于 RC、GWC、现金、商品、用在包括锦标赛比赛的博弈环境中的 ESE 资产(诸如专门盔甲、你方四分卫更准确投掷的能力、进入游戏内的“复活节彩蛋”等)、专用软件、允许 ESE 资产用在博弈环境外和在传统的游戏控制台(例如 Xbox®、PS3®等)上的模拟游戏(或另一游戏标题)上(或提供进入复活节彩蛋)的软件密钥或硬件密钥等。二次抽签可以或可以不要求玩家通过支出 GWC 来购买进入抽签中,它可以是免费的。抽签可在每个玩家一越过 GWC 阈值或支付 GWC 入场费时发生,或者可通过给玩家发出表示一次进入抽签中的实时或虚拟“票”而操作,抽签发生在特定的日期和时间。二次抽签可以只针对该玩家,原因是他们具有特定的被抽机会,因此被给予奖金,或者他们可进入新成员池中,一个或多个新成员被抽中并被给予奖金。

[0182] 游戏系统与玩家相接,以确保很好地评价玩家在 ESE 游戏(技巧游戏)、RWE 游戏(博弈游戏)中的地位,并接收 GWE 相关信息(二次抽签、锦标赛等)。GWE 和 RWE 分别由玩家交互的用户界面表示。ESE 还通过 GW 用户界面表示。这些概念显示和输入装置可以是针对每个 RWE 和 GWE 的独立的物理实施例,或者可以常驻在单个物理装置(即平板显示器的一部分)中,或者可由针对每个主要的子系统的概念显示器(RWE, GWE 还有 ESE)的许多显示器和输入装置组成。

[0183] 在一个实施例中,ESE 游戏出现在物理显示器的(通过软件创建的)窗口中,该窗口由关于博弈游戏的信息组成的(又是软件产生的)窗口组成框架。两者显示在同一个物理显示器中。RWE 显示是 GWE 显示窗口的框架(其中出现 ESE 游戏),会提供任何和所有关于 RWE 游戏有关的信息,包括但不限于信用数目、当前筹码消费量、赢得此会话、之前 RWE 游戏的结果、获胜几率、有效奖金或倍数等。GWE 游戏显示窗口和框架 RWE 游戏显示之间的边界不需要是静态的。例如,在动态模式形式下,RWE 游戏显示窗口会撞击 GWE 游戏显示窗口以警示玩家他们的 RWE 博弈游戏的状态变化,如获胜事件、失败事件、头奖轮进入或其它显著事件。此动态撞击的例子的非穷举列表可以是亮光闪烁、膨胀气泡、快速放大或闪屏。如果此撞击会使玩家关于 RWE 游戏的信息、玩家在机器中具有信用数模糊不清,GWE 游戏显示窗口一般不会撞击在 RWE 游戏显示器上。

[0184] 注意, RWE 游戏显示的形状不一定是包围 GWE 游戏显示窗口的全帧。它可由其任何部分(例如一个侧栏)组成,形状不一定是直线。

[0185] 除了显示 ESE 游戏外, GW 用户界面被 GWE 访问以与玩家就 GWE 相关功能交互(例如与其它玩家交流,关于锦标赛和/或升级主题的通告和布告、二次抽签等)。GW 用户界面的这些方面不一定总是存在的。他们可由如驻存在 GWE 内的规则管理而被隐藏或显示,规则考虑了 ESE 和 RWE 游戏的需求和显示以不与游戏交互。

[0186] 在另一实施例中,附加物理装置可用来与用户关于 RWE 游戏、GWE 和/或 ESE 游戏通信,即用户界面可跨越多个装置。在向玩家传送信息方面,这些附加装置可采用通常与计算机和/或视觉通信(例如平板显示器)有关的传统视觉显示器的形式,或者他们可以是机电装置。例如, RWE 游戏信息可通过 LED 数字显示或机电构造(例如机电表针可用来指示 RW 信用,一条红色液体可指示玩家在 ESE 游戏中的“生命状态”,透明的球形管可在底部清空并在顶部填满以视觉传送总的信用状态等)全部或部分地传达给玩家。

[0187] 在每个 RWE 和 GWE 用户界面的情况下,多个物理装置可包含于其中。GWE 用户界面例如可包括多个显示器,或单个显示器加上一个或多个机电装置(例如震动器、音响喇叭、闪光灯等)。对 RWE 用户界面同样如此。

[0188] 关于与 RWE 和 GWE 用户界面有关的输入装置存在同样多个选项。这些主要子系统中的每个子系统可具有其自己的输入装置和/或彼此共享输入装置。

[0189] 还要注意在显示硬件和输入装置方面,定义为 GW 用户界面的一部分的那些项目可直接连接到 GWE 和/或 ESE。关于 ESE 游戏的 GW 用户界面硬件通过 GWE 移植到 ESE 不是此游戏系统的强制方面。此方法被本文中描述的游戏系统包含,但不是其强制组件。

[0190] 图 8 是说明游戏系统的示例性操作模式的状态图。在一方面,游戏系统支持至少三种操作模式,在这些模式之间切换的能力是通过博弈游戏场所管理的(或者通过玩家,如果博弈游戏场所启动它)。这三种模式被称作:组合的技巧和随机模式;随机模式和技巧模式,将在下文详细描述。

[0191] 组合的技巧和随机模式

[0192] 以其自然模式,游戏系统 800 象本文中以前描述的操作,从而 GWE 802、RWE 804 和 ESE 806 一致动作以提供组合技巧和随机游戏的丰富的游戏环境(808)。以其自然模式, RWE 的作用是为投币式游戏机提供如之前描述的基础操作系统(随机数发生器、数学表、代币槽、帐户、货币处理等),而没有被留给 ESE 的任何形式的玩家娱乐功能。

[0193] 随机模式

[0194] 第二操作模式允许整个游戏系统切换到以传统的投币式游戏机操作,其中根本不涉及无技巧游戏,更传统的娱乐图形,如支付线内的水果旋转轮,或其它对象响应于人工游戏触发器(例如旋转卷轴按钮)而显示,以在随机游戏模式提供传统的投币式游戏机游戏体验(810)。在此第二模式中传统的投币式游戏机娱乐图形可显示在一个或多个游戏的用户界面上,诸如 RW 用户界面 812 或 GW 用户界面 814,其内容被 RWE 804、GWE 802 或 ESE 806 中的一个或多个驱动。

[0195] 技巧模式

[0196] 第三操作模式允许游戏系统被配置为仅用于技巧游戏 816。在此模式中,游戏系统 800 更像传统的视频街机游戏操作。RWE 804 系统是静止的,使得除了由 ESE 806 的娱乐游

戏提供的随机性之外没有任何随机性,GWE 802 和 ESE 一致操作,以向用户提供非博弈游戏体验。在此情况下,在传统的视频街机模式(例如钱购买固定量的弹药、生命或其它度量)下,可向玩家收钱以进行游戏。在此模式下,玩家不能对比游戏的结果博弈,但博弈游戏场所仍可选择运行锦标赛,并基于他们积累的 GWC 数量来用营销奖奖励玩家(如上文描述)。

