



(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公告本

(11)證書號數：TW I716406 B

(45)公告日：中華民國 110 (2021) 年 01 月 21 日

(21)申請案號：105115387

(22)申請日：中華民國 105 (2016) 年 05 月 18 日

(51)Int. Cl. : A63F13/792 (2014.01)

A63F13/79 (2014.01)

A63F13/46 (2014.01)

(30)優先權：2015/05/18 美國

62/163,179

(71)申請人：美商遊戲客公司 (美國) GAMECO, INC. (US)

美國

(72)發明人：古德曼 百連 約書亞 谷銳伯 GOLDMAN, BLAINE JOSHUA GRABOYES

(US) ; 希諾奇 馬克 SINOSICH, MARK (AU) ; 耐斯利 馬可 C NICELY, MARK

C. (US)

(74)代理人：陳長文

(56)參考文獻：

TW I366478

TW I554317

TW 201138915A

TW 201323041A

TW 201501757A

US 8192270B2

US 2008/0020830A1

WO 2015/057977A1

審查人員：謝育桓

申請專利範圍項數：24 項 圖式數：29 共 97 頁

(54)名稱

視訊遊戲之遊戲系統、方法及媒體

(57)摘要

本文中描述用於將單玩家技能遊戲調適至一遊戲環境中之方法、系統及媒體。此遊戲之遊戲包括：透過遊戲機接受由一玩家起始玩遊戲；提供視訊遊戲技能之一或多個遊戲，其中一遊戲場係選自一遊戲場選擇集區，其中將該遊戲場設定至具有一最大可用支付，且遊戲係選自該遊戲場；評估且記錄該遊戲場中之該遊戲階段之該玩遊戲的結果；將一支付表呈現至該玩家，其中該支付表包括基於一玩家之玩遊戲結果之一或多行支付；根據最佳玩遊戲結果及該支付表來評估與分配所賺得的任何支付；及藉由調整經呈現至一玩家之不同遊戲場的選擇權重來管理該支付表之賠出率(RTP)的變異數。

Described are methods, systems, and media for adapting single player games of skill to a gaming environment. This game gaming comprises: accepting, through the gaming machine, initiation of play by a player; providing one or more games of video game skill, wherein a Playfield is chosen from a Playfield Selection Pool wherein the Playfield is set to have a Maximum Available Payout and games are chosen from that Playfield; evaluating and recording the results of the play of the said game session in the said Playfield; presenting a Paytable to the player, wherein the Paytable comprises one or more lines of payouts based on at player's play results; evaluating and distributing any payout earned according to the best play results and the Paytable; and managing the variance of Return To Player (RTP) of the Paytable, by adjusting selection weights of different Playfields presented to a player,

指定代表圖：

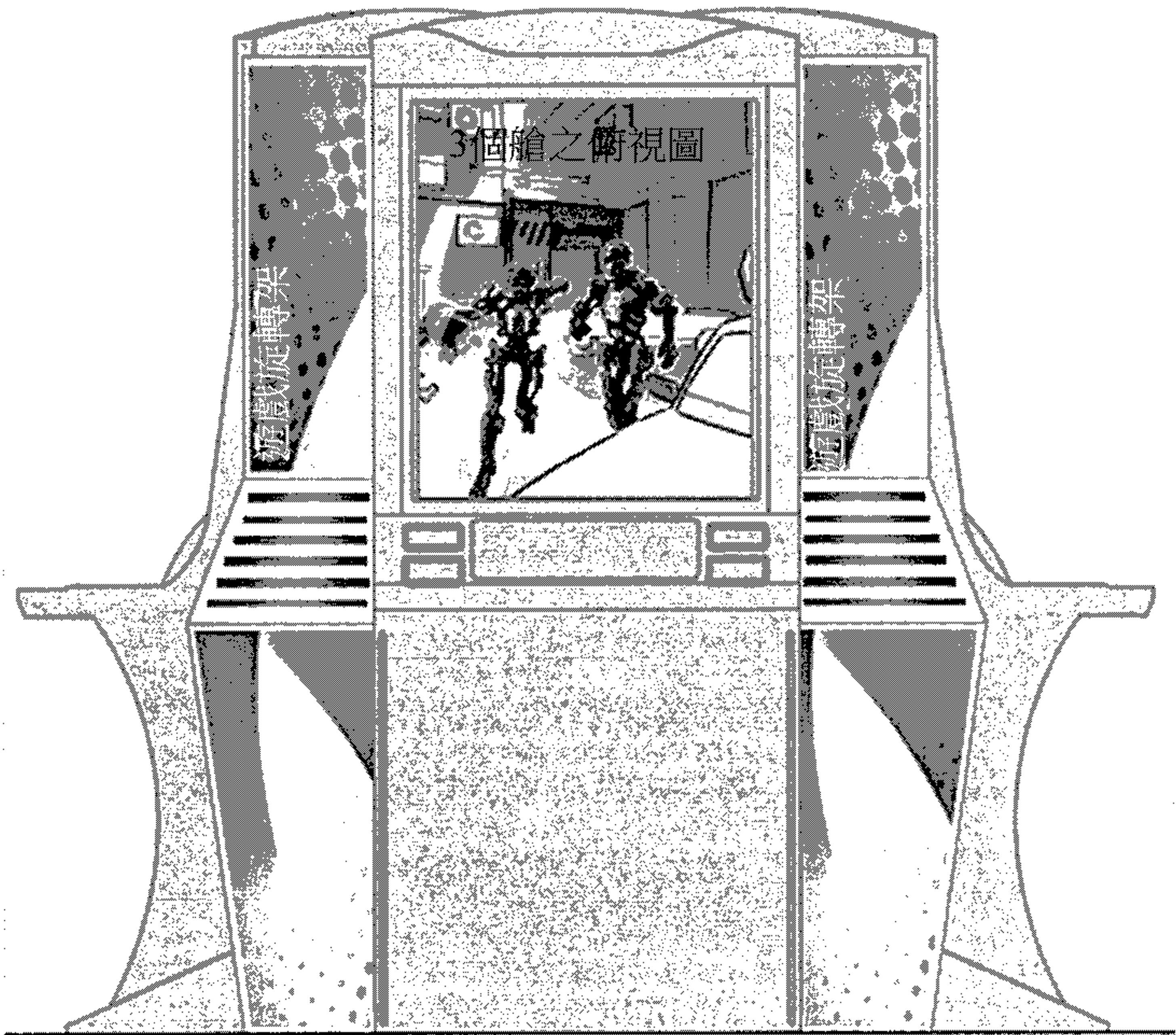


圖 23



I716406

發明摘要

※ 申請案號：105115387

※ 申請日：105年5月18日

※IPC 分類：

【發明名稱】

視訊遊戲之遊戲系統、方法及媒體

VIDEO GAME GAMING SYSTEM, METHOD AND MEDIA

【中文】

本文中描述用於將單玩家技能遊戲調適至一遊戲環境中之方法、系統及媒體。此遊戲之遊戲包括：透過遊戲機接受由一玩家起始玩遊戲；提供視訊遊戲技能之一或多個遊戲，其中一遊戲場係選自一遊戲場選擇集區，其中將該遊戲場設定至具有一最大可用支付，且遊戲係選自該遊戲場；評估且記錄該遊戲場中之該遊戲階段之該玩遊戲的結果；將一支付表呈現至該玩家，其中該支付表包括基於一玩家之玩遊戲結果的一或多行支付；根據最佳玩遊戲結果及該支付表來評估與分配所賺得的任何支付；及藉由調整經呈現至一玩家之不同遊戲場的選擇權重來管理該支付表之賠出率(RTP)的變異數。

【英文】

Described are methods, systems, and media for adapting single player games of skill to a gaming environment. This game gaming comprises: accepting, through the gaming machine, initiation of play by a player; providing one or more games of video game skill, wherein a Playfield is chosen from a Playfield Selection Pool wherein the Playfield is set to have a Maximum Available Payout and games are chosen from that Playfield; evaluating and recording the results of the play of the said game session in the said Playfield; presenting a Paytable to the player, wherein the Paytable comprises one or more lines of payouts based on a player's play results; evaluating and distributing any payout earned according to the best play results and the Paytable; and managing the variance of Return To Player (RTP) of the Paytable, by adjusting selection weights of different Playfields presented to a player.

【代表圖】

【本案指定代表圖】：第（23）圖。

【本代表圖之符號簡單說明】：

無

【本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式】：

無

發明專利說明書

(本說明書格式、順序，請勿任意更動)

【發明名稱】

視訊遊戲之遊戲系統、方法及媒體

VIDEO GAME GAMING SYSTEM, METHOD AND MEDIA

[相關申請案之交叉參考]

本申請案主張2015年5月18日申請之美國臨時申請案第62/163,179號之權利，該申請案之全文以引用的方式併入本文中。

【先前技術】

大多數(60%至75%)美國遊樂場收入來自吃角子老虎機；然而，來自吃角子老虎機之收入在過去十年已下降。另一方面，如今在美國存在1.12億多玩家遊戲玩家。視訊遊戲每年產生260億美元，比得上傳統運動愛好者之一類似花費。遊樂場將藉由提供新產品而獲益，該等新產品吸引玩視訊遊戲長大的一代。

隨著來自吃角子老虎機之收入繼續下降，遊樂場正在經歷一危機。遊樂場盡力吸引且留住一年輕觀眾。大多數吃角子老虎機玩家年齡較大(大於50)，而年輕人(低於40)不玩吃角子老虎機，此係因為其等玩互動式視訊遊戲長大。傳統吃角子老虎機製造者未跟上較年輕玩家對於新遊戲之預期。玩視訊遊戲長大之較年輕玩家比年齡較大玩家花費更少時間在遊樂場中且尋找比傳統捲軸式吃角子老虎機更吸引之一產品。

傳統遊戲機留住使用者之問題在於其等較不互動式且係基於概率而非如互動式視訊遊戲趨向般基於技能。當前技術未能將較年輕玩家對互動式技能遊戲之興趣併入遊樂場機中。特定言之，現有技術未能將一玩家在一技能遊戲中之效能與支付直接組合。

因此，需要提供增加遊戲裝置之樂趣及互動性之手段，其中玩家技能輸入對玩家支付具有一清楚且明顯效應。

【發明內容】

尤其為了增加遊戲裝置之樂趣及互動性，可類似於一傳統吃角子老虎機般玩本文中描述之視訊遊戲之遊戲機(VGM)之實施例，但本文中描述之VGM之實施例具有容許玩家更大控制遊戲之結果同時仍提供所要預期返還率(eRTP)值之特徵。在一些實施例中，VGM組合具有一吃角子老虎機之一傳統大型遊戲機台之感受與將一新技能元素帶至遊樂場之一獨有玩家經歷。

本文中描述之本發明之實施例提供重振吃角子老虎機收入之各種解決方案且使用視訊遊戲之遊戲將下一代及一新觀眾帶至遊樂場。舉例而言，本文中描述之本發明之一項實施例係一VGM，其藉由在遊戲大廳中採用流行視訊遊戲而促進遊戲活動。在一些實施例中，VGM係替換傳統捲軸式吃角子老虎機之一單玩家經歷。在進一步實施例中，VGM係一專屬視訊遊戲之遊戲機，其經組態以自在多玩家視訊遊戲中競爭之時與莊家玩遊戲之玩家接收籌碼。預想相較於傳統吃角子老虎機，所描述之VGM將最終增加收入且將更吸引對傳統吃角子老虎機無興趣之一較年輕觀眾及尋找新事物玩遊戲之一年齡較大觀眾。本發明之VGM提供許多優點(諸如一動態遊戲步調及吸引人的經歷)且包含電子競技遊戲及相關特徵，電子競技係當前成長最快之觀眾性運動之一者。本文中描述之本發明之一些實施例向玩家提供遊戲、遊戲方法及相對容易玩而又難以精通之一遊戲經歷。預想交叉多個流行遊戲類型，本發明之VGM在喜愛視訊遊戲之玩家當中亦將具有廣泛吸引力。

本發明之一些實施例係關於電腦實施方法，電腦實施系統及使用包含呈程式碼及資料區段之指令之一電腦程式編碼之非暫時性電腦

可讀儲存媒體，該等指令可由一處理器執行且在其等之執行之後經組態以在可包含一或多個資料通信及顯示裝置之電腦化環境中提供一概率遊戲，其中一遊戲階段內之支付之大小及/或性質可受到藉由一或多個玩家應用之技能影響。

在一些實施例中，在玩遊戲期間展現之不同等級之技能產生不同eRTP (預期返還率)而無任何償付補償(payback compensation)。在此等實施例中，可由處理器調整遊戲系統設計參數，以影響任何給定玩家避免任何特定等級之償付損失所需之技能等級。

在一些其他實施例中，本發明能夠藉由採用以下手段而產生在大於一特定可信度等級內之特定數目個遊戲之值之一特定範圍內之一aRTP (實際返還率)：(a)針對一給定遊戲階段選擇或建構一遊戲場，基於最佳技能之應用，該遊戲場之最大可用支付小於在對應支付表中列舉之最大可能支付；(b)基於偵測到使用次最佳技能而增加一遊戲階段期間之支付。

在一些實施例中，支付係基於關於一支付表之一關鍵分數，該支付表定義針對特定關鍵分數值之特定支付。在一些實施例中，未獎勵支付，除非獲得一特定最小關鍵分數。值足夠大以保證一支付之一關鍵分數稱為一合格關鍵分數。在一些實施例中，針對各不同合格關鍵分數存在一不同支付。在一些實施例中，至少兩個合格關鍵分數導致相同支付。在一些實施例中，其中關鍵分數大於另外對於一支付合格所需之分數之處，僅獎勵最高支付。舉例而言，在其中最終結果係「4個鴨子」且其之支付表包括以下獎賞之一遊戲之情況中：(a)針對5個鴨子係5美元獎賞；(b)針對4個鴨子係2美元獎賞；且(c)針對3個鴨子係1美元獎賞，即使「3個鴨子」係一「4個鴨子」結果之一子集，仍將僅獎勵2美元獎賞。

在一態樣中，本文中揭示一種將技能遊戲調適至一遊戲機中之

電腦實施方法，其中該方法平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素以映射針對全部玩家之一系列可能結果，該方法包括：透過遊戲機接受由一玩家起始玩遊戲；藉由遊戲機提供與複數個遊戲參數相關聯且具有在玩遊戲期間需要由玩家應用視訊遊戲技能之一或多個特徵之一或多個單玩家遊戲，其中遊戲係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集區，該隨機數目產生器包括一第一隨機數目及一第二隨機數目，該第一隨機數目用於自遊戲場選擇集區選擇一遊戲場，其中將遊戲場設定至具有一最大可用支付，該第二隨機數目用於自己選擇之遊戲場選擇一特定遊戲階段；藉由遊戲機評估且記錄該遊戲場中之該遊戲階段之玩遊戲之結果；藉由遊戲機將一支付表呈現至玩家，其中支付表包括對應於玩遊戲結果之一或多行支付；藉由遊戲機根據最佳玩遊戲結果及支付表評估且分配所賺得之任何支付；及透過遊戲機藉由調整呈現至一玩家之不同遊戲場之選擇權重而管理支付表之返還率(RTP)之變異數，其中不同遊戲場與各自最大可用支付相關。

在一些實施例中，玩家經由一遊戲控制器玩遊戲。在進一步實施例中，遊戲控制包括以下之一或多者：一遊戲台(gamepad)、一轉輪(paddle)、一操縱桿、一軌跡球、一油門弧座(throttle quadrant)、一方向盤、一駕駛盤、踏板、一鍵盤、一滑鼠、一觸控螢幕、一運動感測器、一光槍、一節奏遊戲控制器、一主控台遊戲控制器。在一些實施例中，遊戲機接受藉由兩個或兩個以上玩家之起始；提供兩個或兩個以上單玩家遊戲階段；評估且記錄兩個或兩個以上遊戲階段之玩遊戲之結果；且評估且分配至兩個或兩個以上玩家之各自支付。在一些實施例中，管理返還率變異數係基於以下之一或多者：中場遊戲度量、關鍵分數、非關鍵分數、遊戲結束結果、實際最大可用支付與實際支付之間之差異及實際最大可獲得關鍵分數與實際關鍵分數之間之差異。在一些實施例中，藉由調整以下之一或多者而管理返還率變異

數：來自一第一可變動獎賞選擇集區之至少一第一獎賞之選擇權重；一獎金獎勵之頻率；一遊戲階段內可用之時間之量；及一遊戲階段可用之玩家動作之數目。在一些實施例中，將調整返還率應用至以下之一或多者：在進展中之一當前遊戲及一將來遊戲。在一些實施例中，遊戲機係一獨立單元。在一些實施例中，遊戲機連接至自其產生且傳達隨機結果至遊戲機之一中央伺服器系統。在一些實施例中，最大可用支付係基於與各遊戲場相關聯之最大可獲得關鍵分數。在一些實施例中，遊戲場選擇集區中之遊戲包括具有一時間限制之一或多個遊戲。在進一步實施例中，遊戲包括一賽車遊戲，其中一玩家在一軌道上賽車以達成一給定時間範圍內之最佳軌道時間。在一些實施例中，賽車遊戲包括賽車軌道上之一最佳路徑及沿著最佳路徑之一最佳軌道時間。在一些實施例中，遊戲場選擇集區中之遊戲包含限制玩遊戲期間容許之玩家動作之數目之至少一遊戲。在一些實施例中，遊戲場選擇集區中之遊戲包含需要玩家之至少一策略技能決定之至少一遊戲。在一些實施例中，遊戲包括以下之一或多者：一迷宮遊戲、一運動遊戲、一拼字遊戲、一抓捕遊戲、一躲避遊戲、一平衡遊戲、一繪圖遊戲、一收集遊戲、一射擊遊戲、一基於運動之遊戲、一角色扮演遊戲、一休閒遊戲、一賽車遊戲、一格鬥遊戲、一第一人稱射擊遊戲、一大規模多玩家線上角色扮演遊戲(MMORPG)、一側視圖射彈遊戲、一俯視圖射彈遊戲、四分法視圖射彈遊戲或一大規模多玩家線上角色扮演遊戲、一匹配遊戲、一隱藏物件遊戲、一找字遊戲、一構字遊戲、一路徑遊戲、一時間管理遊戲、一資源管理遊戲、一植物生長遊戲、一動物飼養遊戲、一形狀放置遊戲、一圖案匹配遊戲、一節奏匹配遊戲、一記憶遊戲、一色彩完成遊戲、一連接遊戲、一虛擬釣魚遊戲、一動物模擬遊戲及任何適合的技能遊戲。在一些實施例中，遊戲機經組態以接受將在遊戲階段期間達成一玩遊戲結果之一玩家之籌