[0197] 在上述描述的传统投币式游戏机模式的变形中(见随机模式),ESE 806,通过 GWE 802 从属于 RWE 804,以便通过 ESE 的显示输出向用户显示博弈主题的结果,从而反映 RW 博弈游戏的结果。例如,在 ESE 游戏软件是足球游戏(例如 Madden Football®)的系统中。每个 RWE 博弈游戏的随机结果导致玩家赢得或输掉信用。在博弈游戏中赢得或输掉的信用的量通过一次足球游戏转换成赢得或输掉的码数。在博弈结果由 RWE 确定之后,此信息通过 GWE 传递到 ESE,博弈结果的视觉呈现以从争球进行的足球游戏的形式显示在屏幕上。因此从玩家的观点出发,每个 RWE 博弈游戏的结果被视作足球场上的赢或输的比赛。注意,此 ESE 驱动的显示并不代替游戏信用和通过不消除的 RW 用户界面继续的其它信息的 RWE 控制的显示。在此实施例中,只要玩家、博弈游戏场所和游戏管理者认同,RW 用户界面提供的的数据是记录显示。

[0198] 此方案能够代表一大批博弈结果,包括奖励关卡、多信用或单信用筹码消费等。对于每个 RW 游戏架构,可能的结果被映射到 ESE 806 的游戏软件。例如,继续以 Madden Football® 比喻,导致赢得 12 信用的博弈结果会通过 ESE 显示为沿边线 12 码传球战术,跑到中场,四分卫偷袭,找回漏球等。继续进行,中头奖可能是触地得分战术,或找回漏球一路跑回以触地得分。

[0199] 在此足球比赛的另一特征,玩家能够对队服、进行比赛的体育场、夜晚或白天比赛和由 ESE 806 驱动的显示的其它特征作出选择,不过这些选择不是强制元素。

[0200] 在此游戏的另一特征,由 ESE 806 驱动的显示是针对 RW 游戏的记录显示,使 RW 游戏的结果不通过 ESE(经由 GW 用户界面 814)和 RW 用户界面 812 显示。

[0201] 此架构的优点是,通过提供与来自家庭娱乐控制台软件巨人的过多娱乐游戏软件相接以为传统的投币式游戏机游戏提供娱乐覆盖的方法,由投币式游戏机提供的娱乐功能可相对当下提供的娱乐功能有大大改善。

[0202] 在另一方面,图 9 说明管理游戏系统中 RC 902 支出的示例性节流控件 901。博弈游戏场所或玩家可使用节流控件限制 RC 支出。节流控件调节 EE 和 RC 之间的关系。例如,节流控件可被调整到与一个信用相对应的一个 EE,或者与一个信用相对应的 10 个 EE,或者与 10 个信用相对应的一个 EE 等等。在节流控件内操作的管理此关系的功能可由博弈游戏场所通过 GWE 以实时和/或以预定的反映输入范围的公式的函数来影响,输入范围包括玩家资料、当日时间等。

[0203] 在另一方面,节流控件还管理 ESE 的娱乐游戏(未显示)中的动作和 GWC904 的积累之间的关系。在管理 EE 906 和 RC 902 之间的相互关系时,使用具有增加大小的一组类似功能,ESE 的娱乐游戏的动作和 GWC 之间的关系还可以由 EE 和 RC 之间的相互关系影响。

[0204] 节流控件由博弈游戏场所使用以改变玩游戏的成本,并间接改变 RC 902 被消耗的速率(以启动元件执行的函数)。这通过管理 EE 906 和 RC 之间的相互关系来进行。

[0205] 操作中,玩家通过针对 ESE 的 EE 906 的消耗,来执行(910)ESE 的娱乐游戏中的一

个动作（未显示）。RWE 的博弈游戏（未显示）被触发（912b），因此消耗 RC。在触发 RWE 的博弈游戏时，节流控件将所消耗的 EE 数量 920 转换成特定数量的 RC 922 以待消耗。在 ESE 的娱乐游戏被触发时，EE 以直接相互关系被消耗，同时消耗由节流控件管理的相关联的 RC。

[0206] 此外，基于 ESE 的娱乐游戏中的事件的触发（912）（未显示），GWC 904 被适当放大或降低（926a 和 926b）。节流控件还可通过玩家以限定启动元件到 GWC 的转换的标量函数的函数来调节 GWC 的获得。

[0207] 而且，在博弈游戏的触发（912b）之后，如果玩家获胜（930），RWE 的博弈游戏结果通过（916）节流控件 901 放大（914）RC 902，如果 RC 被放大，EE 906 也通过（920）节流控件同时放大（913），因此维持 RC 的放大过程中 RC 和 EE 的相关联性质。

[0208] 在另一方面，节流控件实现为对 RC 902 数量设限的箍，在如上文描述的一个或许多不同的状态下，RC 902 可以损失（与筹码消费量相反）。箍还可包括对消费的金量和损失的金量的限制。在游戏操作过程中，在每次 GWE 900 触发（912b）RWE 的博弈游戏之前（未显示），关于设置的一个或许多限制中的每一个，对箍进行检查，在博弈游戏中特定数量的 RC 被下注。

[0209] 当达到限制时，GWE 900 可开始许多动作。在一种实施方式中，玩家或博弈游戏场所可人工废除箍，有效地重置它。在另一种实施方式中，玩家被驱逐出游戏（或在另一实施方式中地面上的任何游戏），直到特定数量的时间过去。在不允许人工废除的实施方式中，或者当用户选择不废除箍时，机器给玩家兑现剩下的 RC 902。

[0210] 就达到箍来说，在 ESE 内的娱乐游戏（未显示）已经达到其符合逻辑的结束之前，GWE 900 可发起一个过程，通过该过程游戏被保存以用于玩家稍后重新进入，或者在另一种实施方式中，允许玩家玩剩下的游戏，或者在游戏终止前的有限的时间里玩游戏。在达到箍之后的此延长的游戏周期并不引起 GWE 通过 RWE（未显示）发起博弈游戏，GWC 可以或可以不与由博弈游戏场所选择的设置一致地积累。

[0211] 在另一方面，图 10 是说明用于管理游戏系统中 RC 1002 支出的示例性步测器的配合图。步测器由 GWE 1004 使用以限制博弈速率或完全限制博弈。步测器包含由博弈游戏场所和 / 或玩家（通过游戏或通过附到特定的玩家资料的预设）定义的一组操作参数，其限定 RC 被消耗的速率（通过延长 ESE（未显示）的娱乐游戏的速度），或者当达到预设限制时，该步测器完全切断博弈（所述限制是下注和 / 或输掉的金额）。步测器可转换娱乐游戏的操作，使得当限制达到时，娱乐游戏变成“支付游戏时间”，标准的街机游戏就是这种情况，或者它可完全通过 GWE 暂停游戏，其用户界面给玩家呈现许多选项中的一个选项，包括人工废除限制并继续的能力，以保存游戏的状态并取出现金，或者放弃游戏并取出现金。在被执行时，GWE 的步测器子系统事实上（从逻辑观点看）处于 EE 1008 的执行和该信息到系统的所有其它元件的传送之间，它接收输入以形成对博弈和 / 或输掉的金钱的速率和总额的控制，并在达到特定限制时，提供对玩家状态的输出。在一些实施例中在该背景下给玩家提供选项。

[0212] 操作中，玩家执行（1006）ESE（未显示）的娱乐游戏中的一个动作。动作的执行通常包含由娱乐游戏立即消耗 EE 1008。然而，动作的执行向步测器 1000 发送（1007）一些用于消耗的被请求的 EE。步测器然后设置 EE 的消耗速率到可接受的值内，并确认动作的