碼。在一些實施例中，玩家基於遊戲之進展在遊戲期間支付額外籌碼。在一些實施例中，向玩家提供一單一機會以在一遊戲階段內達成一特定關鍵分數。在一些實施例中，遊戲機獎勵玩家額外時間以完成遊戲階段。在進一步實施例中，所獎勵之該額外時間係基於遊戲機經由中場遊戲進展之評估判定玩家在無該額外時間之情況下賺得少於最大可用支付之機率大於一預設機率。在一些實施例中，玩家在具有一小價格而無籌碼或報酬之一練習模式中玩遊戲。

在另一態樣中，本文中揭示一種用於藉由平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素以映射針對全部玩家之一系列可能結果而將技能遊戲調適至一遊戲機中之電腦實施系統，該系統包括：一遊戲機，其包括至少一處理器、經組態以執行可執行指令之一作業系統及一記憶體；一電腦程式，其包含可由至少一處理器執行以建立一應用程式之指令，該應用程式包括：經組態以接受由一玩家起始玩遊戲之一軟體模組；經組態以提供與複數個遊戲參數相關聯且具有在玩遊戲期間需要由玩家應用視訊遊戲技能之一或多個特徵之一或多個單玩家遊戲之一軟體模組，其中遊戲係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集區，該隨機數目產生器包括一第一隨機數目及一第二隨機數目，該第一隨機數目用於自遊戲場選擇集區選擇一遊戲場，其中將遊戲場設定至具有一最大可用支付，該第二隨機數目用於自己選擇之遊戲場選擇一特定遊戲階段；經組態以評估且記錄該遊戲場中之該遊戲階段之玩遊戲之結果之一軟體模組；經組態以將一支付表呈現至玩家之一軟體模組，其中支付表包括基於一玩家之玩遊戲結果之一或多行支付；經組態以根據最佳玩遊戲結果及支付表評估且分配所賺得之任何支付之一軟體模組；及經組態以藉由調整呈現至一玩家之不同遊戲場之選擇權重而管理支付表之返還率(RTP)之變異數之一軟體模組，其中不同遊戲場與各自最大可用支付相關。

在另一態樣中，本文中揭示一種使用包含指令之一電腦程式編碼之非暫時性電腦可讀儲存媒體，該等指令可由一處理器執行以建立用於藉由平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素以映射針對全部玩家之一系列可能結果而將技能遊戲調適至一遊戲機中之一應用程式，該應用程式包括：經組態以接受由一玩家起始玩遊戲之一軟體模組；經組態以提供與複數個遊戲參數相關聯且具有在玩遊戲期間需要由玩家應用視訊遊戲技能之一或多個特徵之一或多個單玩家遊戲之一軟體模組，其中遊戲係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集區，該隨機數目產生器包括一第一隨機數目及一第二隨機數目，該第一隨機數目用於自遊戲場選擇集區選擇一遊戲場，其中將遊戲場設定至具有一最大可用支付，該第二隨機數目用於自己選擇之遊戲場選擇一特定遊戲階段；經組態以評估且記錄該遊戲場中之該遊戲階段之玩遊戲之結果之一軟體模組；經組態以將一支付表呈現至玩家之一軟體模組，其中支付表包括基於一玩家之玩遊戲結果之一或多行支付；經組態以根據最佳玩遊戲結果及支付表評估且分配所賺得之任何支付之一軟體模組；及經組態以藉由調整呈現至一玩家之不同遊戲場之選擇權重而管理支付表之返還率(RTP)之變異數之一軟體模組，其中不同遊戲場與各自最大可用支付相關。

在另一態樣中，本文中揭示一種將技能遊戲調適至一遊戲機中之電腦實施方法，其中該方法平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素以映射針對全部玩家之一系列可能結果，該方法包括：透過遊戲機接受由一玩家起始玩遊戲；藉由遊戲機提供視訊遊戲技能之一或多個單玩家遊戲，其中遊戲係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集區；藉由遊戲機評估且記錄該遊戲場中之該遊戲階段之玩遊戲之結果；藉由遊戲機將一支付表呈現至玩家，其中支付表包括基於一玩家之玩遊戲結果之一或多行支付；藉由遊戲機根據最佳玩遊戲結果及支付表評

估且分配所賺得之任何支付。

在一些實施例中，一第一隨機數目選擇一支付等級，且一第二隨機數目自全部具有與該所選擇之支付等級相同之最大可用支付之遊戲場之一集合選擇一遊戲場。在一些實施例中，系統進一步包括監測實際返還率且調整遊戲參數以管理該返還率之變異數之一或多個模組。在進一步實施例中，其中調整返還率變異數係基於以下之一或多者：中場遊戲度量、關鍵分數、非關鍵分數、遊戲結束結果、實際最大可用支付與實際支付之間之差異及實際最大可獲得關鍵分數與實際關鍵分數之間之差異。在進一步實施例中，藉由調整以下之一或多者而管理返還率變異數：呈現至一玩家之不同遊戲場之選擇權重，其中不同遊戲場與各自最大可用支付相關；來自一第一可變動獎賞選擇集區之至少一第一獎賞之選擇權重；一獎金獎勵之頻率；一遊戲階段內可用之時間之量；及一遊戲階段可用之玩家動作之數目。在進一步實施例中，將調整返還率應用至以下之一或多者：在進展中之一當前遊戲及一將來遊戲。在一些實施例中，起始包含藉由玩家下注一籌碼，其中籌碼包括以下之一或多者：金錢貨幣、虛擬貨幣及等效物。在一些實施例中，支付包括以下之一或多者：一累積特獎(progressive jackpot)、一實體獎賞、不可兌換點數(non-redeemable point)、非累計點數及其他等效物。在進一步實施例中，籌碼之貨幣與該支付之貨幣不同。在進一步實施例中，玩家支付原始籌碼之一百分比以重新開始一技能遊戲。在一些實施例中，遊戲機係一獨立單元。在一些實施例中，遊戲機連接至自其擷取結果之一中央系統，其中中央系統包括以下之一或多者：一類別II遊戲系統、一視訊彩票終端機及一網路用戶端-伺服器系統。在一些實施例中，最大可用支付係基於與各遊戲場相關聯之最大可獲得關鍵分數。在一些實施例中，視訊技能遊戲包括具有一時間限制之一或多個遊戲。在進一步實施例中，一或多個技能

遊戲包括一賽車遊戲，其中一玩家在一軌道上賽車以達成一給定時間範圍內之最佳軌道時間。在進一步實施例中，賽車遊戲包括賽車軌道上之一最佳路徑及沿著最佳路徑之一最佳軌道時間。在一些實施例中，視訊技能遊戲包含限制玩家動作之數目之至少一遊戲。在一些實施例中，視訊技能遊戲包含需要玩家之至少一策略技能決定之至少一遊戲。在一些實施例中，一或多個技能遊戲包括以下之一或多者：一迷宮遊戲、一運動遊戲、一拼字遊戲、一抓捕遊戲、一躲避遊戲、一平衡遊戲、一繪圖遊戲、一收集遊戲、一射擊遊戲、一基於運動之遊戲、一角色扮演遊戲、一休閒遊戲、一賽車遊戲、一格鬥遊戲、一第一人稱射擊遊戲、一大規模多玩家線上角色扮演遊戲(MMORPG)、一側視圖射彈遊戲、一俯視圖射彈遊戲、四分法視圖射彈遊戲或一大規模多玩家線上角色扮演遊戲、一匹配遊戲、一隱藏物件遊戲、一找字遊戲、一構字遊戲、一路徑遊戲、一時間管理遊戲、一資源管理遊戲、一植物生長遊戲、一動物飼養遊戲、一形狀放置遊戲、一圖案匹配遊戲、一節奏匹配遊戲、一記憶遊戲、一色彩完成遊戲、一連接遊戲、一虛擬釣魚遊戲、一動物模擬遊戲及任何適合技能遊戲。在一些實施例中，玩家在對其之結果滿意之任何時間結束一技能遊戲。在一些實施例中，玩家在任何時間退出一技能遊戲以移動至一下一技能遊戲。在一些實施例中，遊戲機接受將達成一玩遊戲結果之一玩家之額外籌碼。在一些實施例中，玩家基於遊戲之進展在技能遊戲期間支付額外籌碼。在一些實施例中，玩家僅具有一個機會以達成一特定關鍵分數。在一些實施例中，玩家經由一遊戲控制器玩遊戲。在進一步實施例中，遊戲控制包括以下之一或多者：一遊戲台、一轉輪、一操縱桿、一軌跡球、一油門弧座、一方向盤、一駕駛盤、踏板、一鍵盤、一滑鼠、一觸控螢幕、一運動感測器、一光槍、一節奏遊戲控制器、一主控台遊戲控制器。在一些實施例中，遊戲機獎勵玩家額外時間以

完成遊戲階段。在進一步實施例中，所獎勵之該額外時間係基於遊戲機經由中場遊戲進展之評估而預測玩家在無該額外時間之情況下可能賺得少於最大可用支付。

在另一態樣中，本文中揭示一種用於藉由平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素以映射針對全部玩家之一系列可能結果而將技能遊戲調適至一遊戲機中之電腦實施系統，該系統包括：一遊戲機，其包括至少一處理器、經組態以執行可執行指令之一作業系統及一記憶體；一電腦程式，其包含可由至少一處理器執行以建立一應用程式之指令，該應用程式包括：經組態以接受由一玩家起始玩遊戲之一軟體模組；經組態以提供視訊遊戲技能之一或多個單玩家遊戲之一軟體模組，其中遊戲係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集區；經組態以評估且記錄該遊戲場中之該遊戲階段之玩遊戲之結果之一軟體模組；經組態以將一支付表呈現至玩家之一軟體模組，其中支付表包括基於一玩家之玩遊戲結果之一或多行支付；及經組態以根據最佳玩遊戲結果及支付表評估且分配所賺得之任何支付之一軟體模組。

在一些實施例中，一第一隨機數目選擇一支付等級，且一第二隨機數目自全部具有與該所選擇之支付等級相同之最大可用支付之遊戲場之一集合選擇一遊戲場。在一些實施例中，系統進一步包括監測實際返還率且調整遊戲參數以管理該返還率之變異數。在進一步實施例中，其中調整返還率變異數係基於以下之一或多者：中場遊戲度量、關鍵分數、非關鍵分數、遊戲結束結果、實際最大可用支付與實際支付之間之差異及實際最大可獲得關鍵分數與實際關鍵分數之間之差異。在進一步實施例中，藉由調整以下之一或多者而管理返還率變異數：呈現至一玩家之不同遊戲場之選擇權重，其中不同遊戲場與各自最大可用支付相關；來自一第一可變動獎賞選擇集區之至少一第一獎賞之選擇權重；一獎金獎勵之頻率；一遊戲階段內可用之時間之

量；及一遊戲階段可用之玩家動作之數目。在進一步實施例中，將調整返還率應用至以下之一或多者：在進展中之一當前遊戲及一將來遊戲。在一些實施例中，玩家經由一遊戲控制器玩遊戲。在進一步實施例中，遊戲控制包括以下之一或多者：一遊戲台、一轉輪、一操縱桿、一軌跡球、一油門弧座、一方向盤、一駕駛盤、踏板、一鍵盤、一滑鼠、一觸控螢幕、一運動感測器、一光槍、一節奏遊戲控制器、一主控台遊戲控制器。在一些實施例中，調整返還率係基於以下之一或多者：中場遊戲度量、關鍵分數、非關鍵分數、遊戲結束結果、實際最大可用支付與實際支付之間之差異及實際最大可獲得關鍵分數與實際關鍵分數之間之差異。

在另一態樣中，本文中揭示一種使用包含指令之一電腦程式編碼之非暫時性電腦可讀儲存媒體，該等指令可由一處理器執行以建立用於藉由平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素以映射針對全部玩家之一系列可能結果而將技能遊戲調適至一遊戲機中之一應用，該應用包括：一遊戲機，其包括至少一處理器、經組態以執行可執行指令之一作業系統及一記憶體；一電腦程式，其包含可由至少一處理器執行以建立一應用程式之指令，該應用程式包括：經組態以接受由一玩家起始玩遊戲之一軟體模組；經組態以提供視訊遊戲技能之一或多個單玩家遊戲之一軟體模組，其中遊戲係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集區，該隨機數目產生器包括一第一隨機數目及一第二隨機數目，該第一隨機數目用於自遊戲場選擇集區選擇一遊戲場，其中將遊戲場設定至具有一最大可用支付，該第二隨機數目用於自己選擇之遊戲場選擇一特定遊戲階段；經組態以評估且記錄該遊戲場中之該遊戲階段之玩遊戲之結果之一軟體模組；經組態以將一支付表呈現至玩家之一軟體模組，其中支付表包括基於一玩家之玩遊戲結果之一或多行支付；經組態以根據最佳玩遊戲結果及支付表評估由玩家賺得之任何

支付之一軟體模組；及經組態以藉由調整呈現至一玩家之不同遊戲場之選擇權重而管理支付表之返還率(RTP)之一軟體模組，其中不同遊戲場與各自最大可用支付相關。

在另一態樣中，本文中揭示一種將技能遊戲調適至一遊戲機中之電腦實施方法，其中該方法平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素以映射針對全部玩家之一系列可能結果，該方法包括：透過遊戲機接受由一玩家起始玩遊戲；藉由遊戲機提供視訊遊戲技能之一或多個單玩家遊戲，其中遊戲係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集區，該隨機數目產生器包括一第一隨機數目及一第二隨機數目，該第一隨機數目用於自遊戲場選擇集區選擇一遊戲場，其中將遊戲場設定至具有一最大可用支付，該第二隨機數目用於自己選擇之遊戲場選擇一特定遊戲階段；藉由遊戲機評估且記錄該遊戲場中之該遊戲階段之玩遊戲之結果；藉由遊戲機將一支付表呈現至玩家，其中支付表包括基於一玩家之玩遊戲結果之一或多行支付；藉由遊戲機根據最佳玩遊戲結果及支付表評估且分配所賺得之任何支付；及透過遊戲機藉由調整呈現至一玩家之不同遊戲場之選擇權重而管理支付表之返還率(RTP)，其中不同遊戲場與各自最大可用支付相關。

在一些實施例中，起始包含藉由玩家下注一籌碼，其中籌碼包括以下之一或多者：金錢貨幣、虛擬貨幣及等效物。在一些實施例中，支付包括以下之一或多者：一累積特獎、一實體獎賞、不可兌換點數、非累計點數及其他等效物。在進一步實施例中，籌碼之貨幣與該支付之貨幣不同。在一些實施例中，遊戲機係一獨立單元。在一些實施例中，遊戲機連接至自其擷取結果之一中央系統，其中中央系統包括以下之一或多者：一類別II遊戲系統、一視訊彩票終端機及一網路用戶端-伺服器系統。在一些實施例中，最大可用支付係基於與各遊戲場相關聯之最大可獲得關鍵分數。在一些實施例中，視訊技能遊

戲包括具有一時間限制之一或多個遊戲。在進一步實施例中，一或多個技能遊戲包括一賽車遊戲，其中一玩家在一軌道上賽車以達成一給定時間範圍內之最佳軌道時間。在進一步實施例中，賽車遊戲包括賽車軌道上之一最佳路徑及沿著最佳路徑之一最佳軌道時間。在一些實施例中，視訊技能遊戲包含限制玩家動作之數目之至少一遊戲。在一些實施例中，該視訊技能遊戲包含需要玩家之至少一策略技能決定之至少一遊戲。在一些實施例中，一或多個技能遊戲包括：一迷宮遊戲、一運動遊戲、一拼字遊戲、一抓捕遊戲、一躲避遊戲、一平衡遊戲、一繪圖遊戲、一收集遊戲、一射擊遊戲、一基於運動之遊戲、一角色扮演遊戲、一休閒遊戲、一賽車遊戲、一格鬥遊戲、一第一人稱射擊遊戲、一大規模多玩家線上角色扮演遊戲(MMORPG)、一側視圖射彈遊戲、一俯視圖射彈遊戲、四分法視圖射彈遊戲或一大規模多玩家線上角色扮演遊戲、一匹配遊戲、一隱藏物件遊戲、一找字遊戲、一構字遊戲、一路徑遊戲、一時間管理遊戲、一資源管理遊戲、一植物生長遊戲、一動物飼養遊戲、一形狀放置遊戲、一圖案匹配遊戲、一節奏匹配遊戲、一記憶遊戲、一色彩完成遊戲、一連接遊戲、一虛擬釣魚遊戲、一動物模擬遊戲及任何適合技能遊戲。在一些實施例中，玩家在對其之結果滿意之任何時間結束一技能遊戲。在一些實施例中，玩家支付原始籌碼之一百分比以重新開始一技能遊戲。在一些實施例中，玩家在任何時間退出一技能遊戲以移動至一下一技能遊戲。在一些實施例中，遊戲機接受將達成一玩遊戲結果之一玩家之額外籌碼。在一些實施例中，玩家基於遊戲之進展在技能遊戲期間支付額外籌碼。在一些實施例中，玩家僅具有一個機會以達成一特定關鍵分數。在一些實施例中，玩家經由一遊戲控制器玩遊戲。在進一步實施例中，遊戲控制包括以下之一或多者：一遊戲台、一轉輪、一操縱桿、一軌跡球、一油門弧座、一方向盤、一駕駛盤、踏板、一鍵盤、

一滑鼠、一觸控螢幕、一運動感測器、一光槍、一節奏遊戲控制器、一主控台遊戲控制器。在一些實施例中，將調整返還率應用至以下之一或多者：在進展中之一當前遊戲及一將來遊戲。在一些實施例中，調整返還率係基於以下之一或多者：中場遊戲度量、關鍵分數、非關鍵分數、遊戲結束結果、實際最大可用支付與實際支付之間之差異及實際最大可獲得關鍵分數與實際關鍵分數之間之差異。在一些實施例中，遊戲機獎勵玩家額外時間以完成遊戲階段。在進一步實施例中，所獎勵之該額外時間係基於遊戲機經由中場遊戲進展之評估而預測玩家在無該額外時間之情況下可能賺得少於最大可用支付。

在另一態樣中，本文中揭示一種經由一遊戲機提供一概率遊戲之電腦實施方法，該方法包括：透過遊戲機接受玩遊戲之起始；藉由遊戲機提供視訊遊戲技能之一或多個單玩家遊戲；藉由遊戲機自一遊戲場選擇集區隨機選擇一第一遊戲場，其中該第一遊戲場具有一最大可用支付；藉由遊戲機基於該遊戲場提供一遊戲階段；藉由遊戲機評估且記錄該遊戲場之玩遊戲之結果；藉由遊戲機呈現一第一支付表，其中第一支付表基於玩家獲得一第一結果指定一第一支付；藉由遊戲機相對於該第一支付表評估且分配由玩家賺得之任何支付。

在一些實施例中，起始包含藉由玩家下注一第一籌碼。在進一步實施例中，該籌碼係一金錢貨幣或其等效物。在進一步實施例中，該籌碼係一虛擬貨幣或其等效物。在進一步實施例中，該籌碼之貨幣與該第一支付之貨幣不同。在一些實施例中，該遊戲場選擇集區包含一第二遊戲場，該第二遊戲場之最大可用支付與第一遊戲場之最大可用支付不同。在一些實施例中，該第一支付表包含基於玩家獲得一第二結果之一第二支付。在進一步實施例中，由遊戲機僅獎勵最高值支付。在一些實施例中，至少一支付係一累積特獎。在一些實施例中，至少一支付係一實體獎賞。在一些實施例中，該第一遊戲場之該隨機

選擇係基於一隨機數目產生器或偽隨機數目產生器。在一些實施例中，該第一遊戲場之該隨機選擇係基於不可完美預測結果之一些獨立事件。在進一步實施例中，該獨立事件係一賓果遊戲之結果。在進一步實施例中，該獨立事件係體育事件之結果。在一些實施例中，該遊戲機係一獨立單元。在一些實施例中，該遊戲機連接至自其擷取結果之一中央系統。在進一步實施例中，該中央系統符合一類別II遊戲系統。在進一步實施例中，該遊戲機係一視訊彩票終端機。在進一步實施例中，該遊戲機係一網路用戶端-伺服器系統。在一些實施例中，該最大可用支付係基於與各遊戲場相關聯之最大可獲得關鍵分數。在一些實施例中，該支付係基於一第二支付表。在一些實施例中，該視訊技能遊戲包含具有一時間限制之至少一遊戲。在進一步實施例中，一或多個技能遊戲包括一賽車遊戲，其中一玩家在一軌道上賽車以達成一給定時間範圍內之最佳軌道時間。在進一步實施例，賽車遊戲包括賽車軌道上之一最佳路徑及沿著最佳路徑之一最佳軌道時間。在一些實施例中，該視訊技能遊戲包含限制玩家動作之數目之至少一遊戲。在一些實施例中，該視訊技能遊戲包含需要玩家之至少一策略技能決定之至少一遊戲。在一些實施例中，一或多個技能遊戲包括以下之一或多者：一迷宮遊戲、一運動遊戲、一拼字遊戲、一抓捕遊戲、一躲避遊戲、一平衡遊戲、一繪圖遊戲、一收集遊戲、一射擊遊戲、一基於運動之遊戲、一角色扮演遊戲、一休閒遊戲、一賽車遊戲、一格鬥遊戲、一第一人稱射擊遊戲、一大規模多玩家線上角色扮演遊戲(MMORPG)、一側視圖射彈遊戲、一俯視圖射彈遊戲、四分法視圖射彈遊戲或一大規模多玩家線上角色扮演遊戲、一匹配遊戲、一隱藏物件遊戲、一找字遊戲、一構字遊戲、一路徑遊戲、一時間管理遊戲、一資源管理遊戲、一植物生長遊戲、一動物飼養遊戲、一形狀放置遊戲、一圖案匹配遊戲、一節奏匹配遊戲、一記憶遊戲、一色彩完成遊

戲、一連接遊戲、一虛擬釣魚遊戲、一動物模擬遊戲及任何適合技能遊戲。在一些實施例中，玩家在對其之結果滿意之任何時間結束一技能遊戲。在一些實施例中，玩家支付原始籌碼之一百分比以重新開始一技能遊戲。在一些實施例中，玩家在任何時間退出一技能遊戲以移動至一下一技能遊戲。在一些實施例中，遊戲機接受將達成一第一結果之一玩家之額外籌碼。在一些實施例中，玩家基於遊戲之進展在技能遊戲期間支付額外籌碼。在一些實施例中，玩家僅具有一個機會以達成一特定關鍵分數。在一些實施例中，起始係藉由玩家以一第一貨幣支付一不可退還費用且任何支付係以相對於該第一貨幣之一不同貨幣類型之一第二貨幣。在進一步實施例中，用於支付之該第二貨幣係不可兌換點數。在進一步實施例中，用於支付之該第二貨幣係非累計點數。在進一步實施例中，用於支付之該第二貨幣係不可轉換成該第一貨幣之該第一貨幣之一虛擬表示。在一些實施例中，玩家經由一遊戲控制器玩該遊戲。在一些實施例中，玩家經由至少一操縱桿裝置玩該遊戲。在一些實施例中，玩家經由至少一軌跡球裝置玩該遊戲。在一些實施例中，遊戲機調整返還率。在進一步實施例中，該調整應用至在進展中之當前遊戲。在進一步實施例中，該調整應用至至少一將來遊戲。在進一步實施例中，該調整包含改變至少一第一遊戲場自一第一遊戲場選擇集區之選擇權重。在進一步實施例中，該調整包含改變來自一第一可變動獎賞選擇集區之至少一第一獎賞之選擇權重。在進一步實施例中，該調整係基於至少一中場遊戲度量。在進一步實施例中，該至少一中場遊戲度量係基於至少一關鍵分數。在進一步實施例中，該至少一中場遊戲度量係基於至少一非關鍵分數。在進一步實施例中，該調整係基於至少一遊戲結束結果。在進一步實施例中，該調整係基於實際最大可用支付與實際支付之間之差異。在進一步實施例中，該調整係基於實際最大可獲得關鍵分數與實際關鍵分數之間之

差異。在一些實施例中，遊戲機獎勵玩家額外時間以完成遊戲階段。在進一步實施例中，所獎勵之該額外時間係基於遊戲機經由中場遊戲進展之評估而預測玩家在無該額外時間之情況下可能賺得少於最大可用支付。在進一步實施例中，當一第一遊戲場之最大可用支付大於一第二遊戲場之最大可用支付時，針對具有該第一遊戲場之一遊戲階段獎勵該額外時間之機率大於針對具有該第二遊戲場之一遊戲階段獎勵該額外時間之機率。

【圖式簡單說明】

圖1展示一視訊遊戲之遊戲機之一非限制性實例；在此情況中為一原型視訊遊戲之遊戲機，其係替換傳統吃角子老虎機之一單玩家或多玩家經歷且其中玩家在視訊遊戲中競爭之時與莊家玩遊戲。

圖2展示一適合的視訊遊戲控制器之一非限制性實例；在此情況中為一商用USB控制器，其經設計用於藉由全部技能等級之玩家之最簡單可能操作。

圖3展示一遊戲支付表之一非限制性實例；在此情況中為基於針對一賽車遊戲之1個繳碼(credit)之籌碼之具有五個潛在支付等級之一簡單固定支付表。

圖4展示一eRTP (預期返還率)表之一非限制性實例；在此情況中為基於針對一賽車遊戲之一遊戲支付表提供一75%之eRTP之一表。

圖5展示一賽車遊戲之一數學模型之一非限制性實例；在此情況中為基於當一使用者在賽車遊戲之不同軌道群組中玩遊戲時其之實際結束時間顯示該使用者之支付結果之一圖表。

圖6展示一eRTP (預期返還率)表之一非限制性實例；在此情況中為藉由調整具有不同最佳結束時間之軌道群組之加權概率而提供一75%之eRTP之一表。

圖7展示一eRTP (預期返還率)表之一非限制性實例；在此情況中

為藉由調整具有不同最佳結束時間之軌道群組之加權概率而提供一85%之eRTP之一表。

圖8展示一eRTP (預期返還率)表之一非限制性實例；在此情況中為藉由調整具有不同最佳結束時間之軌道群組之加權概率而提供一90%之eRTP之一表。

圖9展示軌道符號之一表之一非限制性實例；在此情況中為包含以下之一軌道之基本元素之一表：起始、結束、筆直、左隅角及右隅角，其中一軌道之各區段可轉換成點或單元藉此各單元需要一(1)毫秒以橫越。

圖10展示一理論軌道之一非限制性實例；在此情況中為支付等級1中之一賽車軌道，當組合全部基本元素時其具有14.00秒之一最佳結束時間。

圖11展示一理論軌道之一非限制性實例；在此情況中為支付等級2中之一賽車軌道，當組合全部基本元素時其具有14.01秒之一最佳結束時間。

圖12展示一理論軌道之一非限制性實例；在此情況中為支付等級3中之一賽車軌道，當組合全部基本元素時其具有14.06秒之一最佳結束時間。

圖13展示一理論軌道之一非限制性實例；在此情況中為支付等級4中之一賽車軌道，當組合全部基本元素時其具有14.11秒之一最佳結束時間。

圖14展示一理論軌道之一非限制性實例；在此情況中為支付等級5中之一賽車軌道，當組合全部基本元素時其具有14.21秒之一最佳結束時間。

圖15展示一支付表之一非限制性實例，其中提供包含以下之一第一人稱動作遊戲中之基本元素之一表：正常敵人及不可戰勝的敵

人，藉此正常敵人可由玩家在正常玩遊戲中消除且不可戰勝的敵人不可由玩家在正常玩遊戲中消除。

圖16至圖20展示針對基本遊戲加上相對於不同各自籌碼大小之雞肉餐美元支付之支付表之非限制性實例，諸如針對圖16為1美元雞肉；針對圖17為2美元雞肉；針對圖18為3美元雞肉；針對圖19為5美元雞肉；針對圖20為25美元雞肉。

圖21展示一適合的多玩家遊戲機之一非限制性實例；在此情況中為遊戲機之旋轉架版本之一原型。

圖22展示一旋轉架版本之遊戲機之一設計之一非限制性實例；在此情況中為一3單元艙旋轉架版本之遊戲機之一俯視圖。

圖23展示一旋轉架版本之遊戲機之一設計之一非限制性實例；在此情況中為一3單元艙旋轉架版本之遊戲機之一側視圖。

圖24展示一旋轉架版本之遊戲機之一設計之一非限制性實例；在此情況中為一5單元艙旋轉架版本之遊戲機之一俯視圖。

圖25展示一旋轉架版本之遊戲機之一設計之一非限制性實例；在此情況中為一5單元艙旋轉架版本之遊戲機之一側視圖。

圖26展示一旋轉架版本之遊戲機之一設計之一非限制性實例；在此情況中為一旋轉架版本之遊戲機之一填料之一正視圖。

圖27展示一旋轉架版本之遊戲機之一設計之一非限制性實例；在此情況中為一旋轉架版本之遊戲機之一填料之三維視圖及設計參數。

圖28展示一旋轉架版本之遊戲機之一設計之一非限制性實例；在此情況中為一旋轉架版本之遊戲機之一個別機櫃之三維視圖及設計。

圖29展示一旋轉架版本之遊戲機之一設計之一非限制性實例；在此情況中為一旋轉架版本之遊戲機之一個別機櫃之一定製標示。

【實施方式】

在某些實施例中，本文中描述一種將技能遊戲調適至一遊戲機中之電腦實施方法，其中該方法平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素，以映射針對全部玩家之一系列可能結果，該方法包括：透過遊戲機接受由一玩家起始玩遊戲；藉由遊戲機提供與複數個遊戲參數相關聯且具有在玩遊戲期間需要由玩家應用視訊遊戲技能之一或多個特徵的一或多個單玩家遊戲，其中遊戲係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集區，該隨機數目產生器包括一第一隨機數目及一第二隨機數目，該第一隨機數目用於自遊戲場選擇集區選擇一遊戲場，其中將遊戲場設定至具有一最大可用支付，該第二隨機數目用於自己選擇之遊戲場選擇一特定遊戲階段；藉由遊戲機來評估與記錄該遊戲場中之該遊戲階段之玩遊戲的結果；藉由遊戲機來將一支付表呈現至玩家，其中支付表包括對應於玩遊戲結果的一或多行支付；藉由遊戲機，根據最佳玩遊戲結果及支付表來評估分配所賺得的任何支付；及透過遊戲機，藉由調整經呈現至一玩家之不同遊戲場之選擇權重來管理支付表之返還率(RTP)的變異數，其中不同遊戲場與各自最大可用支付相關。

在某些實施例中，本文中亦描述一種用於藉由平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素以映射針對全部玩家之一系列可能結果而將技能遊戲調適至一遊戲機中的電腦實施系統，該系統包括：一遊戲機，其包括至少一處理器、經組態以執行可執行指令之一作業系統及一記憶體；一電腦程式，其包含可由至少一處理器執行以建立一應用程式之指令，該應用程式包括：經組態以接受由一玩家起始玩遊戲之一軟體模組；經組態以提供與複數個遊戲參數相關聯且具有在玩遊戲期間需要由玩家應用視訊遊戲技能之一或多個特徵之一或多個單玩家遊戲之一軟體模組，其中遊戲係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集

區，該隨機數目產生器包括一第一隨機數目及一第二隨機數目，該第一隨機數目用於自遊戲場選擇集區選擇一遊戲場，其中將遊戲場設定至具有一最大可用支付，該第二隨機數目用於自己選擇之遊戲場選擇一特定遊戲階段；經組態以評估且記錄該遊戲場中之該遊戲階段之玩遊戲之結果之一軟體模組；經組態以將一支付表呈現至玩家之一軟體模組，其中支付表包括基於一玩家之玩遊戲結果之一或多行支付；經組態以根據最佳玩遊戲結果及支付表來評估與分配所賺得之任何支付之一軟體模組；及經組態以藉由調整經呈現至一玩家之不同遊戲場之選擇權重來管理支付表之返還率(RTP)之變異數之一軟體模組，其中不同遊戲場與各自最大可用支付相關。

在某些實施例中，本文中亦描述一種使用包含指令之一電腦程式編碼之非暫時性電腦可讀儲存媒體，該等指令可由一處理器執行以建立用於藉由平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素以映射針對全部玩家之一系列可能結果而將技能遊戲調適至一遊戲機中之一應用程式，該應用程式包括：經組態以接受由一玩家起始玩遊戲之一軟體模組；經組態以提供與複數個遊戲參數相關聯且具有在玩遊戲期間需要由玩家應用視訊遊戲技能之一或多個特徵之一或多個單玩家遊戲之一軟體模組，其中遊戲係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集區，該隨機數目產生器包括一第一隨機數目及一第二隨機數目，該第一隨機數目用於自遊戲場選擇集區選擇一遊戲場，其中將遊戲場設定至具有一最大可用支付，該第二隨機數目用於自己選擇之遊戲場選擇一特定遊戲階段；經組態以評估與記錄該遊戲場中之該遊戲階段之玩遊戲之結果之一軟體模組；經組態以將一支付表呈現至玩家，其中支付表包括基於一玩家之玩遊戲結果之一或多行支付之一軟體模組；經組態以根據最佳玩遊戲結果及支付表來評估且分配所賺得之任何支付之一軟體模組；及經組態以藉由調整經呈現至一玩家之不同遊戲場之選擇權

重來管理支付表之返還率(RTP)之變異數之一軟體模組，其中不同遊戲場與各自最大可用支付相關。

在某些實施例中，本文中亦描述一種藉由平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素以映射針對全部玩家之一系列可能結果來將技能遊戲調適至一遊戲機之置入籌碼遊戲中的電腦實施方法，該系統包括：一遊戲機，其包括至少一處理器、經組態以執行可執行指令之一作業系統及一記憶體；一電腦程式，其包含可由至少一處理器執行以建立一應用程式之指令，該應用程式包括：經組態以接受由一玩家起始玩遊戲之一軟體模組；經組態以提供視訊遊戲技能之一或多個單玩家遊戲之一軟體模組，其中遊戲係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集區；經組態以評估與記錄該遊戲場中之該遊戲階段之玩遊戲之結果之一軟體模組；經組態以將一支付表呈現至玩家之一軟體模組，其中支付表包括基於一玩家之玩遊戲結果之一或多行支付；及經組態以根據最佳玩遊戲結果及支付表來評估與分配所賺得之任何支付之一軟體模組。

在某些實施例中，本文中亦描述一種藉由平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素以映射針對全部玩家之一系列可能結果而將技能遊戲調適至一遊戲機之置入籌碼遊戲中之電腦實施系統，該系統包括：一遊戲機，其包括至少一處理器、經組態以執行可執行指令之一作業系統及一記憶體；一電腦程式，其包含可由至少一處理器執行以建立一應用程式之指令，該應用程式包括：經組態以接受由一玩家起始玩遊戲之一軟體模組；經組態以提供視訊遊戲技能之一或多個單玩家遊戲之一軟體模組，其中使用一隨機數目產生器自一遊戲場選擇集區選擇遊戲之一軟體模組；經組態以評估且記錄該遊戲場中之該遊戲階段之玩遊戲之結果之一軟體模組；經組態以將一支付表呈現至玩家之一軟體模組，其中支付表包括基於一玩家之玩遊戲結果之一或多行支付；

及經組態以根據最佳玩遊戲結果及支付表來評估與分配所賺得之任何支付之一軟體模組。

在某些實施例中，本文中亦描述一種使用包含指令之一電腦程式編碼之非暫時性電腦可讀儲存媒體，該等指令可由一處理器執行以建立用於藉由平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素以映射針對全部玩家之一系列可能結果而將技能遊戲調適至一遊戲機之置入籌碼遊戲中之一應用，該應用包括：一遊戲機，其包括至少一處理器、經組態以執行可執行指令之一作業系統及一記憶體；一電腦程式，其包含可由至少一處理器執行以建立一應用程式之指令，該應用程式包括：經組態以接受由一玩家起始玩遊戲之一軟體模組；經組態以提供視訊遊戲技能之一或多個單玩家遊戲之一軟體模組，其中遊戲係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集區；經組態以評估且記錄該遊戲場中之該遊戲階段之玩遊戲之結果之一軟體模組；經組態以將一支付表呈現至玩家之一軟體模組，其中支付表包括基於一玩家之玩遊戲結果之一或多行支付；及經組態以根據最佳玩遊戲結果及支付表評估且分配所賺得之任何支付之一軟體模組。