执行不会超过关于总额的特定限制。如果速率和总额是可接受的,动作被启动(1014),引起EE的消耗。此外,步测器缓解GWC 1016的放大或降低,正如由链路1015a和1015b表示的。除管理EE的消耗外,步测器还如前面所述地通过节流控件1001以类似方式管理RC的消耗。具体地,RWE(未显示)的博弈游戏被触发(1010),因此消耗如由步测器和节流控件管理的RC。在触发RWE的博弈游戏时,节流控件将所消耗的EE数量转换成(1020)待消耗的特定数量的RC 1022。当ESE的娱乐游戏被触发时,EE以与,由节流控件管理和由步测器调整的相关RC的消耗直接关联并同时地被消耗。在博弈游戏的触发(1010)后,如果玩家赢了(1030),RWE结果的博弈游戏的结果通过(1024)节流控件1001放大(1018)RC 1002。如果RC被放大,EE 1008还通过(1034)节流控件被同时放大(1032),因此在RC的放大过程中保持RC和EE的相关联性质。

[0213] 图11是处理设备1100的硬件架构图,处理设备如可用来作为如本文中之前描述的游戏系统的各个组件的主机的游戏机、通用计算机、计算装置或控制器。在处理装置中,处理器1101通过总线1104耦连到存储器1102。处理器还耦连到非暂态处理器可读的存储介质,如存储处理器可执行指令1107和数据1108的存储装置1106。处理器还耦连到一个或多个可用来将处理器连接到本文中前面所述的其它处理设备以及网络的接口1110。处理器还通过总线耦连到用户输入装置1112和用户输出装置1114。

[0214] 操作中,处理器1101将指令1107和数据1108加载到存储器1102中,并执行指令,操作数据以实现如本文中描述的游戏系统组件的各个方面和特征。处理器根据指令和数据使用用户输入装置1112和用户输出装置1114,以便如本文中前面所述地为玩家、博弈游戏场所运营商、所有人等创建并操作用户界面。

[0215] 应该理解的是,尽管处理设备1101在本文中描述为由通过硬件组件存储和执行的处理器指令构造,但处理设备可只由硬件组件组成。此外,尽管将存储装置1106描述为通过总线耦连到处理器,但处理设备领域的技术人员会理解存储装置可包括可移动介质,如USB存储装置、光学CD ROM、诸如磁带或磁盘的磁介质等。同样,存储介质可通过接口1110中的一个接口或通过网络访问。而且,任何用户输入装置1112或用户输出装置1114可通过接口中的一个接口或通过网络耦连到处理器。此外,尽管描述了单个处理器,但本领域技术人员会理解处理器可以是控制器或其它计算装置,或单独的计算机以及由多个处理器或计算装置组成。

[0216] 还应该理解的是,本文中描述的RWE、GWE和ESE可在多个处理设备上实现,不管所述多个处理设备在其组合中是专用的、共享的还是分布式的,或者可在单个处理设备上实现。此外,虽然本文中描述的游戏系统的某些特定方面和特征已经属于RWE、GWE或ESE,但可以混合形式实现这些方面和特征,其中任何特征或方面可通过游戏系统内的RWE、GWE或ESE中的任何一个实现,而不偏离本发明的精神。

[0217] 尽管已经在本文中描述了本发明的某些特定特征和方面,但许多附加修改和变形对本领域技术人员是显然的。例如,本文中描述的特征和方面可以单独、协作或可替代地实现,而不偏离本发明的精神。因此要理解的是,本发明可以与具体描述的不同方式实践。因此,本发明的前述描述应认为在所有方面是示例性的而不是限制性的,本发明的范围由本申请支持的任意权利要求和权利要求等同物确定,而不由前述描述确定。