在某些實施例中，本文中亦描述一種將技能遊戲調適至一遊戲機之置入籌碼遊戲中之電腦實施方法，其中該方法平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素以映射針對全部玩家之一系列可能結果，該方法包括：透過遊戲機接受由一玩家起始玩遊戲；藉由遊戲機提供視訊遊戲技能之一或多個單玩家遊戲，其中遊戲係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集區，該隨機數目產生器包括一第一隨機數目及一第二隨機數目，該第一隨機數目用於自遊戲場選擇集區選擇一遊戲場，其中將遊戲場設定至具有一最大可用支付，該第二隨機數目用於自己選擇之遊戲場選擇一特定遊戲階段；藉由遊戲機評估且記錄該遊戲場中之該遊戲階段之玩遊戲之結果；藉由遊戲機將一支付表呈現至玩家，

其中支付表包括基於一玩家之玩遊戲結果之一或多行支付；藉由遊戲機根據最佳玩遊戲結果及支付表評估且分配所賺得之任何支付；及透過遊戲機藉由調整呈現至一玩家之不同遊戲場之選擇權重而管理支付表之返還率(RTP)，其中不同遊戲場與各自最大可用支付相關。

在某些實施例中，本文中亦描述一種經由一遊戲機提供一概率遊戲之電腦實施方法，該方法包括：透過遊戲機接受玩遊戲之起始；藉由遊戲機提供視訊遊戲技能之一或多個單玩家遊戲；藉由遊戲機自一遊戲場選擇集區隨機選擇一第一遊戲場，其中該第一遊戲場具有一最大可用支付；藉由遊戲機基於該遊戲場提供一遊戲階段；藉由遊戲機評估且記錄該遊戲場之玩遊戲之結果；藉由遊戲機呈現一第一支付表，其中第一支付表基於獲得一第一結果之玩家指定一第一支付；藉由遊戲機相對於該第一支付表評估且分配由玩家賺得之任何支付。

在另一態樣中，本文中揭示將技能遊戲調適至一遊戲機之置入籌碼遊戲中之電腦實施方法，其中該方法平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素以映射針對全部玩家之一系列可能結果，該方法包括：透過遊戲機接受一玩家之籌碼；藉由遊戲機提供一或多個單玩家技能遊戲，其中針對一給定遊戲之遊戲場係使用一隨機數目產生器(RNG)隨機選自一遊戲場選擇集區，該RNG包括用於使用獨有或非獨有權重為一查找表編索引之一第一隨機數目，其中各遊戲場具有當應用熟練玩家輸入之一特定臨限值時可達成之一預定最大可用支付；一遊戲場，其中遊戲場呈現為一可玩遊戲且其中玩家使用一視訊遊戲控制器玩；告示一給定玩遊戲階段內之玩家之最佳關鍵分數；相對於遊戲規則及遊戲支付表評估該最佳關鍵分數且在判定任何贏結果之後獎勵任何獎賞。

在一些實施例中，支付係基於一第二關鍵分數，該第二關鍵分數係基於與一第一關鍵分數不同之一度量。在一些實施例中，基於獲

得一特定值或值之範圍之一第一關鍵分數或獲得一特定值或值之範圍之一第二關鍵分數定義贏結果。在一些實施例中，基於獲得一特定值或值之範圍之一第一關鍵分數及獲得一特定值或值之範圍之一第二關鍵分數定義贏結果。在一些實施例中，來自一第一支付表之支付係基於一第一關鍵分數且來自一第二支付表之支付係基於一第二關鍵分數。舉例而言，一射擊遊戲針對擊落5個紅色目標支付一2美元之獎賞；且針對擊落5個藍色目標支付一3美元之獎賞；且針對擊落12個任何色彩之目標支付5美元之獎賞，其中該等獎賞非互斥。

在一些實施例中，遊戲場選擇集區由具有一第一最大可用支付之至少一第一遊戲場及具有一第二最大可用支付之一第二遊戲場組成。在一些實施例中，其中用於自遊戲場選擇集區隨機選擇一給定遊戲場之查找表中之各項目具有相同權重，可能同等地選擇各遊戲場。在一些實施例中，其中該查找表中之第一項目具有一第一選擇權重且該查找表中之第二項目具有不等於第一選擇權重之一第二選擇權重，選擇一給定遊戲場之概率與該遊戲場相對於全部查找權重之總和之查找項目權重成比例。在一些實施例中，當選擇至少一第一遊戲場時修改該第一遊戲場之選擇權重以便消除或減小連續兩次選擇該第一遊戲場之概率。在一些實施例中，基於一主動及/或一完整第一遊戲階段期間施加之玩家技能之等級修改至少一第一遊戲場之選擇權重。在一些實施例中，基於一第一主動或完整遊戲之關鍵分數結果修改至少一第一遊戲場之選擇權重。在一些實施例中，基於相對於一第一完整遊戲階段之最大可用支付在該第一遊戲階段中達成之支付修改至少一第一遊戲場之選擇權重。

在一些實施例中，建構全部遊戲場之最大可用支付相對於該等遊戲場之權重(若有)之分配使得預期返還率(eRTP)係一特定值或在於最佳技能等級處玩每一遊戲之情況下之值之一特定範圍內。

在一些中央判定系統(CDS)實施例中，各預定結果經預指派一遊戲場。在一些實施例中，以一隨機排列(shuffled)順序儲存該等預定結果且以其中各預定結果僅可存取一次之一線性順序存取該等預定結果。在一些實施例中，以一隨機排列或非隨機排列順序儲存該等預定結果且以其中各預定結果僅可存取一次之一隨機排列順序存取該等預定結果。在一些CDS實施例中，若在一給定遊戲階段期間施加之玩家輸入技能未產生達成可在該遊戲階段中獲得之最大可用支付所需之關鍵分數，則獎勵玩家一額外獎賞以便保證與針對該遊戲階段之對應預定結果相關聯之全最大可用支付。

在一些實施例中，支付表具有與一第一關鍵分數相關聯之一第一支付及與一第二關鍵分數相關聯之一第二支付，其中僅獎勵該等支付之最高支付。在一些實施例中，關鍵分數及支付之映射不隨著遊戲而改變。在一些實施例中，一第一遊戲場之關鍵分數及支付之映射與一第二遊戲場之關鍵分數及支付之映射不同。在一些實施例中，該支付表上列舉之最高關鍵分數低於針對至少一第一遊戲場之最高可能關鍵分數。舉例而言，一支付表之最高獎勵定義為成功擊落10個或更多個目標或一支付表之最高獎勵定義為在一特定或更少時間段內成功完成一任務。

在一些實施例中，一或多個技能遊戲包含(但不限於)：(a)一迷宮遊戲；或(b)一運動遊戲；或(c)一拼字遊戲；或(d)一抓捕遊戲；或(e)一躲避遊戲；或(f)一平衡遊戲；或(g)一繪圖遊戲；或(h)一收集遊戲；或(i)一第一人稱射擊遊戲；或(j)一側視圖射彈遊戲；或(k)一俯視圖射彈遊戲；或(l)四分法視圖射彈遊戲；或(m)一基於運動之遊戲；或(n)一角色扮演遊戲(RPG)；或一賽車遊戲；或(o)一格鬥遊戲；或(p)一大規模多玩家線上角色扮演遊戲(MMORPG)；或(q)一匹配遊戲；或(r)一隱藏物件遊戲；或(s)一找字遊戲；或(t)一構字遊戲；或

(u)一路徑遊戲；或(v)一時間管理遊戲；或(w)一資源管理遊戲；或(x)一植物生長遊戲；或(y)一動物飼養遊戲；或(z)一形狀放置遊戲；或(aa)一圖案匹配遊戲；或(ab)一節奏匹配遊戲；或(ac)一記憶遊戲；或(ad)一色彩完成遊戲；或(ae)一連接遊戲；或(af)一虛擬釣魚遊戲；或(ag)一動物模擬遊戲；或(ah)任何適合技能遊戲；或(ai)其等之任何組合。

在一些實施例中，VGM係其中玩家與莊家玩遊戲之一單玩家視訊遊戲之遊戲機。在進一步實施例中，VGM係其中玩家在多玩家視訊遊戲中競爭之時與莊家玩遊戲之一視訊遊戲之遊戲機。在一些變動中，玩家之間之競爭係基於其中各玩家玩其自身之VGM之即時關鍵分數。在一些變動中，玩家之間之競爭係基於其中各玩家玩其自身之VGM之即時次級分數。在一些其他變動中，玩家之間之競爭係基於所記錄之先前結果，諸如在一給定VGM上記錄之最佳支付或諸如跨複數個連結之VGM記錄之最佳支付。在一些多玩家實施例中，一第一玩家之動作不可影響一第二玩家之遊戲結果。在一些多玩家實施例中，一第一玩家之動作可影響一第二玩家之遊戲結果，例如，耗盡一第一玩家及一第二玩家兩者可用之資源。

在又進一步實施例中，一或多個技能遊戲包括一賽車遊戲，其中一玩家在一軌道上賽車以達成一給定時間範圍內之最佳軌道時間。在一些其他實施例中，一或多個技能遊戲包括一賽車遊戲，其中一玩家在一軌道上賽車以達成一給定時間範圍內移行之最佳距離。

在一些實施例中，視訊遊戲控制包括以下之一或多者：一遊戲台、一轉輪、一操縱桿、一軌跡球、一油門弧座、一方向盤、一駕駛盤、踏板、一鍵盤、一滑鼠、一觸控螢幕、一運動感測器、一光槍、一節奏遊戲控制器、一主控台遊戲控制器(例如，一Xbox控制器、一PlayStation控制器、一Wii控制器及類似者)。在一些實施例中，在一

或多個顯示裝置上顯示遊戲，該等顯示裝置包含一視訊顯示器、一3D顯示器、一LCD顯示器、投射影像顯示器或任何適合顯示器。在一些實施例中，遊戲機包括可逆施覆至遊戲機之複數個外表面之外立面。在進一步實施例中，磁可逆施覆外立面。

在一些實施例中，當玩家達成最大可獲得關鍵分數及最大可用支付時一技能遊戲結束。在一些實施例中，玩家在對其之結果滿意之任何時間結束一技能遊戲。在一些實施例中，玩家支付原始籌碼之一百分比以重新開始一技能遊戲。在一些實施例中，玩家在任何時間退出一技能遊戲以移動至一下一技能遊戲。在一些實施例中，遊戲機接受將達成一關鍵分數之一玩家之額外籌碼。在一些實施例中，玩家基於遊戲之進展在技能遊戲期間支付額外籌碼。在一些實施例中，玩家僅具有一個機會以達成一特定關鍵分數。在一些實施例中，應用程式進一步包括一軟體模組，該軟體模組經組態以容許玩家在具有一小價格且無籌碼或報酬之一練習模式中玩遊戲。

在一些實施例中，由VGM接受之籌碼係金錢貨幣或透過一無現金置入籌碼系統提供之金錢貨幣之等效物(諸如一票入票出(「TITO」)票)。在一些實施例中，由VGM接受之籌碼係一或多個符記或某個其他形式之替代貨幣。在一些實施例中，作為一促銷事件之部分，獎勵在一VGM上玩遊戲。在一些實施例中，VGM獎勵金錢貨幣獎賞或其等效物。在一些實施例中，VGM獎勵符記或某個其他形式之替代貨幣。在一些實施例中，VGM獎勵點數用於一玩家忠誠度卡方案(player loyalty card program)。在一些實施例中，VGM獎勵點數或虛擬貨幣以在一替代遊戲及/或遊戲之遊戲場中使用。在一些實施例中，VGM獎勵實體獎賞，諸如一汽車、演唱會票、自助餐票、一紀念幣或任何其他適合的實體獎賞。在一些實施例中，VGM獎勵至一抽獎活動之一或多個進入權。在一些實施例中，VGM獎勵一累

積特獎。在一些實施例中，VGM獎勵一獎金獎賞兌換事件。

在一些實施例中，本文中描述之方法、系統及媒體包含一遊戲機或遊戲機之使用。在進一步實施例中，遊戲機包含實施裝置之功能之一或多個硬體中央處理單元(CPU)。在又進一步實施例中，遊戲機進一步包括經組態以執行可執行指令之一作業系統。在一些實施例中，遊戲機視情況連接至一電腦網路。在進一步實施例中，遊戲機視情況連接至網際網路使得其存取全球資訊網。在又進一步實施例中，遊戲機視情況連接至一雲端運算基礎設施。在其他實施例中，遊戲機視情況連接至一內部網路。在其他實施例中，遊戲機視情況連接至一資料儲存裝置。

某些定義

本文中使用之全部技術術語之意義係如由對本發明所屬之技術之一般技術者通常理解般，除非另外定義。如此說明書及隨附申請專利範圍中使用，單數形式「一(a/an)」及「該」包含複數形式，除非內容脈絡明確另外指示。本文中對「或」之任何提及旨在涵蓋「及/或」，除非另外陳述。

遊戲產業術語

為了清楚起見，定義遊戲產業內通常使用之以下術語：

術語「遊戲階段」指自接受一玩家籌碼及對應起始玩直到結束全部玩使得可接受一新籌碼之時間之總數。

術語「玩遊戲階段」指自資金之插入或啟動直到玩家離開遊戲之時間之總數。一玩遊戲階段通常包含一或多個遊戲階段。

術語「支付」指針對一贏結果支付之獎勵之類型。此等獎賞通常係在遊戲中所押籌碼之部分或全部之一特定倍數，但在本發明中將隨後呈現額外類型之獎賞。

通常在遊戲產業及對應監管機構中由縮寫字「RTP」提及之術語

「返還率」意謂一遊戲命題之數學上預期長期玩家償付百分比。然而，為了本發明之目的，需要區分RTP之此傳統解譯與基於固定數目之實際籌碼及支付之實際RTP。因此，RTP之兩個特定變體之各者係使用其等自身之獨有術語定義。

術語「預期返還率」或eRTP指RTP之傳統定義為數學上預期長期玩家償付之一反映。

術語「實際返還率」或「aRTP」指在一給定時間段或針對在一特定遊戲機上實施或由一或多個遊戲機實施之一特定數學模型之特定數目個遊戲期間總實際支付對總實際籌碼之比率。

存在可應用至概率遊戲之許多形式之「技能」。若未另外修改，則術語「技能」在本發明中指下文中定義之「視訊遊戲技能」。

術語「視訊遊戲技能」指可子分類成「抽動技能」及「手動技能」之時間敏感輸入。

術語「抽動技能」或「抽動遊戲」指需要一特定等級之手眼協調之涉及特定時序及/或定位及/或移動控制之實體技能。

術語「手動技能」指僅由啟動一裝置輸入組成之實體技能，該啟動不需要任何特殊時序或靈巧性，例如，按下一按鈕；按下熱點顯著大於一手指或觸控筆之接觸點之一觸控螢幕之一非移動區域；當對應游標或指標定位於熱點顯著大於游標或指標之顯示器之一非移動區域內時按下一滑鼠按鈕、軌跡球按鈕或控制器按鈕。在遊戲產業中，手動技能之一熟知實例係在一吃角子老虎機比賽期間非常快速地按下一吃角子老虎機上之旋轉(SPIN)按鈕。

術語「偽技能」指遊戲機制，該等遊戲機制虛偽地試圖顯得抽動技能式輸入影響最後結果而事實上不管此等輸入為何，最後結果將相同。

術語「戰略技能」指由玩家做出之直接或間接改良其贏之概率

及/或增加其贏之量之一精明的選擇。在遊戲產業中，諸如視訊撲克牌、二十一點及撲克牌之許多變體之遊戲需要一給定玩家之非平凡技能以最佳化其等之預期償付。類似地，存在其中玩家基於遊戲規則在具有或不具有時間限制之情況下做出多個戰略決定之多個視訊遊戲。

術語「盲目選擇」描述一機制，玩家藉由該機制做出一盲目選擇以顯露一結果或支付。舉例而言，如同選擇三個經覆蓋盒之一者以見在隨後免費旋轉獎金回合中獎勵之免費旋轉之數目。雖然一些玩家可能相信藉由在一序列真實隨機結果內認出圖案或具有特殊通靈能力而獲得高於平均之結果可行，但無科學證據支援此等信念。

術語「支付表」指贏結果及其等之各自支付之一概括清單。實務上，支付表通常包含一些遊戲規則，諸如「故障使全部支付及玩無效」及「僅支付最高贏家」。在本發明中未另外使用之術語「見支付」指可應用至給定遊戲之全部支付表加上全部所陳述規則。

發明特定術語

術語「視訊遊戲技能」指可子分類成「抽動技能」及「手動技能」之時間敏感輸入。

在本發明中使用以下術語以描述本發明。

術語「VGM」或「視訊遊戲之遊戲機」係類似於一吃角子老虎機之一遊戲裝置，其容許玩家提供籌碼且經由玩家在玩遊戲期間之熟練輸入而控制此等籌碼之結果。由玩家使用一VGM以參與諸如玩遊戲或置入籌碼之活動。更具體言之，一VGM係一電腦實施系統或使用包含指令之一電腦程式編碼之一非暫時性電腦可讀儲存媒體，該等指令可由係本發明之一實施例之一處理器執行。

術語「遊戲場」指可影響例示其之遊戲階段之玩遊戲及/或支付特性之全部遊戲元素及遊戲參數。通常在各遊戲階段之起始處隨機選擇一給定遊戲階段之遊戲場。

術語「遊戲場選擇集區」指自其選擇一給定遊戲階段之特定遊戲場之複數個可用遊戲場。

術語「關鍵分數」指來自玩本發明之一些實施例之計數或度量或任何其他適合結果且其可用於判定支付(若有)。舉例而言，若支付表經定義以便基於擊落之日標之總數獎勵獎賞，則在一射擊遊戲中擊落之日標之數目係一關鍵分數。