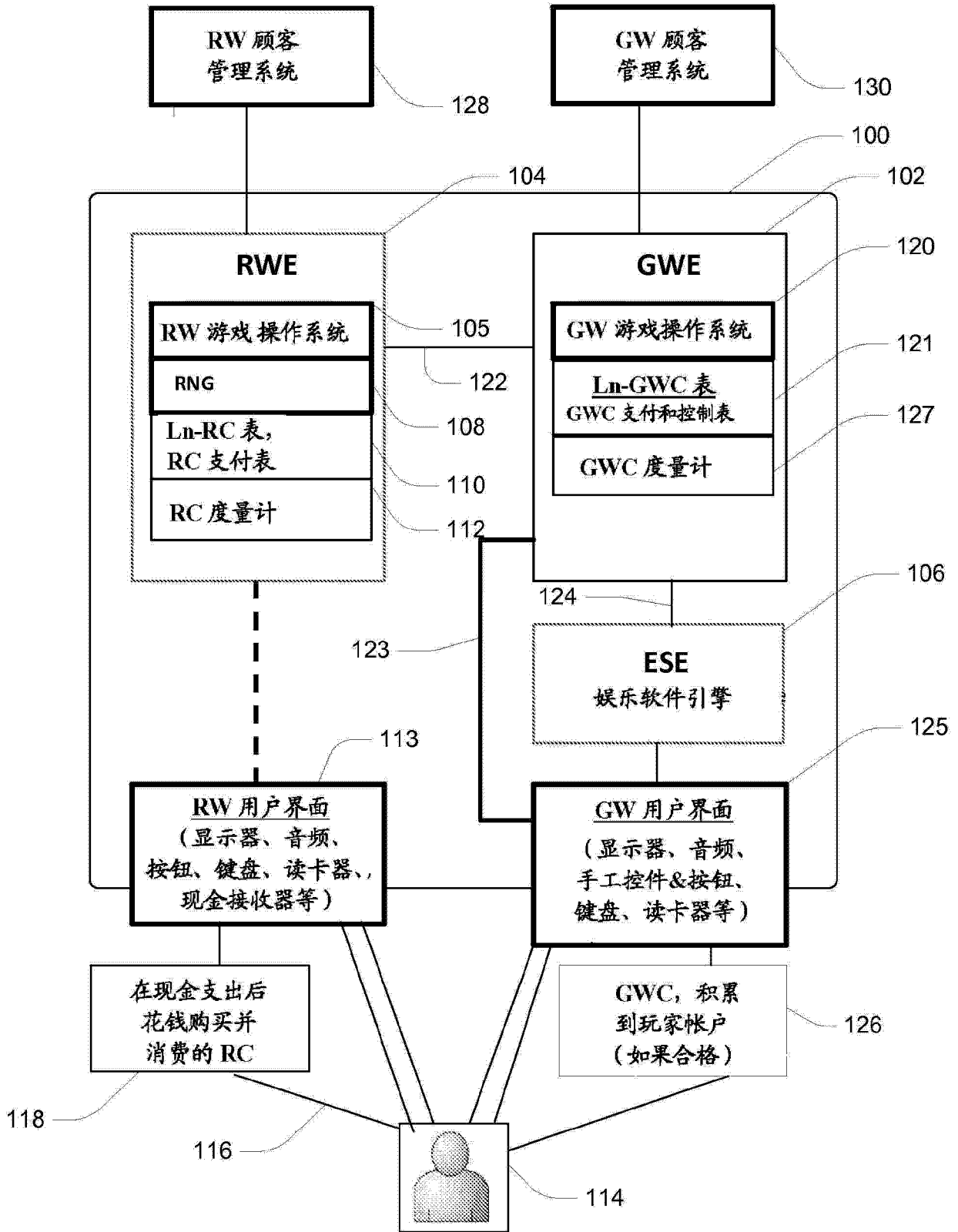


图 1

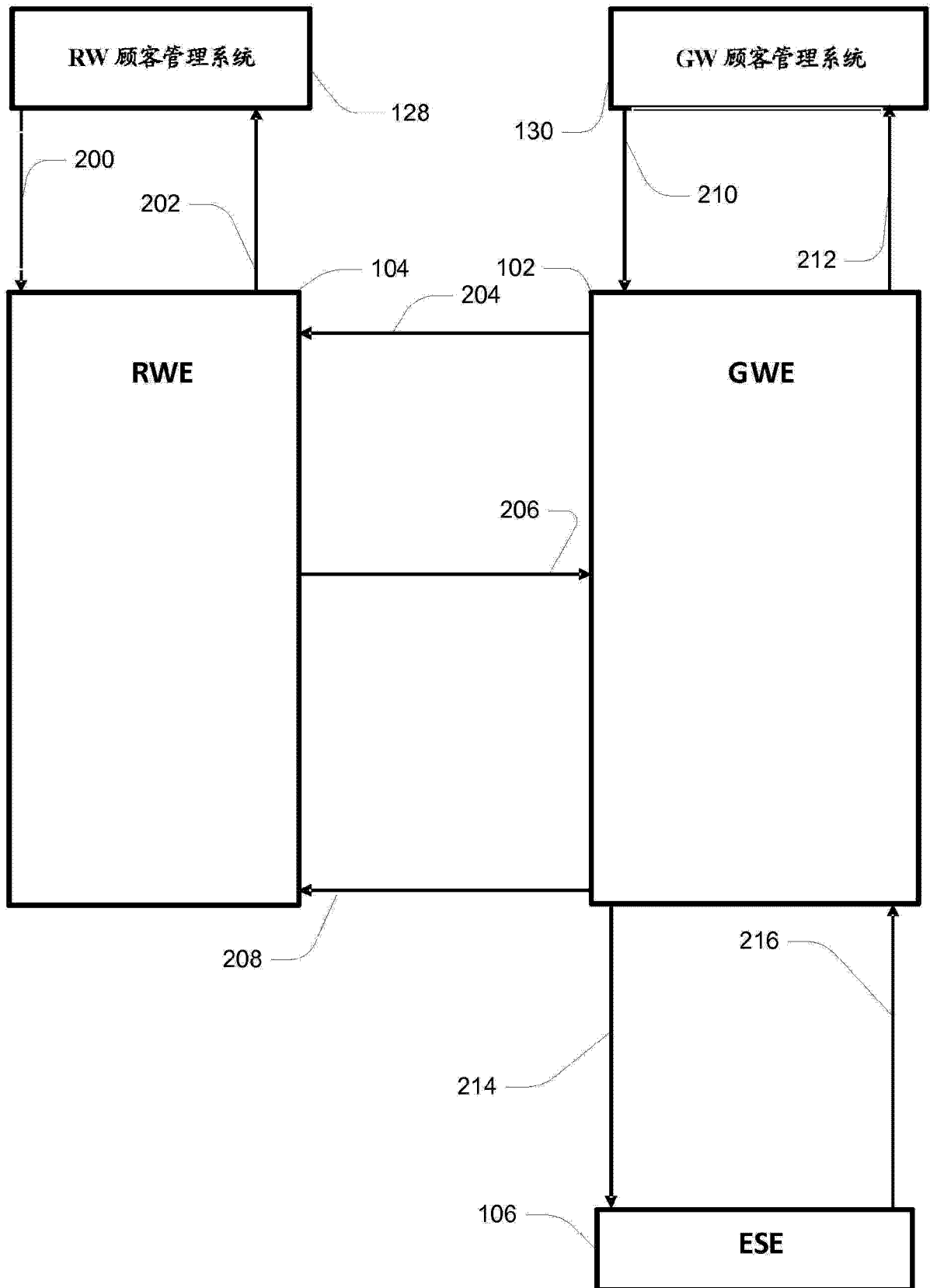


图 2

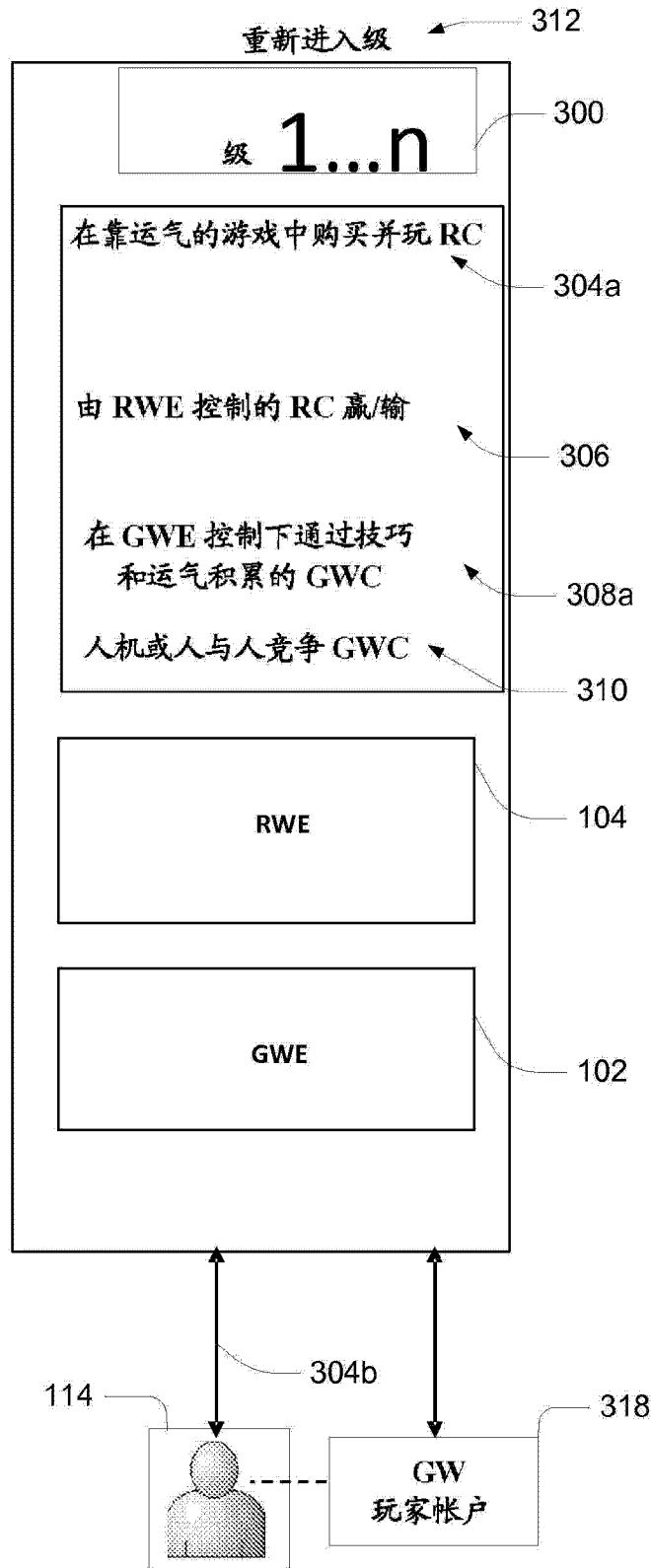


图 3a

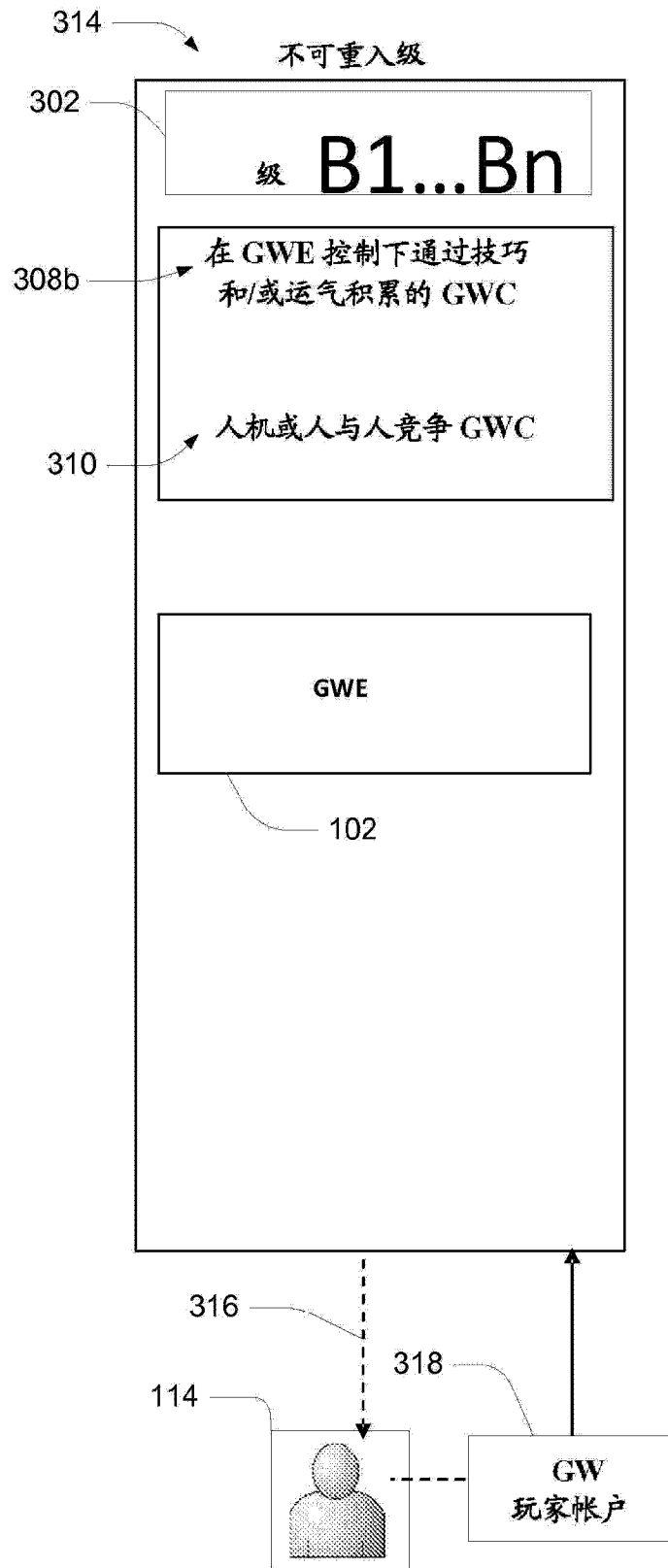


图 3b