術語「次級分數」指來自玩本發明之一些實施例之任何其他類型之計數或度量或任何其他結果，其非直接用於判定支付。舉例而言，次級分數為連續命中目標而無一失誤之數目。

術語「合格關鍵分數」係對應於一非零支付之一關鍵分數。

術語「最大可獲得關鍵分數」指自熟練玩一給定遊戲場可達成之最高關鍵分數。

術語「最大可用支付」指與最大可獲得關鍵分數相關聯之最高支付。以使得具有一最大可獲得關鍵分數及對應最大可用支付之一方式建構各遊戲場。

術語「支付等級」指一特定最大可用支付及/或具有該最大可用支付之全部遊戲場。

術語「最佳技能」指足夠在一給定遊戲場內賺得最大可用支付之視訊遊戲技能(前文定義)之應用。最佳技能不必須意謂完美技能或最佳可能技能。舉例而言，在支付表將一贏結果定義為在關鍵分數之一範圍內(諸如「5或6個擊落日標支付2x」或「10或更多個擊落日標支付20x」)之一遊戲中，將獲得一給定最大可用支付所需之最低關鍵分數之任何應用之視訊遊戲技能視為最佳技能，即使應用一更高等級之技能可在一給定遊戲場內針對相同支付獲得一更高關鍵分數。

術語「次最佳技能」指無法賺得最大可用支付之視訊遊戲技能之應用。

在本發明中第一次使用其他發明特定術語時定義該等術語。

遊戲機

根據本文中之描述，適合的遊戲機包含(舉非限制性實例而言)伺服器電腦、桌上型電腦、膝上型電腦、筆記型電腦、功能精簡的小型筆記型(sub-notebook)電腦、小筆電(netbook)電腦、上網筆記型(netpad)電腦、機上盒電腦、媒體串流裝置、手持式電腦、網際網路設備、行動智慧型電腦、平板電腦、個人數位助理、視訊遊戲主控台及運載工具。熟習此項技術者將認知，許多智慧型電腦適合用於本文中描述之系統中。熟習此項技術者亦將認知，具有選用電腦網路連接性之選擇電視、視訊播放器及數位音樂播放器適合用於本文中描述之系統中。適合的平板電腦包含熟習此項技術者已知之具有小冊子、平板及可轉換組態之平板電腦。在一些實施例中，遊戲機用於諸如玩遊戲及置入籌碼之活動。

在一些基於網路之實施例中，一用戶端-伺服器架構提供隨機遊戲場選擇以僅在至少一安全伺服器上出現使得經侵入或另外經損及之用戶端軟體影響任何給定遊戲內可用之最大可能獎賞。

在一些實施例中，遊戲機包含經組態以執行可執行指令之一作業系統。作業系統係(例如)包含程式及資料之軟體，其管理裝置之硬體且提供用於執行應用程式之服務。熟習此項技術者將認知，適合的伺服器作業系統包含(舉非限制性實例而言) FreeBSD、OpenBSD、NetBSD[®]、Linux、Apple[®] Mac OS X Server[®]、Oracle[®] Solaris[®]、Windows Server[®]及Novell[®] NetWare[®]。熟習此項技術者將認知，適合的個人電腦作業系統包含(舉非限制性實例而言) Microsoft[®] Windows[®]、Apple[®] Mac OS X[®]、UNIX[®]及UNIX式作業系統(諸如GNU/Linux[®])。在一些實施例中，藉由雲端運算提供作業系統。熟習此項技術者亦將認知，適合的行動智慧型電話作業系統包含(舉非限

制性實例而言) Nokia[®] Symbian[®] OS、Apple[®] iOS[®]、Research In Motion[®] BlackBerry OS[®]、Google[®] Android[®]、Microsoft[®] Windows Phone[®] OS、Microsoft[®] Windows Mobile[®] OS、Linux[®] 及 Palm[®] WebOS[®]。熟習此項技術者亦將認知，適合的媒體串流裝置作業系統包含(舉非限制性實例而言) Apple TV[®]、Roku[®]、Boxee[®]、Google TV[®]、Google Chromecast[®]、Amazon Fire[®]及Samsung[®] HomeSync[®]。熟習此項技術者亦將認知，適合的視訊遊戲主控台作業系統包含(舉非限制性實例而言) Sony[®] PS3[®]、Sony[®] PS4[®]、Microsoft[®] Xbox 360[®]、Microsoft Xbox One、Nintendo[®] Wii[®]、Nintendo[®] Wii U[®]及 Ouya[®]。

在一些實施例中，遊戲機包含一儲存及/或記憶體裝置。儲存及/或記憶體裝置係用於在一暫時或永久基礎上儲存資料或程式之一或多個實體設備。在一些實施例中，裝置係揮發性記憶體且需要電力以維持所儲存之資訊。在一些實施例中，裝置係非揮發性記憶體且當未對數位處理裝置供電時保留所儲存之資訊。在進一步實施例中，非揮發性記憶體包括快閃記憶體。在一些實施例中，非揮發性記憶體包括動態隨機存取記憶體(DRAM)。在一些實施例中，非揮發性記憶體包括鐵電隨機存取記憶體(FRAM)。在一些實施例中，非揮發性記憶體包括相變隨機存取記憶體(PRAM)。在其他實施例中，裝置係一儲存裝置，其包含(舉非限制性實例而言) CD-ROM、DVD、快閃記憶體裝置、磁碟機、磁帶機、光碟機及基於雲端運算之儲存器。在進一步實施例中，儲存及/或記憶體裝置係諸如本文中揭示之裝置之一組合。

在一些實施例中，遊戲機包含一顯示器以將視覺資訊發送至一使用者。在一些實施例中，顯示器係一陰極射線管(CRT)。在一些實施例中，顯示器係一液晶顯示器(LCD)。在進一步實施例中，顯示器係一薄膜電晶體液晶顯示器(TFT-LCD)。在一些實施例中，顯示器係

一有機發光二極體(OLED)顯示器。在各項進一步實施例中，一OLED顯示器係一被動矩陣OLED (PMOLED)或主動矩陣OLED (AMOLED)顯示器。在一些實施例中，顯示器係一電漿顯示器。在其他實施例中，顯示器係一視訊投射器。在又進一步實施例中，顯示器係諸如本文中揭示之裝置之一組合。在又其他實施例中，顯示器係與數位處理裝置通信之一頭戴式顯示器(諸如一VR頭戴式耳機)。在進一步實施例中，適合的VR頭戴式耳機包含(舉非限制性實例而言) HTC Vive、Oculus Rift、Samsung Gear VR、Microsoft HoloLens、Razer OSVR、FOVE VR、Zeiss VR One、Avegant Glyph、Freefly VR頭戴式耳機及類似者。在又進一步實施例中，顯示器係諸如本文中揭示之裝置之一組合。

在一些實施例中，遊戲機包含一輸入或通信裝置以自一使用者接收資訊，該輸入或通信裝置亦可包括一圖形使用者介面。

視訊遊戲之遊戲機(VGM)

在一些實施例中，一視訊遊戲之遊戲機具有一傳統吃角子老虎機或大型遊戲機台之形式，但獨有玩家經歷將一新技能元素帶至遊樂場。在一些實施例中，一視訊遊戲之遊戲機容許玩家參與諸如玩遊戲及置入籌碼之活動。在一些實施例中，一視訊遊戲之遊戲機利用類似於傳統吃角子老虎機之全部經認可硬體組件。在一些實施例中，一視訊遊戲之遊戲機使用一數學模型工作，該數學模型平衡玩家技能、遊戲難度及隨機獎金以映射針對全部玩家之一系列可能結果。在一些實施例中，一視訊遊戲之遊戲機包括至少一處理器或經組態以執行可執行指令之一作業系統及一記憶體。

參考圖1，在一特定實施例中，提供一原型視訊遊戲之遊戲機以產生替換傳統捲軸式吃角子老虎機之一單玩家或多玩家經歷，其中玩家在多玩家視訊遊戲中競爭之時與莊家玩遊戲。在一些實施例中，非

常類似於一傳統吃角子老虎機地玩一視訊遊戲之遊戲機，但視訊遊戲之遊戲機將容許玩家控制遊戲之結果同時仍提供所需eRTP（預期返還率）。

在一些實施例，一視訊遊戲之遊戲機設定一遊戲場以使玩家使用一視訊遊戲控制器玩遊戲且告示玩家在一給定玩遊戲時間內之最佳關鍵分數。在一些實施例中，一視訊遊戲之遊戲機將一固定支付表呈現至玩家，其中支付表基於一玩家之不同可能合格關鍵分數呈現複數個支付。在一些實施例中，一視訊遊戲之遊戲機基於所提供之技能遊戲之玩家之最佳關鍵分數使用一固定支付表將一支付分配至玩家。

在一些實施例中，一遊戲機包含一或多個立面。在進一步實施例中，遊戲機包括可逆施覆至遊戲機之複數個外表面之外立面。在又進一步實施例中，磁可逆施覆外立面。

數學模型

在一些實施例中，本文中描述之方法、系統及媒體包含一數學模型或數學模型之使用。在一些實施例中，一數學模型描述將技能遊戲調適至一遊戲機中，其中數學模型平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素以映射針對全部玩家一系列可能結果。

在一些實施例中，一數學模型包含一固定支付表。在一些實施例中，不管一玩家玩遊戲之遊戲場為何，一支付表贏結果針對在相同時間範圍內結束定義相同獎賞。在一些實施例中，一數學模型基於各遊戲場(其中非每一遊戲場內可獲得每一支付)之最佳玩法提供一經計算之eRTP（預期返還率）。在一些實施例中，數學模型包含來自獎金事件之支付。在一些實施例中，一獎金事件在每一遊戲中至少出現一次。在一些實施例中，不保證一獎金事件在每一遊戲中至少出現一次。在一些實施例中，獎金事件隨機出現。在一些實施例中，獎金事件基於某個事件(諸如當VGM偵測一特定等級之次最佳玩法時)出現。

參考圖5，在一特定實施例中，描述一賽車遊戲之一數學模型，其中一圖表顯示相對於玩家在不同支付等級或賽車遊戲之軌道群組中玩遊戲時其之實際結束時間獎勵玩家之支付。在進一步實施中，遊戲設計(具體針對eRTP之權重)依靠最佳玩法之概念。在一些實施例中，最佳玩法指定假設玩家最佳執行且因此在玩各遊戲時接收最大可用支付之情況下計算eRTP。

在一些實施例中，數學模型可應用至整個範圍之核心及休閒遊戲兩者，其等包含賽車遊戲、格鬥遊戲、第一人稱射擊遊戲(FPS)、平台、動作冒險遊戲以及休閒遊戲(諸如俄羅斯方塊(Tetris)、「Match 3」遊戲及其他常見遊戲)。在進一步實施例中，一數學模型中之相同遊戲平衡技術可應用至全部遊戲類型。

遊戲場

在一些實施例中，遊戲場係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集區。在一些實施例中，藉由相對於各遊戲場內固有之最大可用支付調整自遊戲場選擇集區選擇遊戲場之權重而管理aRTP (實際返還率)。

在一些實施例中，遊戲場係基於某個次級獨立事件選自一遊戲場選擇集區，該等事件諸如(但不限於)(a)一電子賓果遊戲；或(b)一電子抓扒遊戲；或(c)一體育事件之一結果或其之任何部分；或(d)一賽馬結果；或(e)一賽狗結果；或(f)一回力球結果或其之任何部分；或(g)投擲一或多個硬幣；或(h)投或滾動一或多個骰子；或(i)玩一吃角子老虎機遊戲；或(j)玩一紙牌遊戲；或(k)旋轉一輪；或(l)產生不可預測結果之任何其他適合的機制或程序；或(m)其等之任何組合。

在一些實施例中，一遊戲場容許玩家玩遊戲且接著具有一設定時間(例如，小於：60)玩遊戲且告示其等之最佳關鍵分數。在一些實施例中，一遊戲場容許玩家玩遊戲且接著具有一設定時間(例如，小

於：60)玩遊戲且告示其等之次級關鍵分數。在一些實施例中，一遊戲場顯示追蹤全部玩家之進展之一排行榜且提供潛在連接至社交媒體之額外獎賞及獎金。

遊戲支付表

參考圖3，在一特定實施例中，提供具有基於針對一視訊遊戲之1個繳碼之籌碼之最大可用支付結果之五個潛在支付等級之一簡單固定支付表。在一些實施例中，一贏結果係玩家必須得分以接收對應支付之最小時間且向玩家提供一簡單視覺提示及與傳統吃角子老虎機之連接。

返還率(RTP)管理

在一些實施例中，本文中描述之方法、系統及媒體包含一返還率管理系統或返還率管理系統之使用。在一些實施例中，一遊戲機中之一最小返還率係由政府監管設定。在一些實施例中，一最小返還率設定為75%。在一些實施例中，一最小返還率設定為83%。

在一些實施例中，藉由調整來自遊戲場選擇集區之遊戲場之選擇權重而管理aRTP（實際返還率），其中各遊戲場具有可或可不與一支付相關聯之一最大可能關鍵分數。在一些實施例中，藉由調整一可變大小之獎金獎勵之值(諸如藉由調整與該可變獎金獎勵選擇之任何給定例項之隨機選擇相關聯之權重)而管理aRTP（實際返還率）。在一些實施例中，藉由強加針對一給定可變大小之獎金將獎勵之一特定值而管理aRTP（實際返還率）。在一些實施例中，藉由調整觸發獎金事件之頻率而管理aRTP（實際返還率）。在一些實施例中，藉由若遊戲階段內之當前進展暗示玩家將無法另外達成最大可能關鍵分數、則獎勵玩家額外時間以達成該最大可能關鍵分數而管理aRTP（實際返還率）。在一些實施例中，藉由獎勵全部玩家具有較大支付之遊戲場中之額外時間以更佳確保大多數玩家能夠賺得該遊戲場之整個最大可能

獎勵而管理aRTP (實際返還率)。

參考圖4，在一特定實施例中，提供一表以基於針對一賽車遊戲之一遊戲支付表提供一75% eRTP。在一些實施例中，eRTP (預期返還率)計算為各支付等級之支付及自該支付等級選擇一支付場之概率之乘積之總和。

最大可獲得關鍵分數

在一些實施例中，本文中描述之方法、系統及媒體包含一最大可獲得關鍵分數或最大可獲得關鍵分數之使用。在一些實施例中，一最大可獲得關鍵分數表示給定所指派之遊戲場，具有最佳技能及靈巧性之一玩家達成之最佳可能遊戲效能。在一些實施例中，一最大可獲得關鍵分數與一最大支付相關聯。在一些實施例中，一最大可獲得關鍵分數與一非最大支付相關聯。在一些實施例中，一最大可獲得關鍵分數與無支付相關聯。在一些實施例中，基於最大可獲得關鍵分數計算eRTP (預期返還率)。

在一些實施例中，透過軟體模擬器計算一最大可獲得關鍵分數以發現最佳理論及數學遊戲效能。參考圖9，在一特定實施例中，提供包含以下之一賽車遊戲中之一軌道之基本元素之一表：起始、結束、筆直、左隅角及右隅角，其中一軌道之各區段可轉換成點或單元，藉此各單元需要一(1)毫秒以橫越。

在一些實施例中，透過數學計算使用演算法(諸如A*搜尋演算法或迪克斯(Dijkstra)演算法)或用於發現一圖表中之節點之間之最短或最佳路徑(其可表示一賽車遊戲中之一軌道或一運動遊戲中之場上之路徑)之類似方法計算一最大可獲得關鍵分數。

在一些實施例中，透過遊戲設計及實施方案而實施一最大可獲得關鍵分數以確保玩家達成最大可獲得關鍵分數。在一些實施例中，透過遊戲設計及實施方案而實施一最大可獲得關鍵分數以確保玩家達

成最大支付。參考圖15，在一特定實施例中，提供包含以下之一第一人稱動作遊戲中之基本元素之一表：正常敵人及不可戰勝的敵人，藉此正常敵人可由玩家在正常玩遊戲中消除且不可戰勝的敵人不可由玩家在正常玩遊戲中消除。藉由控制正常敵人及不可戰勝的敵人之加權分配，遊戲能夠確保一特定aRTP（實際返還率）。亦參考圖16至圖20，其等係基本元素加上相對於不同各自籌碼大小之不同雞肉餐美元支付之表，諸如針對圖16為1美元雞肉；針對圖17為2美元雞肉；針對圖18為3美元雞肉；針對圖19為5美元雞肉；針對圖20為25美元雞肉。

最佳技能玩遊戲

本發明包含針對一給定遊戲階段選擇或建構一遊戲場之手段，基於最佳技能之應用，該遊戲場之最大可能關鍵分數不可超過一特定值。表示針對一給定遊戲場之最高可能關鍵分數之一關鍵分數稱為一最大可獲得關鍵分數。在一些實施例中，全部最大可獲得關鍵分數係合格關鍵分數。在一些實施例中，至少一最大可獲得關鍵分數非一合格關鍵分數。

其中支付表上之至少一支付獎勵大於eRTP之產品及對應籌碼之一獎賞(此對於每一已知遊樂場遊戲機係真的)之實施例需要其之最大可獲得關鍵分數對於該支付不合格之至少一遊戲場。

考量其中玩家在一虛擬練習場處控制一虛擬高爾夫球員之一簡單實例。此係一3按鈕推動遊戲。第一按鈕推動起始遊戲，導致虛擬高爾夫球員開始其之後揮桿。當虛擬高爾夫球員在用於最遠距離之其等之揮桿之最佳頂部處時最佳出現第二按鈕按下。在此點之前或在此點之後或不進行第二按下將不利地影響揮桿之動力。虛擬球棒在揮桿之最快部分處接觸虛擬球之瞬時最佳出現第三按鈕按下。如同第二按鈕按下，太早或太晚或不進行一第三按鈕按下將不利地影響揮桿之動力。

此範例遊戲中之關鍵分數係虛擬高爾夫球移行之距離。若虛擬球移行220虛擬碼(yard)，則玩家贏得其等之籌碼之兩倍。若虛擬球移行200與219虛擬碼之間，則玩家贏得其等之籌碼之75%。若虛擬球移行小於200虛擬碼，則玩家贏得其等之籌碼之一半。遊戲由三個不同遊戲場組成：場1具有一10 mph之順風，其在第二及第三按鈕按下各在完美時序之10微秒內出現之情況下導致虛擬高爾夫球移行超過220虛擬碼；場2具有一5 mph之逆風，其在第二及第三按鈕按下各在完美時序之10微秒內出現之情況下導致虛擬高爾夫球移行至少200虛擬碼，但在第二及第三按鈕按下各恰在完美時序之點出現之情況下不導致虛擬高爾夫球移動220或更多虛擬碼；場3具有一20 mph之逆風，其即使在第二及第三按鈕按下各恰在完美時序之點出現之情況下仍導致虛擬高爾夫球移行少於200虛擬碼。