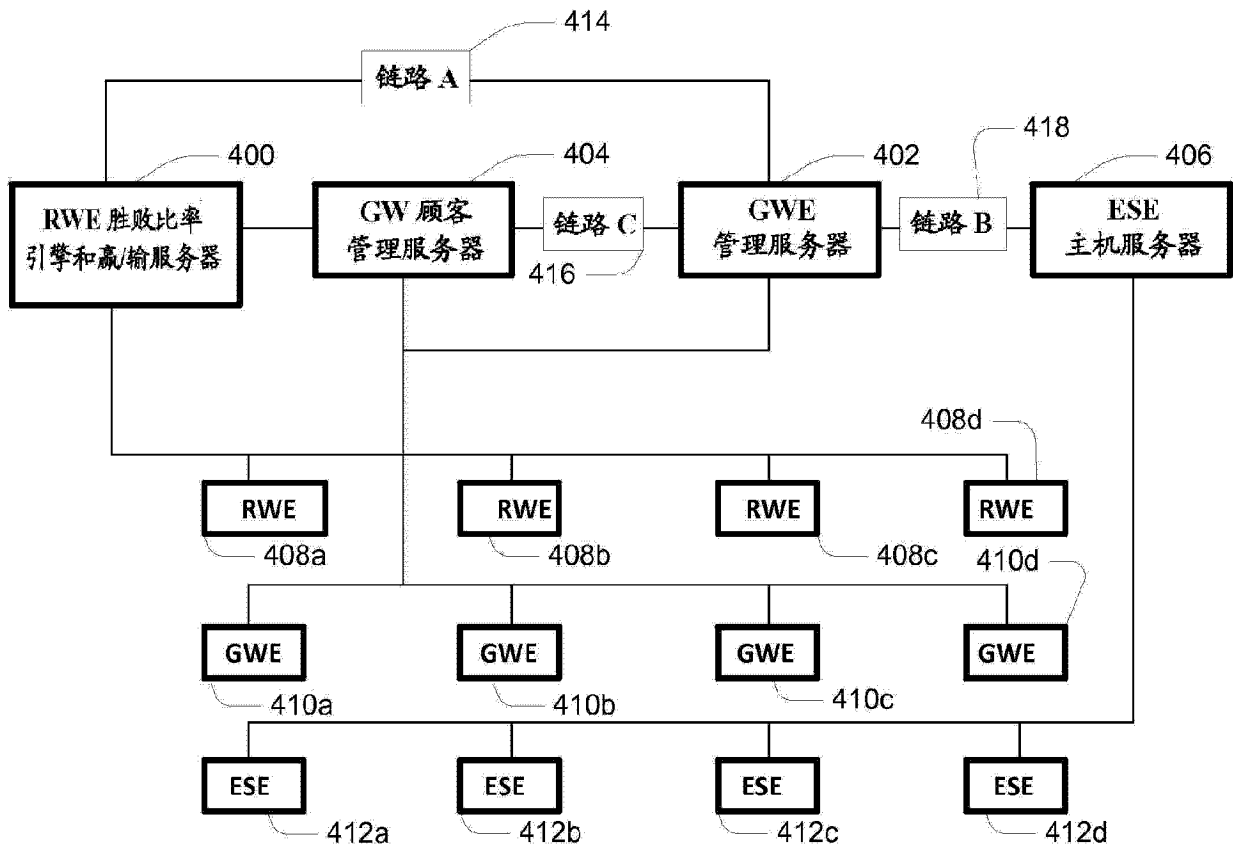


图 4

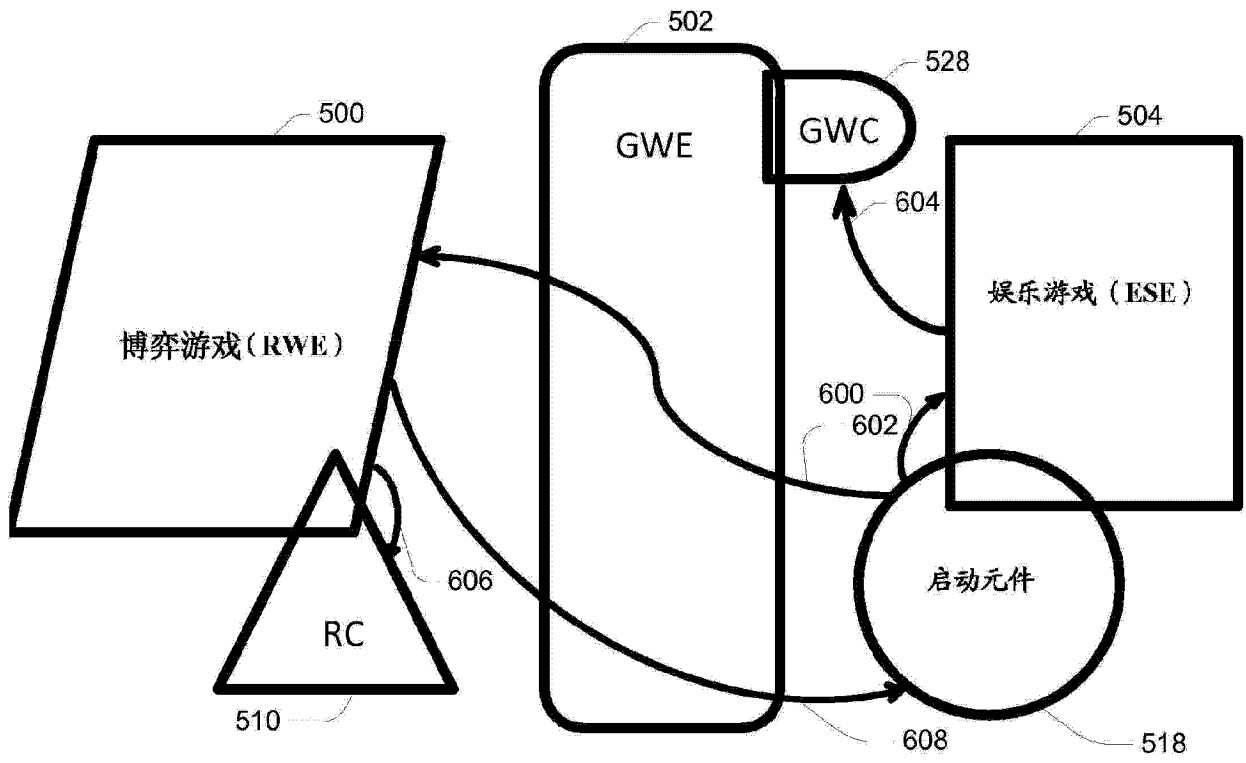


图 6

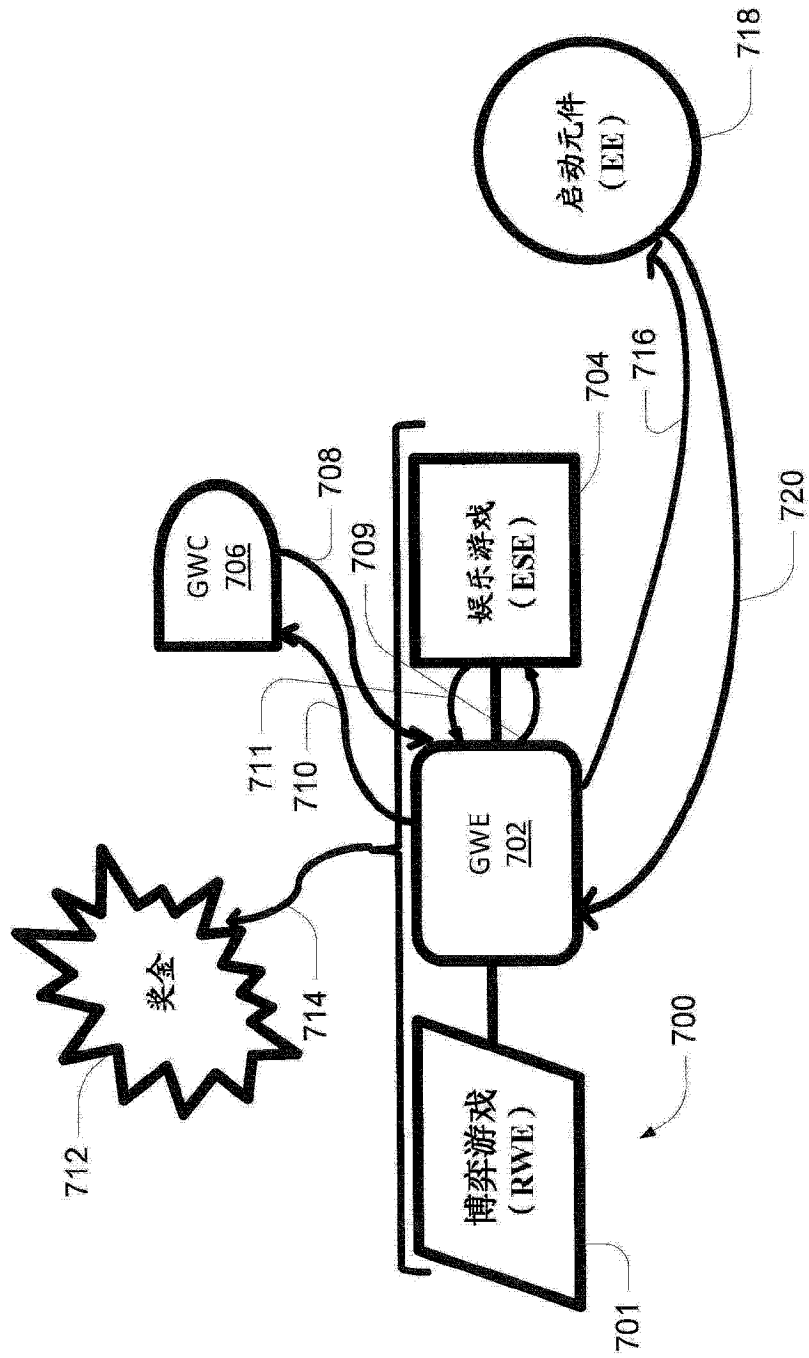