當玩家使用一第一按鈕按下啟動一遊戲階段時，VGM (視訊遊戲之遊戲機)經由藉由均勻選自1至100 (包含1及100)之一隨機整數編索引之一加權表隨機選擇三個遊戲場之一者，其中場1具有20之一權重；場2具有40之一權重；且場3具有40之一權重。因此，場1具有一20%之概率經選擇；場2具有一40%之概率經選擇；且場3具有一40%之概率經選擇。

針對最佳技能玩遊戲之此範例遊戲之eRTP (預期返還率)可計算為各支付之eRTP之總和，其繼而計算為支付值乘以該支付出現之機率。

因此，針對最佳玩法

eRTP (遊戲)

= (獎勵1 * 概率1) + (獎勵2 * 概率2) + (獎勵3 * 概率3)

= (2.0 * 20%) + (0.75 * 40%) + (0.50 * 40%)

= 90.0%

次最佳技能玩遊戲偵測

次最佳技能係通常由玩家誤差或顯著地非完美玩家輸入導致之未且不可針對給定遊戲場達成最大可獲得關鍵分數之技能之應用。

在本發明之一些實施例中，經由一aRTP計算基於在一給定機器或在一組等效機器上之全部先前完成之玩遊戲來判定次最佳技能。在一些實施例中，經由一aRTP計算基於在一給定機器或在一組等效機器上之不多於最後N個先前完成之玩遊戲來判定次最佳技能。在一些實施例中，經由一aRTP計算基於在當前玩遊戲階段內之先前完成之玩遊戲來判定次最佳技能。在一些實施例中，經由一aRTP計算基於全部玩家之先前完成之玩遊戲來判定次最佳技能。在一些實施例中，經由一aRTP計算基於當前玩家之先前完成之玩遊戲來判定次最佳技能。在一些實施例中，追蹤未獎勵之潛在支付。

在一些實施例中，藉由一遊戲階段內之一特定時間處之當前關鍵分數來判定次最佳技能。在一些實施例中，藉由考量整體遊戲進展而判定次最佳技能。舉例而言，在其之目標需要多個命中以擊落之一射擊遊戲中，一進展量測將包含經擊落日標及未擊落日標命中兩者。在一些實施例中，藉由在其中一或多個度量全部非關鍵分數之一遊戲階段內之一特定時間處考量該等度量而判定次最佳技能。

次最佳技能玩支付補償

為了監管及/或為了商業原因，需要限制次最佳技能對aRTP之長期影響。在本發明之一些實施例中，次最佳玩法增加額外支付源之可能性及/或來自額外支付源之值。

在一些實施例中，至少一獎勵提供一可變支付。該可變支付之值由一次級判定隨機選擇。可基於技能等級修改併入權重表中之權重，在自可能獎勵值之一陣列選擇一獎勵值時使用該等權重表。技能愈低，偏斜之權重值愈高使得平均預期值相應地增加。

在一些實施例中，偶爾提供非基於一關鍵分數之至少一特殊獎勵。在一些實施例中，偶爾提供直接增加關鍵分數之至少一特殊獎勵。在一些實施例中，一特殊獎勵之獎勵之機率基於經判定技能之缺乏增加。

在一些實施例中，該特殊獎勵可由一給定玩家基於需要最小(若有)靈巧性、時序及/或手眼協調之一輸入而兌換。在一些實施例中，在無任何輸入之情況下將該特殊獎勵自動獎勵至玩家。在一些實施例中，若該特殊獎勵可由一給定玩家基於需要最小(若有)靈巧性、時序及/或手眼協調之一輸入而兌換，但在一指定時間量內未兌換，則在任何輸入內將該特殊獎勵自動獎勵至玩家。在一些實施例中，該特殊獎勵可由一給定玩家基於需要某個等級之靈巧性、時序及/或手眼協調之至少一輸入而兌換，其中隨著經判定技能等級增加，所需之靈巧性、時序及/或手眼協調之量更大。舉例而言，向使用最佳技能玩一遊戲之一玩家提供在不影響關鍵分數之情況下不可能兌換之一特殊獎勵，且向使用低技能玩遊戲之一玩家提供不可能無法兌換之一獎勵。

返回至先前高爾夫模擬遊戲實例，若針對一給定玩家隨機選擇之遊戲場具有獎勵一第一支付(籌碼之兩倍)之一最大可獲得關鍵分數(假定超過220虛擬碼)，但該玩家之技能不足以達成該技能，則相對於該玩家之實際關鍵分數提供一替代支付源。舉例而言，若該玩家之虛擬高爾夫球移行至少180虛擬碼(且因此符合籌碼之0.75倍之一獎勵)，則籌碼之1.25倍之實際或平均值之一特殊獎勵提供與針對高技能玩家相同之預期支付。特殊獎勵呈現為在虛擬著陸區上呈現之一虛擬囊鼠，擊中該虛擬囊鼠獎勵平均支付係籌碼之1.25倍之一獎賞。若該玩家以足夠高以達成針對該選定環境之最大可能獎勵之一技能等級玩，則所顯示結果展示虛擬高爾夫球在飛行中移行越過該虛擬囊鼠。若該玩家之虛擬高爾夫球移行至少120虛擬碼但不多於180虛擬碼(且因

此符合籌碼之0.50倍之一獎勵)，則籌碼之1.50倍之實際或平均值之一特殊獎勵提供與針對高技能玩家相同之預期支付。若該玩家之虛擬高爾夫球移行少於120虛擬碼，則為了主題一致性向玩家提供一不同獎勵兌換經歷。具體言之，其中虛擬球移行少於120虛擬碼之一結果指定為一不合格驅動且將其中指示玩家做出至少一盲選之一虛擬高爾夫商店顯示至玩家。來自一給定虛擬高爾夫商店挑選輪(picking round)之平均預期值相當於或等於與給定遊戲場相關聯之最大可獲得支付值。

在一些實施例中，使用一可變動大小之獎勵之平均預期值以補平(offset)任何先前支付不足。在一些實施例中，使用自一可變動大小之獎勵獎勵之實際值以補平任何先前支付不足。在一些變動中，考量支付盈餘及赤字兩者。在某個其他變動中，若一給定遊戲系統支付多於當前支付赤字，則赤字僅僅歸零。

命題率

在一些實施例中，本文中描述之方法、系統及媒體暗示基於在相同裝置上起始兩個獨立籌碼之間之最小可能時間之一最大命題率。玩家玩遊戲之進度對於VGM (及遊樂場)獲利力係關鍵的。吃角子老虎機具有每3至4秒一個籌碼之接近似僵屍速度之最佳玩家進度，其中玩家僅等待下一隨機結果。實施玩家進度改良以適合不同玩家對於進度之偏好且達成遊樂場之最佳利潤。在一些實施例中，視訊遊戲之遊戲機包括玩家進度改良方法，該等方法包含(舉非限制性實例而言)：

自動結束 - 若達成最高支付則賽車自動結束；

提前結束 - 玩家能夠在對其之結果滿意之任何時間結束賽車；

支付重新開始 - 玩家可支付原始籌碼之一百分比以在軌道起始處重新開始；

第二次機會 - 玩家可支付原始籌碼之一百分比以再次至賽車軌

道；

翻倍 - 玩家可支付以在賽車期間之中間點處使籌碼翻倍；

特殊預測 - 玩家能夠預測是否其等將超過結果或達成目標；

進展預測 - 玩家能夠基於進展在各遊戲期間進行預測；

憤怒退出-若玩家想要移動至下一賽車，則玩家能夠在任何時間退出；

單次完成 - 玩家僅具有一個機會以達成一特定目標或結果。

在一些實施例中，一較快玩家進度增加遊樂場獲利力，同時維持或甚至增加玩家樂趣及參與。在一些實施例中，以VGM格式，透過各種創新及格式來達成每分鐘4至6個或更多決定之一玩家進度。在進一步實施例中，當一技能遊戲透過其中一玩家達成最大可獲得關鍵分數及最大可用支付之「自動結束」結束時達成一更快玩家進度。在進一步實施例中，透過其中一玩家在對其之結果滿意之任何時間結束一技能遊戲的「提前結束」來達成一更快玩家進度。在進一步實施例中，透過其中一玩家額外進行預測其將超過一特定關鍵分數之「特殊預測」來達成一更快玩家進度。在進一步實施例中，透過其中一玩家基於遊戲之進展在技能遊戲期間額外進行預測之「進展預測」來達成一更快玩家進度。在進一步實施例中，透過其中一玩家在任何時間選擇退出一技能遊戲以移動至一下一技能遊戲之「憤怒退出」來達成一更快玩家進度。在進一步實施例中，透過其中一玩家支付原始籌碼之一百分比以重新開始一技能遊戲之「支付重新開始」來達成一更快玩家進度。在進一步實施例中，透過其中一玩家僅具有一個機會以達成一特定關鍵分數之「一個及完成」來達成一更快玩家進度。

練習模式

在一些實施例中，本文中描述之方法、系統及媒體包含練習模式或練習模式之使用。在一些實施例中，一玩家在一練習模式中玩遊

戲時熟習一技能遊戲。在一些實施例中，VGM容許玩家以與遊樂場保持之相同「價格」在無籌碼或報酬的情況下練習。舉例而言，在俄亥俄州，最低可接受eRTP係85%，此對應於一預期長期理論遊樂場保持係15%。在一1美元之VGM上，玩家將能夠以每次玩0.15美元進行練習。以此方式，遊樂場每單元產生相同收入，同時容許玩家熟習此等新遊戲。

在一些實施例中，練習模式亦可容許玩家賺得且收集虛擬貨幣，可為了獎賞或獎酬而兌換虛擬貨幣。以此方式，遊樂場能夠提供類似於線上及行動遊戲之一社交遊戲經歷。

API或SDK

在一些實施例中，本文中描述之方法、系統及媒體包含一API (應用程式設計介面)或SDK (軟體開發套組)或API或SDK之使用。在一些實施例中，使用一API或SDK以藉由平衡玩家技能、遊戲挑戰及隨機元素以映射針對全部玩家之一系列可能結果來將流行技能遊戲調適至一遊戲機。在一些實施例中，一API或SDK可應用至整個範圍之核心及休閒遊戲兩者，其等包含賽車遊戲、格鬥遊戲、第一人稱射擊遊戲(FPS)以及休閒遊戲(諸如俄羅斯方塊、「Match 3」遊戲及其他常見格式)。在進一步實施例中，一數學模型中之相同遊戲平衡技術可應用至全部遊戲類型。

在一些實施例中，無關於所玩遊戲之遊戲類型，將流行遊戲調適至一遊戲機之一API或SDK來將一簡單、固定支付表呈現至玩家。在一些實施例中，將流行遊戲調適至一遊戲機之一API或SDK，透過數學模型來管理返還率百分比，而不干擾流行遊戲之設定。在一些實施例中，將流行遊戲調適至一遊戲機之一API或SDK，基於技能遊戲上之最佳玩法來管理返還率百分比。

在一些實施例中，將流行遊戲調適至一遊戲機之一API或SDK，

向玩家呈現與在一非遊戲機中完全相同之一遊戲機中的遊戲場。在一些實施例中，將流行遊戲調適至一遊戲機之一API或SDK，向玩家提供使用一隨機數目產生器選自一遊戲集區之遊戲場，該隨機數目產生器包括：用於選擇一支付等級之一第一隨機數目；及用於選擇在已經選擇之支付等級內之一特定遊戲場之一第二隨機數目。

視訊遊戲控制器

在一些實施例中，遊戲機包含一視訊遊戲控制器，以自一使用者接收資訊。在一些實施例中，視訊遊戲控制器包括一鍵盤。在一些實施例中，視訊遊戲控制器包括一指向裝置，指向裝置包含(舉非限制性實例而言)：一遊戲台、一轉輪、一操縱桿、一軌跡球、一油門弧座、一方向盤、一駕駛盤、踏板、一鍵盤、一滑鼠、一觸控螢幕、一運動感測器、一光槍、一節奏遊戲控制器、一主控台遊戲控制器。

在一些實施例中，視訊遊戲控制器包括一觸控螢幕或一多觸控螢幕。在其他實施例中，視訊遊戲控制器包括一麥克風，以捕獲語音或其他聲音輸入。在其他實施例中，視訊遊戲控制器包括一視訊攝影機或其他感測器，以捕獲運動或視訊輸入。在進一步實施例中，視訊遊戲控制器包括Kinect(體感控制器)、Leap Motion(運動控制器)或類似者。在又進一步實施例中，視訊遊戲控制器包括諸如本文中揭示之裝置之一組合。

參考圖2，在一特定實施例中，一商業USB控制器係用作一適合的視訊遊戲控制器，其經設計用於藉由全部技能等級之玩家的最簡單可能操作。在進一步實施例中，此視訊遊戲控制器包含四個控制件：一左操縱桿用於操縱；一「X」按鈕用於氣體；一「Y」按鈕用於重新開始；且一「A」按鈕用於煞車。

遊戲機立面

在一些實施例中，遊戲機包含一或多個立面。在進一步實施例

中，遊戲機包括可逆施覆至遊戲機之複數個外表面之外部立面。在又進一步實施例中，磁可逆施覆外立面。

排行榜

在一些實施例中，本文中描述之方法、系統及媒體包含一排行榜或排行榜之使用。在一些實施例中，各視訊遊戲之遊戲機(VGM)或VGM單元之群集特徵化一排行榜。在一些實施例中，玩家鍵入其等之「玩家標籤」或其他假名以在排行榜上私下識別其等自身。

在一些實施例中，排行榜連接至諸如臉書(Facebook)及推特(Twitter)之社交網路。在一些實施例中，使用排行榜以追蹤玩家進展；驅動一額外競爭元素且提供用於獎勵額外獎賞、獎金及特獎之方法。

獎金及特獎

在一些實施例中，本文中描述之方法、系統及媒體包含獎金及特獎或獎金及特獎之使用。在一些實施例中，當一視訊遊戲之遊戲機限於最適度籌碼及報酬時，遊樂場向玩家活動提供額外獎金及獎酬。在一些實施例中，一VGM之玩家贏得來自遊樂場之食物及住宿；或來自品牌及廣告商之獎賞；或額外現金支付、累計獎及基於排行榜戰績及其他因素之其他形式之獎金及特獎。

多玩家遊戲

在一些實施例中，本文中描述之方法、系統及媒體包含多玩家遊戲或多玩家遊戲之使用。在一些實施例中，多玩家遊戲容許多個玩家同時競爭且以一安全且順應監管之格式彼此競爭。在一些實施例中，多玩家遊戲類似於當前在遊樂場中之多玩家視訊撲克牌或二十一點機。

旋轉架版本之遊戲機

在一些實施例中，本文中描述之方法、系統及媒體包含一旋轉

架版本之遊戲機或旋轉架版本之遊戲機之使用。在一些實施例中，旋轉架版本之遊戲機提供其中一玩家坐或站以與遊戲階段玩遊戲之一多玩家玩遊戲環境。在一些實施例中，旋轉架版本之遊戲機提供其中多個玩家坐或站以與遊戲階段玩遊戲之一多玩家玩遊戲環境。在一些實施例中，旋轉架版本之遊戲機容許玩家彼此相鄰坐或站。在一些實施例中，旋轉架版本之遊戲機容許玩家彼此並肩坐或站。在一些實施例中，旋轉架版本之遊戲機容許玩家彼此面對坐或站。

在一些實施例中，旋轉架版本之遊戲機容許多個玩家分別玩單玩家遊戲。在一些實施例中，旋轉架版本之遊戲機容許多個玩家分別玩多玩家遊戲。在一些實施例中，旋轉架版本之遊戲機容許多個玩家在相同多玩家環境內玩遊戲。在進一步實施例中，旋轉架版本之遊戲機容許多個玩家在相同遊戲環境中彼此頭對頭玩遊戲。在進一步實施例中，旋轉架版本之遊戲機容許在相同遊戲環境中玩遊戲之多個玩家同時玩但不彼此競爭。參考圖21，在一特定實施例中，提供一原型旋轉架版本之遊戲機以容許多個玩家與遊戲階段玩遊戲。

在一些實施例中，旋轉架版本之遊戲機包括3單元旋轉架艙。在一些實施例中，旋轉架版本之遊戲機包括5單元旋轉架艙。在各項實施例中，旋轉架版本之遊戲機包括2、4、6、7、8、9、10單元旋轉架艙。參考圖22至圖23，在一特定實施例中，顯示一3單元艙旋轉架版本之遊戲機之俯視圖及側視圖。參考圖24至圖25，在一特定實施例中，顯示一5單元艙旋轉架版本之遊戲機之俯視圖及側視圖。

在一些實施例中，旋轉架版本之遊戲機包括機櫃、旋轉架、填料及/或間隔件。參考圖26，在一特定實施例中，描述用於一旋轉架版本之遊戲機之一填料之一正視圖。參考圖27，在一特定實施例中，展示填料之三維視圖且描述填料之詳細設計特徵及參數。

參考圖28，在一特定實施例中，展示一旋轉架版本之遊戲機之

一個別機櫃之三維視圖，其中全部顯示關於設計參數之俯視圖、後視圖、主側視圖及擱腳空間側視圖。參考圖29，在一特定實施例中，展示一旋轉架版本之遊戲機之一個別機櫃之一定製標示具有其特定設計參數。

非暫時性電腦可讀儲存媒體

在一些實施例中，本文中揭示之方法、系統及媒體包含使用包含指令之一程式編碼之一或多個非暫時性電腦可讀儲存媒體，該等指令可由一視情況網路化數位處理裝置之作業系統執行。在進一步實施例中，一電腦可讀儲存媒體係一數位處理裝置之一有形組件。在又進一步實施例中，一電腦可讀儲存媒體可視情況自一數位處理裝置移除。在一些實施例中，一電腦可讀儲存媒體包含(舉非限制性實例而言) CD-ROM、DVD、快閃記憶體裝置、固態記憶體、磁碟機、磁帶機、光碟機、雲端運算系統及服務及類似者。在一些情況中，程式及指令係永久、實質上永久、半永久或非暫時性編碼於媒體上。