图 7

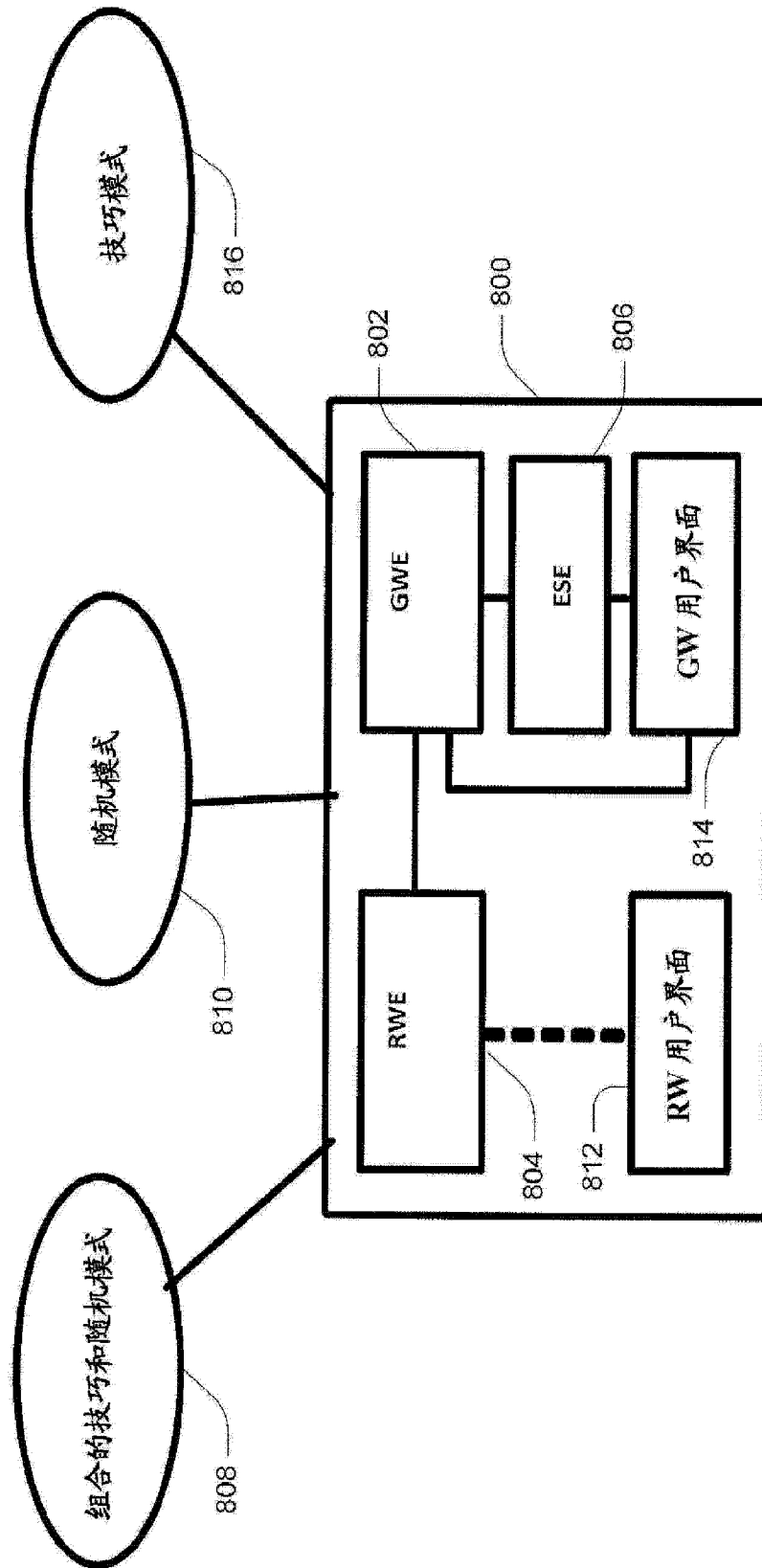


图 8

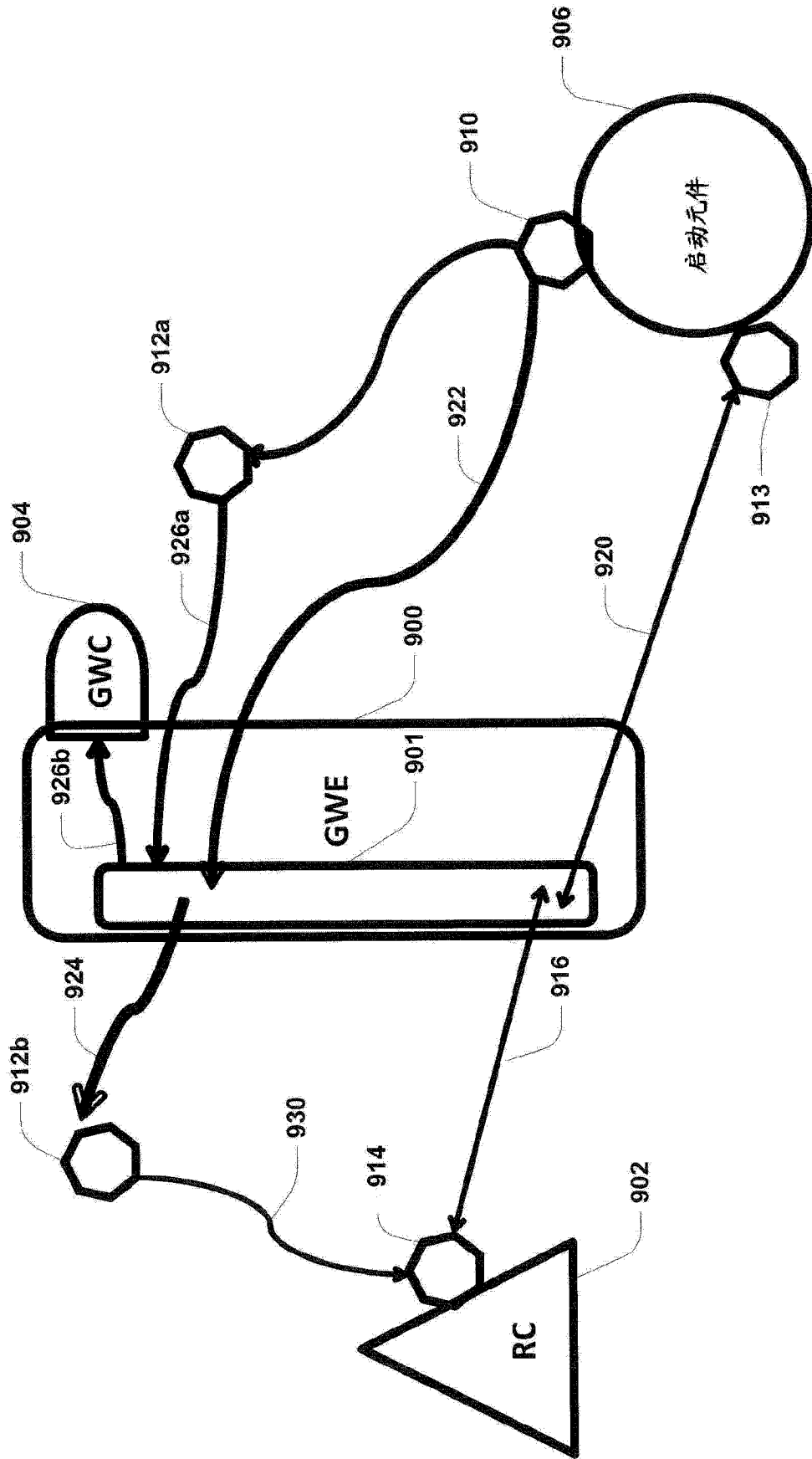