電腦程式

在一些實施例中，本文中揭示之方法、系統及媒體包含至少一電腦程式或電腦程式之使用。一電腦程式包含可在數位處理裝置之CPU中執行之一序列指令，該等指令經撰寫以執行一指定任務。電腦可讀指令可實施為執行特定任務或實施特定抽象資料類型之程式模組，諸如函式、物件、應用程式設計介面(API)、資料結構及類似者。根據本文中提供之揭示內容，熟習此項技術者將認知，可以各種版本之各種語言撰寫一電腦程式。

可在各種環境中視需要組合或分散電腦可讀指令之功能性。在一些實施例中，一電腦程式包括一序列指令。在一些實施例中，一電腦程式包括複數個序列之指令。在一些實施例中，自一位置提供一電腦程式。在一些實施例中，自複數個位置提供一電腦程式。在各項實

施例中，一電腦程式包括一或多個軟體模組。在各項實施例中，一電腦程式包含(部分或整個)一或多個網頁應用程式、一或多個行動應用程式、一或多個獨立應用程式、一或多個網頁瀏覽器外掛程式(plug-ins)、擴充功能(extension)、增益集(add-ins)或附加元件(add-ons)或其等之組合。

網頁應用程式

在一些實施例中，一電腦程式包含一網頁應用程式。根據本文中提供之揭示內容，熟習此項技術者將認知，在各項實施例中，一網頁應用程式利用一或多個軟體架構及一或多個資料庫系統。在一些實施例中，在諸如Microsoft[®] .NET或Ruby on Rails (RoR)之一軟體架構上產生一網頁應用程式。在一些實施例中，一網頁應用程式利用一或多個資料庫系統，資料庫系統包含(舉非限制性實例而言)關聯式資料庫系統(relational database system)、非關聯式資料庫系統(non-relational database system)、物件導向式資料庫系統、關聯資料庫系統(associative database system)及XML資料庫系統。在進一步實施例中，適合的關聯式資料庫系統包含(舉非限制性實例而言) Microsoft[®] SQL伺服器、mySQL[™]及Oracle[®]。熟習此項技術者亦將認知，在各項實施例中，以一或多個版本之一或多個語言撰寫一網頁應用程式。可以一或多個以下語言撰寫一網頁應用程式：標記語言、呈現定義語言、用戶端側指令碼語言、伺服器側編碼語言、資料庫查詢語言或其等之組合。在一些實施例中，以諸如以下之一標記語言將一網頁應用程式撰寫至某個程度：超文件標記語言(HTML)、可擴展超文件標記語言(XHTML)或可擴展標記語言(XML)。在一些實施例中，以諸如階層式樣式表(CSS)之一呈現定義語言將一網頁應用程式撰寫至某個程度。在一些實施例中，以諸如以下之一用戶端側指令碼語言將一網頁應用程式撰寫至某個程度：非同步Javascript及XML (AJAX)、Flash[®]

Actionscript、Javascript或Silverlight[®]。在一些實施例中，以諸如以下之一伺服器側編碼語言將一網頁應用程式撰寫至某個程度：動態伺服器網頁(ASP)、ColdFusion[®]、Perl、Java[™]、Java伺服器網頁(JSP)、超文件預處理器(PHP)、Python[™]、Ruby、Tcl、Smalltalk、WebDNA[®]或Groovy。在一些實施例中，以諸如結構化查詢語言(SQL)之一資料庫查詢語言將一網頁應用程式撰寫至某個程度。在一些實施例中，一網頁應用程式整合諸如IBM[®] Lotus Domino[®]之企業伺服器產品。在一些實施例中，一網頁應用程式包含一媒體播放器元件。在各項進一步實施例中，一媒體播放器元件利用許多適合的多媒體技術之一或多者，適合的多媒體技術包含(舉非限制性實例而言)：Adobe[®] Flash[®]、HTML 5、Apple[®] QuickTime[®]、Microsoft[®] Silverlight[®]、Java[™]及Unity[®]。

行動應用程式

在一些實施例中，一電腦程式包含提供至一行動數位處理裝置之一行動應用程式。在一些實施例中，在製造一行動數位處理裝置之時間將行動應用程式提供至該行動數位處理裝置。在其他實施例中，經由本文中描述之電腦網路而將行動應用程式提供至一行動數位處理裝置。

鑑於本文中提供之揭示內容，藉由熟習此項技術者已知之技術使用此項技術中已知之硬體、語言及開發環境產生一行動應用程式。熟習此項技術者將認知，以若干語言撰寫行動應用程式。適合的程式設計語言包含(舉非限制性實例而言) C、C++、C#、Objective-C、Java[™]、Javascript、Pascal、Object Pascal、Python[™]、Ruby、VB.NET、WML及具有或不具有CSS之XHTML/HTML或其等之組合。

適合的行動應用程式開發環境可自若干來源購得。商業上可購之開發環境包含(舉非限制性實例而言) AirplaySDK、alcheMo、

Appcelerator[®]、Celsius、Bedrock、Flash Lite、.NET精簡架構、Rhomobile及WorkLight行動平台。其他免費可用之開發環境包含(舉非限制性實例而言) Lazarus、MobiFlex、MoSync及Phonegap。另外，行動裝置製造者經銷包含以下(舉非限制性實例而言)之軟體開發套組：iPhone及iPad (iOS) SDK、Android™ SDK、BlackBerry[®] SDK、 BREW SDK、Palm[®] OS SDK、Symbian SDK、webOS SDK 及 Windows[®]行動SDK。

熟習此項技術者將認知，若干商業論壇可經銷行動應用程式，商業論壇包含(舉非限制性實例而言)：Apple[®] App Store (Apple[®]應用程式商店)、Android™ Market (Android™市場)、BlackBerry[®] App World (BlackBerry[®]應用程式世界)、用於Palm裝置之App Store、用於webOS之App Catalog (應用程式目錄)、用於行動裝置之Windows[®] Marketplace (Windows[®]市場)、用於Nokia[®]裝置之Ovi Store (Ovi商店)、Samsung[®] Apps (Samsung[®]應用程式)及Nintendo[®] DSi Shop (Nintendo[®] Dsi商店)。

獨立應用程式

在一些實施例中，一電腦程式包含一獨立應用程式，其係作為一獨立電腦程序而非對於一現有程序之一附加元件(例如，非一外掛程式)運行之程式。熟習此項技術者將認知，獨立應用程式通常經編譯。一編譯器係一(/若干)電腦程式，其(/其等)將以一程式設計語言撰寫之原始程式碼轉換成諸如組合語言或機器程式碼之二進制目的碼。適合的編譯程式設計語言包含(舉非限制性實例而言)：C、C++、Objective-C、COBOL、Delphi、Eiffel、Java™、Lisp、Python™、Visual Basic及VB .NET或其等之組合。通常執行編譯(至少部分)以產生一可執行程式。在一些實施例中，一電腦程式包含一或多個可執行經編譯應用程式。

網頁瀏覽器外掛程式

在一些實施例中，電腦程式包含一網頁瀏覽器外掛程式。在計算時，一外掛程式係將特定功能性新增至一較大軟體應用程式之一或多個軟體組件。軟體應用程式之製作者支援外掛程式以實現第三方開發者建立擴展一應用程式之能力；支援容易新增之新特徵；且減小一應用程式之大小。當支援外掛程式時，其等實現客製化一軟體應用程式之功能性。舉例而言，外掛程式普遍用於網頁瀏覽器中以播放視訊、產生互動性、掃描病毒且顯示特定檔案類型。熟習此項技術者將熟習若干網頁瀏覽器外掛程式，其等包含：Adobe[®] Flash[®] Player、Microsoft[®] Silverlight[®]及Apple[®] QuickTime[®]。在一些實施例中，工具列包括一或多個網頁瀏覽器擴充功能、增益集或附加元件。在一些實施例中，工具列包括一或多個瀏覽器列、工具帶(tool band)或桌面帶(desk band)。

鑑於本文中提供之揭示內容，熟習此項技術者將認知，可有實現外掛程式以各種程式設計語言之開發之若干外掛程式架構，程式設計語言包含(舉非限制性實例而言)：C++、Delphi、Java[™]、PHP、Python[™]及VB .NET或其等之組合。

網頁瀏覽器(亦稱為網際網路瀏覽器)係軟體應用程式，其等經設計用於與網路連接之數位處理裝置一起使用用於在全球資訊網上擷取、呈現且遍歷資訊源。適合的網頁瀏覽器包含(舉非限制性實例而言)：Microsoft[®] Internet Explorer[®]、Mozilla[®] Firefox[®]、Google[®] Chrome、Apple[®] Safari[®]、Opera Software[®] Opera[®]及KDE Konqueror。在一些實施例中，網頁瀏覽器係一行動網頁瀏覽器。行動網頁瀏覽器(亦稱為微瀏覽器、迷你瀏覽器及無線瀏覽器)經設計用於在行動數位處理裝置上使用，行動數位處理裝置包含(舉非限制性實例而言)手持式電腦、平板電腦、筆記型電腦、功能精簡的小型筆記型電腦、智慧

型電話、音樂播放器、個人數位助理(PDA)及手持式視訊遊戲系統。適合的行動網頁瀏覽器包含(舉非限制性實例而言) Google[®] Android[®] 瀏覽器、RIM BlackBerry[®] 瀏覽器、Apple[®] Safari[®]、Palm[®] Blazer、Palm[®] WebOS[®] 瀏覽器、用於行動裝置之 Mozilla[®] Firefox[®]、Microsoft[®] Internet Explorer[®] Mobile、Amazon[®] Kindle[®] Basic Web、Nokia[®] 瀏覽器、Opera Software[®] Opera[®] Mobile及Sony[®] PSP™ 瀏覽器。

軟體模組

在一些實施例中，本文中揭示之方法、系統及媒體包含軟體、伺服器及/或資料模組或軟體、伺服器及/或資料模組之使用。鑑於本文中提供之揭示內容，藉由熟習此項技術者已知之技術使用此項技術中已知之機器、軟體及語言產生軟體模組。以大量方式實施本文中揭示之軟體模組。在各項實施例中，一軟體模組包括一檔案、程式碼之一區段、一程式設計物件、一程式設計結構或其等之組合。在進一步各項實施例中，一軟體模組包括複數個檔案、程式碼之複數個區段、複數個程式設計物件、複數個程式設計結構或其等之組合。在各項實施例中，一或多個軟體模組包括(舉非限制性實例而言)一網頁應用程式、一行動應用程式及一獨立應用程式。在一些實施例中，軟體模組在一電腦程式或應用程式中。在其他實施例中，軟體模組在一個以上電腦程式或應用程式中。在一些實施例中，軟體模組裝載於一機器上。在其他實施例中，軟體模組裝載於一個以上機器上。在進一步實施例中，軟體模組裝載於雲端運算平台上。在一些實施例中，軟體模組裝載於一或多個機器上之一位置中。在其他實施例中，軟體模組裝載於一或多個機器上之一個以上位置中。

資料庫

在一些實施例中，本文中揭示之方法、系統及媒體包含一或多

個資料庫或一或多個資料庫之使用。鑑於本文中提供之揭示內容，熟習此項技術者將認知，許多資料庫適合於玩家及遊戲資訊之儲存及擷取。在各項實施例中，適合的資料庫包含(舉非限制性實例而言)關聯式資料庫、非關聯式資料庫、物件導向資料庫、物件資料庫、實體關聯式模型資料庫、關聯資料庫及XML資料庫。在一些實施例中，一資料庫係基於網際網路。在進一步實施例中，一資料庫係基於網頁。在又進一步實施例中，一資料庫係基於雲端運算。在其他實施例中，一資料庫係基於一或多個本機電腦儲存裝置。

實例

以下闡釋性實例表示本文中描述之軟體應用程式、系統及方法之實施例且不意欲以任何方式限制。

實例1A-一賽車遊戲之一般規則

一視訊遊戲之遊戲機(VGM)向玩家提供玩/競賽任何流行視訊遊戲之靈活性，流行視訊遊戲諸如一賽車遊戲、一格鬥遊戲、一第一人稱射擊(FPS)遊戲或一大規模多玩家線上角色扮演遊戲(MMORPG)。在一實例中，一玩家在一視訊遊戲之遊戲機上玩一賽車遊戲，其中玩家之支付結果取決於其之最佳軌道時間。

在此賽車遊戲中，玩家在一軌道上賽車以達成最佳時間。玩家能夠在任何時間在軌道之起始處重新開始且具有60秒以告示最佳時間。玩家接收基於其等之最佳時間之一支付。在一多玩家賽車遊戲中，各玩家表示為對於其他賽車者之一「幽靈」。玩家無法影響其他賽車者，即撞上其他車。此「一多玩家環境中之單玩家遊戲」係賽車遊戲中之競爭及樂趣之一關鍵態樣。

舉例而言，針對此一賽車遊戲，一般規則係一玩家具有60.0秒以告示其之最佳軌道時間。玩家可在容許之60.0秒中針對最佳軌道時間進行多個嘗試且一旦60.0秒計時器到期便立即停止賽車遊戲。另外，

喪失任何進展中之圈數。玩家之車在軌道之起始線處起始。在開始時，車以恆定速度向前移動。接著玩家使用視訊遊戲控制器對車進行控制。玩家能夠向前移動、向左前方移動或向右前方移動。遊戲在60.0秒之後立即結束。若玩家達成給定其最大可用支付之最佳軌道時間，則遊戲亦結束。

此賽車遊戲使用具有結果之不同潛在分配之一非常簡單的固定支付表。參考圖3，在一特定實施例中，此賽車遊戲使用具有五(5)個潛在支付等級之一非常簡單的固定支付表。基於玩家必須得分以接收對應獎勵之最小時間定義各支付。舉例而言，當一玩家在14.00秒或少於14.00秒跑完軌道時，其達成3.0之一支付(基於1個繳碼之籌碼)。繼而，當玩家之最佳軌道時間在14.01與14.05秒之間時，支付玩家2個繳碼。若玩家多於14.20秒跑完軌道或其在設定時間(在此情況中為60.0秒)內未跑完軌道，則不支付玩家。

實例1B-軌道產生及一賽車遊戲之選擇

當一玩家玩此賽車遊戲時，向其呈現隨機選自賽車地圖及軌道之一大集區之一賽車軌道。另外，完成軌道之產生及一軌道之選擇以反映最佳路徑長度、最佳軌道時間及返還率支付百分比之不同需要。

各賽車發生在使用一設計、篩選及測試方法產生之一軌道上。自元件或符號之一經定義集區設計軌道。各軌道經設計使得各總軌道符號總成之最佳路徑長度及結束時間在用於各軌道分配之範圍內。演算法測試且篩選軌道總成以移除不完全符合指定最佳路徑長度之軌道。接著，將藉由人類在品質上測試通過自動測試/篩選之軌道總成。最終，全部包含之軌道將對應於在上文中之支付表中提及之五個支付等級。

無關於軌道，支付表將保持固定。雖然將產生每一映射使得玩家感覺似乎其能夠達成最高獎賞，但有時玩家達成任何特定映射之每

一結果不可行。重要的，每一軌道將經設計以支付玩家賽車之最佳軌道時間且接收針對該給定軌道之最高支付之最佳可能概率。軌道結果之實際平衡將由針對該特定遊戲之返還率定義且由一隨機數目產生器驅動。

賽車遊戲利用一產業標準隨機數目產生器(RNG)以隨機選擇用於各賽車之軌道。在一些實施例中，一第一隨機數目用於選擇支付等級。此將判定在玩家能夠達成特定軌道上之最佳結束時間之情況下針對給定遊戲階段之最大可用支付。一第二隨機數目用於自具有指定支付等級之映射組選擇特定映射。賽車遊戲含有一非常大總數之軌道使得任何玩家極不可能重複相同軌道。

實例1C-管理一賽車遊戲中之返還率

此賽車遊戲包含努力提供針對全部玩家之一清楚且簡潔之目標之一固定支付表。不管一玩家賽車之軌道為何，將始終針對在相同時間分配內結束獎勵玩家相同獎賞。由於eRTP（預期返還率）百分比必須基於最佳玩法，因此必須說非每一軌道將容許玩家在最高獎賞分配中結束。事實上，一些軌道必須確保玩家在任何獎賞分配外結束。此等軌道據說不可戰勝。

參考圖4，在一特定實施例中，提供一表以基於針對一賽車遊戲之一遊戲支付表提供一75%之eRTP。針對此賽車遊戲，返還率計算為各分配線之支付及各分配線之出現之概率之乘積之總和。

軌道群組/分配1-此軌道上之最佳可能時間 ≤ 14.00

概率權重 = 5%/最佳結束時間 ≤ 14.00

玩家將接收一軌道群組/分配1軌道5%之時間。針對此分配之最佳結束時間係 ≤ 14.00 ，導致3之一支付。取決於其等之實際結果，玩家可針對分配1、2、3、4或5潛在接收支付。

軌道群組/分配2-此軌道上之最佳可能時間係14.01

概率權重 = 10%/最佳結束時間 > 14.01 且 ≤ 14.05

玩家將接收一軌道群組/分配2軌道10%之時間。針對此分配之最佳結束時間在14.01與14.05之間，導致2之一支付。取決於其等之實際結果，玩家可針對分配2、3、4或5潛在接收支付。

軌道群組/分配3-此軌道上之最佳可能時間係14.05

概率權重 = 25%/最佳結束時間 > 14.05 且 ≤ 14.10

玩家將接收一軌道群組/分配3軌道25%之時間。針對此分配之最佳結束時間在14.05與14.10之間，導致1之一支付。取決於其等之實際結果，玩家可針對分配3、4或5潛在接收支付。

軌道群組/分配4-此軌道上之最佳可能時間係14.11

概率權重 = 30%/最佳結束時間 > 14.10 且 ≤ 14.20

玩家將接收一軌道群組/分配4軌道30%之時間。針對此分配之最佳結束時間在14.11與14.20之間，導致0.5之一支付。取決於其等之實際結果，玩家僅可針對分配4或5潛在接收支付。

軌道群組/分配5-此軌道上之最佳可能時間 > 14.20

概率權重 = 30%/最佳結束時間 > 14.20

玩家將接收一軌道群組/分配5軌道30%之時間。針對此分配之最佳結束時間係大於14.20，導致0之一支付。玩家僅可針對分配5接收支付，即，25%之軌道將導致零支付。