图 9

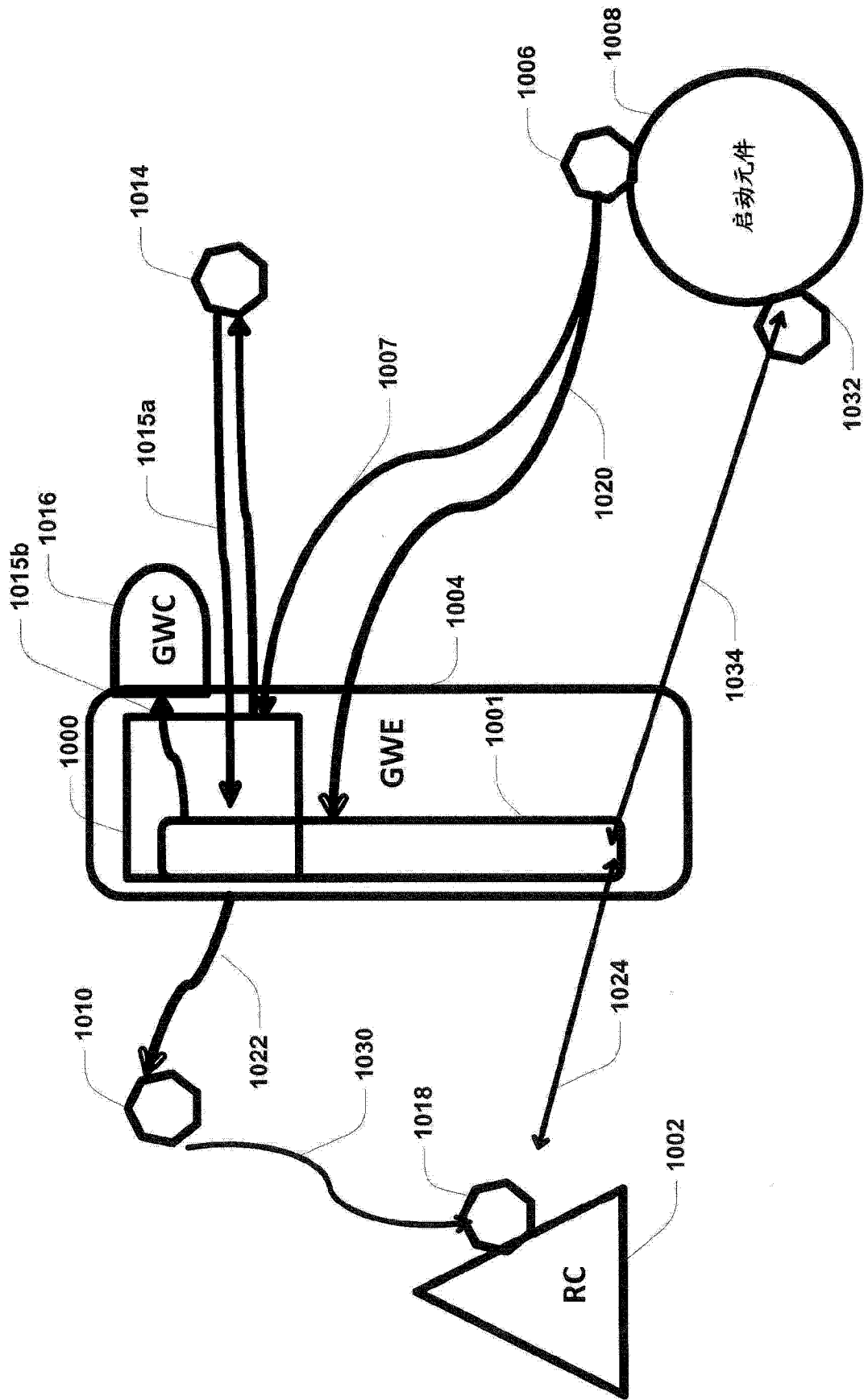


图 10

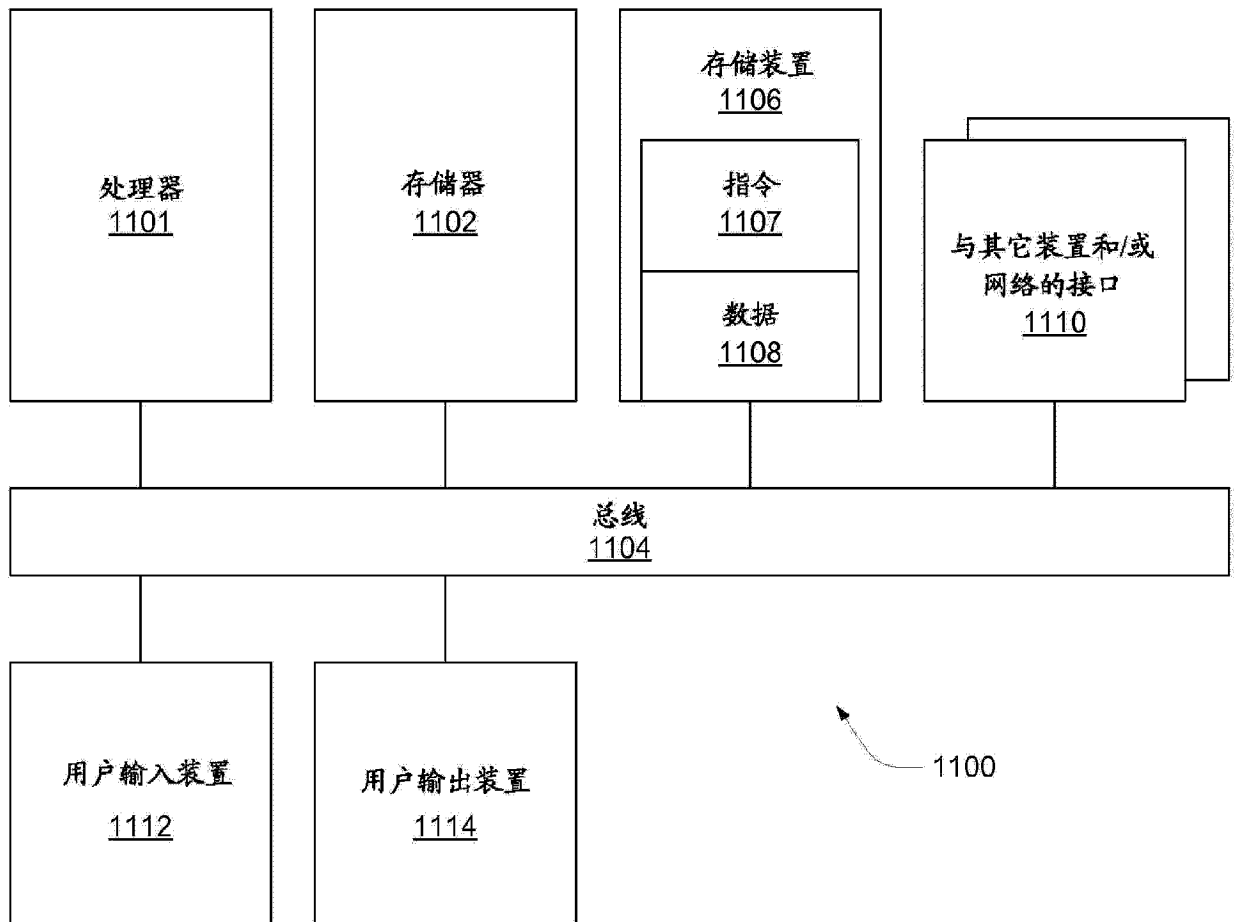


图 11