因此，圖4中之分配表之eRTP計算為 = $3 * 5\% + 2 * 10\% + 1 * 25\% + 0.5 * 30\% + 0 * 30\% = 75\%$ 。

此外，參考圖6至圖8，在特定實施例中，藉由調整具有不同最佳結束時間之軌道群組之出現概率而分別提供具有75%、85%及90%之eRTP之表。因此，使用具有軌道群組之不同組合及其等之出現概率之方程式達成其他eRTP。

實例1D-一賽車遊戲之理論模型

此賽車遊戲中之數學模型包含提供針對全部玩家之一清楚且簡潔之目標之一固定支付表。不管一玩家賽車之軌道為何，針對在相同時間分配內結束獎勵其等相同獎賞。

由於eRTP（預期返還率）百分比必須基於最佳玩法，因此非每一軌道容許玩家達成最大可用支付。一些軌道不提供使玩家賺得任何支付之機會。此等軌道據說不可戰勝。跨全部軌道類型管理玩家直覺及經歷。一玩家感覺可透過最佳玩法達成最高支付。使用變動難度之軌道、玩家技能及隨機獎金之一組合，數學模型管理遊戲結果及最佳返還率。

參考圖5，在一特定實施例中，描述一賽車遊戲之一數學模型，其中一圖表基於玩家在賽車遊戲之不同軌道群組中玩遊戲時其之實際結束時間顯示玩家之支付結果。此遊戲設計(具體針對eRTP之權重)依靠最佳玩法之概念。簡言之，最佳玩法指定假設玩家最佳執行且因此在玩各遊戲時接收最大可用支付之情況下計算eRTP。

在此賽車遊戲之情況中，對於最佳玩法之要求意謂必須假設一玩家達成各軌道之最佳結束時間之情況下計算eRTP。舉例而言，若玩家隨機接收一軌道群組/分配1軌道，則基於 ≤ 14.00 之一最佳結束時間及3之一支付計算eRTP。且若玩家隨機接收一軌道群組/分配2軌道，則基於 ≤ 14.05 之一最佳結束時間及2之一支付計算eRTP。非每一軌道容許玩家在最高支付中結束。事實上，軌道群組/分配5軌道確保玩家在任何支付外結束且接收零支付。

非每一軌道容許玩家達成最大可用支付。但遊戲經設計以幫助玩家接收對於各軌道可行之最大可用支付。此係針對吃角子老虎機及視訊遊戲兩者之遊戲設計中之一激進轉變(radical shift)。此數學模型容許玩家贏得可能最大可用支付。軌道經設計以平衡競爭之挑戰與贏之緊急。玩家比一傳統捲軸吃角子老虎機贏得更頻繁。

實例1E-提供一賽車遊戲中之最佳結束時間

在一賽車遊戲中，存在一賽車軌道上之一最佳路徑。鑑於世界之物理學及駕駛者之技能，此最佳路徑係駕駛者及車可導航之最佳可能「路線」。可使用路徑發現演算法(諸如迪克斯演算法及A*演算法)計算此最佳路徑。

賽車遊戲設計一軟體模擬器以驗證上文概述之理論及數學模型。此軟體模擬器經設計以視覺化軌道及結果，如針對賽車遊戲所描述。軟體係一最短路徑演算法之一實施方案，其經特定定製以使用自狀態轉變表產生之圖表。軟體應用程式一路徑發現演算法以判定一遊戲中之最佳玩法。

在最簡單意義上，參考圖9，一軌道之各區段可轉換成點或單元，藉此各單元需要一(1)秒以橫越。以下表概述包含以下之一軌道之基本元素：起始、結束、筆直、左隅角及右隅角。

此外，參考圖10至圖14，在特定實施例中，此等表分別概述分配1至5中之理論軌道之實例。各表表示遊戲中之一單一完整且獨有可玩軌道。軌道之名稱係一使用者定義之標籤以幫助識別軌道。分配名稱係軌道為其之一子集之分配範圍且由軌道最佳時間值判定。最佳時間係基於排列成序列(自起始元素「S」至結束元素「F」)以形成軌道之實際設計之軌道元素之組態計算。所使用之最短路徑演算法與軟體模擬器平行。

雖然在本文中展示且描述本發明之較佳實施例，但熟習此項技術者將瞭解，此等實施例僅藉由實例提供。現在熟習此項技術者將想到不脫離本發明之多個變動、改變及取代。應理解，在實踐本發明時可採用本文中描述之本發明之實施例之各種替代例。

實例2A-一第一人稱射擊(fps)遊戲之一般力學

在未繪示之另一實例中，一玩家試圖控制一虛擬射彈之路徑使

得指定數目個目標各由一射彈命中指定數目次。在一些實施例中，一給定目標僅需要一單一命中以計入關鍵分數。在一些其他實施例中，一給定目標需要兩個或兩個以上命中以計入關鍵分數。在一些實施例中，不同目標具有所需之不同最小命中。在某些變動中，玩家已知一給定目標所需之命中之數目。在某些變動中，玩家未知一給定目標所需之命中之數目。在一些實施例中，全部目標顯得相同。在一些實施例中，全部目標具有相同一般外觀，惟大小及可能照明除外，此係為了暗示距玩家之變動距離。在一些實施例中，一第一目標具有與一第二目標顯著不同之外觀。在一些實施例中，無目標相對於背景改變位置。在一些實施例中，至少一目標相對於背景改變位置。

在一些實施例中，玩家之視角在玩遊戲期間不改變。在一些實施例中，玩家能夠水平及/或垂直平移其之視角。在一些實施例中，玩家能夠尤其沿著相同z平面之x軸橫向偏移其之視角。在一些實施例中，玩家能夠在移動之兩個或兩個以上軸中偏移其等之視角，諸如能夠在一虛擬3d目標場內移動其等之位置。在一些實施例中，自一特定位置之視圖不變動。在一些其他實施例中，自一特定位置之一第一視圖不同於自相同位置之一第二視圖。在一些變動中，此係歸因於透過一望遠鏡裝置之視圖之模擬。在一些此等望遠鏡視圖模擬中，僅一放大可用。在一些其他此等望遠鏡視圖模擬中，一個以上放大可用。在一些實施例中，一第一視圖與一第一射彈之選擇相關聯，而一第二視圖與一第二射彈之選擇相關聯。舉例而言，當一虛擬狙擊槍選擇為下一射彈源時顯示之視圖不同於使用選擇為下一射彈源之一虛擬火箭發射器顯示之視圖。

在一些實施例中，射彈源與全部可用目標之間不存在障礙。在一些實施例中，一第一目標可部分或完全阻擋一第二目標之視圖。在一些實施例中，遊戲中之其他視覺元素可部分或完全阻擋另外定位於

可見遊戲場之限制內之一目標之視圖。在一些變動中，玩家之視圖之改變(藉由平移及/或藉由轉移位置)改變可見遊戲場之限制內之目標之可見度。

在一些實施例中，玩具有有限定數目個射彈。在一些其他實施例中，玩具有非限定數目個射彈。在一些實施例中，玩家僅可在保證一射彈命中一目標之情況下射出或發射該射彈。在一些實施例中，玩家可射出或發射不命中任何指定目標之一射彈。在一些實施例中，全部射彈具有相同特性。在一些其他實施例中，一第一射彈具有不同於遊戲中可用之一第二射彈之至少一特性。舉例而言，一第一射彈可在一給定目標上得分與一第二射彈不同之一命中計數。在一些變動中，第一射彈及第二射彈之數量及排序遊戲間相同。在一些其他變動中，不保證第一射彈及第二射彈之數量及/或排序遊戲間相同。在一些變動中，玩家可選擇射出或發射一第一射彈或一第二射彈。在一些其他變動中，玩家無法控制射彈之選擇。

在一些實施例中，在玩家起始射出或發射一射彈與對應效應(不管其係一目標命中或目標失誤)之間不存在顯著時間延遲。在一些實施例中，在玩家起始射出或發射一射彈與對應效應(其係一目標命中或目標失誤)之間存在一顯著足夠時間延遲使得目標相對於視圖之運動(歸因於一目標相對於背景改變位置或視圖相對於背景改變位置或兩者)可影響是否獲得一命中。在具有射彈移行延遲之一些實施例中，全部射彈以相同速度移行。在具有射彈延遲之一些實施例中，一第一射彈以一第一速度移行而一第二射彈以一第二速度移行。

在一些實施例中，射彈始終移行一理想化筆直路徑。在一些實施例中，射彈在一非線性路徑中移行，諸如在一拋物線路徑中移行以模擬重力之效應或諸如在一複雜路徑中移行以模擬重力及摩擦之效應。在一些實施例中，射彈從不經歷歸因於模擬風或其他環境因素之

路徑之改變。在一些實施例中，模擬風或其他環境因素影響一射彈之路徑之定位。舉例而言，一模擬側風在射彈輸入之點上產生一風阻效應。在一些實施例中，模擬風或其他環境因素影響射彈之路徑之長度。舉例而言，一模擬逆風使一射彈變慢或一模擬順風使一射彈加速。在一些實施例中，指定瞄準點數僅基於玩家輸入改變。在一些其他實施例中，指定瞄準點數在無玩家輸入之情況下改變諸如以模擬瞄準裝置之真實世界擺動。

實例2B-射擊鴨子之街機實例

給定玩家30秒以擊倒儘可能多的移動鴨子。存在三個不同大小之目標。當命中目標時，最小目標獎勵5點；中等大小之目標獎勵4點且最大目標獎勵3點。最大目標需要在目標上之任何處之2個命中以擊倒其。使用一單一命中但僅在命中出現於中間大小之目標之一靶心標記部分上之情況下擊倒中間大小之目標。使用任何處之一單一命中擊倒最小目標。

移動目標之類型及數目每一目標場變動。阻擋元素(即，僅充當射彈阻擋物之豬目標及牛目標)之大小及數目亦變動。

玩家操縱X-Y控制件以移動指示瞄準點之一螢幕上步槍範疇之倍縮光罩圖標且按下一不同控制件以射擊。若倍縮光罩在啟動射擊之瞬時未與一目標對準，則射擊係一失誤。平移及位置偏移不可用。

在玩遊戲之結束，若玩家已獲得特定數目或更高數目個點，則玩家贏得由支付表定義之一支付。

實例2C-3d射擊實例

給定玩家30秒以擊倒儘可能多的敵人身影。可出現六個不同外貌之敵人身影。一給定敵人身影所需之命中之數目係當相對於該類型之敵人身影之命中臨限值之一加權表初始化敵人身影時經隨機選擇。

敵人身影之類型、數目、到達及定位每一目標場變動。此包含

遊戲場之任何特定區域內呈現之敵人身影之數目及敵人身影出現之順序。

玩家操縱X-Y控制件以移動指示瞄準點之一螢幕上步槍範疇之倍縮光罩圖標且按下一不同控制件以射擊。潛在目標區域比在任何一時間展示之更寬。玩家操縱一左右控制件以相應地偏移視圖位置。視圖偏移亦改變中景元素與目標之間之視差使得一給定目標可能不在每一螢幕位置處完全可見。

在玩遊戲之末端，若玩家已獲得特定數目或更高數目個擊落之敵人目標，則玩家贏得由支付表定義之一支付。

實例2D-目標場選擇

當一玩家玩一第一人稱射擊遊戲時，隨機選擇一預產生目標場。各此目標場具有針對給定組目標、阻擋物及其等之相對定位得分儘可能多之命中之一最佳方式。

使用一設計、篩選及測試方法產生各目標場。自元素或符號之一定義集區設計目標場。各目標場經設計使得最佳定目標行為在所需範圍內。演算法測試且篩選目標場以移除非完全符合指定最佳命中結果之軌道。接著，將藉由人類在品質上測試通過自動測試/篩選之目標場。

無關於目標場，支付表將保持固定。雖然將產生每一目標場使得玩家感覺似乎其能夠達成最高獎賞，但有時玩家達成任何特定目標場之每一結果不可行。

實例2E-管理返還率

玩得完美之一玩家將獲得各目標場內可用之最高關鍵分數，最高關鍵分數非始終對應於贏得支付表中列舉之最高獎勵所需之關鍵分數。因此，建構目標場之選擇之加權分配以產生所要長期預期eRTP。

$$\begin{aligned}
 eRTP(\text{總}) &= \text{最大支付}(\text{目標場1}) * \text{機率}(\text{目標場1選擇}) \\
 &+ \text{最大支付}(\text{目標場2}) * \text{機率}(\text{目標場2選擇}) \\
 &\dots \\
 &+ \text{最大支付}(\text{目標場N}) * \text{機率}(\text{目標場N選擇})
 \end{aligned}$$

許多玩家將犯錯誤且做出次最佳選擇，其等足夠顯著以防止玩家贏得給定目標場之最高可贏得獎賞。為了防止較低技能之玩家損失太多RTP，基於玩家之技能之缺乏之額外支付源併入至遊戲中。

在一些實施例中，偶爾相對於一玩家在一遊戲內在一或多個特定時間之實際關鍵分數獎勵該玩家額外支付。舉例而言，在鴨子射擊範例遊戲中，實際關鍵分數將係在檢查之時間獲取之點數。針對3D射擊範例遊戲，實際關鍵分數將係在檢查之時間擊落之敵人身影之數目。在一些實施例中，偶爾相對於一玩家在一遊戲內在一或多個特定時間之實際進展獎勵該玩家額外支付。舉例而言，在鴨子射擊範例遊戲中，將基於所賺得之點數目及具有兩個所需命中之一者之大目標之數目判定實際進展。針對3D射擊範例遊戲，實際關鍵分數將基於擊落之敵人身影之數目及在檢查之時間在靜止站立之敵人身影上得分之命中之數目。在一些實施例中，偶爾相對於一玩家在一遊戲內在一或多個特定時間之輔助進展獎勵該玩家額外支付，其中該輔助進展與熟練玩具有一高相關性。舉例而言，針對3D射擊範例遊戲，輔助進展可包含：(a)總命中之數目；或(b)射擊相同目標上之間之平均時間；或(c)擊落目標與第一次命中一不同目標之間之平均時間；或命中一給定目標之第一次射擊與擊落該相同目標之最後射擊之間之失誤射擊之數目；或(d)任何適合度量。

【符號說明】

無

申請專利範圍

1. 一種將技能遊戲調適至一遊戲機中之電腦實施方法，該方法包括：
 - a. 透過該遊戲機接受由一玩家起始玩遊戲；
 - b. 藉由該遊戲機提供具有在玩遊戲期間需要由該玩家應用視訊遊戲技能之一或多個特徵的一或多個單玩家遊戲，其中該等遊戲係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集區，該隨機數目產生器包括：
 - i) 一第一隨機數目，用於自該遊戲場選擇集區選擇一遊戲場，其中該遊戲場具有一最大可用支付；及
 - ii) 一第二隨機數目，用於自該已選擇之遊戲場選擇一特定遊戲階段；
 - c. 藉由該遊戲機來評估與記錄該遊戲場中之該遊戲階段之該玩遊戲之該等結果；
 - d. 藉由該遊戲機將一支付表呈現至該玩家，其中該支付表包括對應於玩遊戲結果的一或多行支付；
 - e. 藉由該遊戲機，根據最佳玩遊戲結果及該支付表來評估與分配所賺得之任何支付；及
 - f. 透過該遊戲機，藉由調整經呈現至一玩家之不同遊戲場之選擇權重來管理該支付表之一返還率(RTP)的一變異數，其中不同遊戲場與各自最大可用支付相關。
2. 如請求項1之方法，其中該玩家經由一遊戲控制器玩該遊戲。
3. 如請求項2之方法，其中該遊戲控制器包括以下之一或多者：一遊戲台、一轉輪、一操縱桿、一軌跡球、一油門弧座、一方向盤、一駕駛盤、踏板、一鍵盤、一滑鼠、一觸控螢幕、一運動

感測器、一光槍、一節奏遊戲控制器、一主控台遊戲控制器。

4. 如請求項1之方法，其中該遊戲機接受藉由兩個或兩個以上玩家之起始；提供兩個或兩個以上單玩家遊戲階段；評估與記錄兩個或兩個以上遊戲階段之該玩遊戲之該等結果；及評估與分配至該兩個或兩個以上玩家之各自支付。
5. 如請求項1之方法，其中該管理該返還率的該變異數係基於以下之一或多者：中場遊戲度量、關鍵分數、非關鍵分數、遊戲結束結果、實際最大可用支付與實際支付之間的差異，及實際最大可獲得關鍵分數與實際關鍵分數之間的差異。
6. 如請求項1之方法，其中藉由調整以下之一或多者來管理該返還率的該變異數：來自一第一可變動獎賞選擇集區之至少一第一獎賞的選擇權重；一獎金獎勵的頻率；一遊戲階段可用之時間的量；及一遊戲階段內可用之玩家動作的數目。
7. 如請求項1之方法，其中將該調整該返還率應用至以下之一或多者：在進展中之一當前遊戲及一將來遊戲。
8. 如請求項1之方法，其中該遊戲機係一獨立單元。
9. 如請求項1之方法，其中該遊戲機經連接至自其產生且傳達隨機結果至該遊戲機之一中央伺服器系統。
10. 如請求項1之方法，其中該最大可用支付係基於與各遊戲場相關聯之該最大可獲得關鍵分數。
11. 如請求項1之方法，其中該遊戲場選擇集區中之該等遊戲包括具有一時間限制的一或多個遊戲。
12. 如請求項11之方法，其中該等遊戲包括一賽車遊戲，其中一玩家在一軌道上賽車，以達成一給定時間範圍內的最佳軌道時間。
13. 如請求項12之方法，其中該賽車遊戲包括該賽車軌道上之一最佳路徑，及沿著該最佳路徑之一最佳軌道時間。

14. 如請求項1之方法，其中該遊戲場選擇集區中之該等遊戲包含限制玩遊戲期間容許之玩家動作之該數目之至少一遊戲。
15. 如請求項1之方法，其中該遊戲場選擇集區中之該等遊戲包含需要該玩家之至少一策略技能決定之至少一遊戲。
16. 如請求項1之方法，其中該等遊戲包括以下之一或多者：一迷宮遊戲、一運動遊戲、一拼字遊戲、一抓捕遊戲、一躲避遊戲、一平衡遊戲、一繪圖遊戲、一收集遊戲、一射擊遊戲、一角色扮演遊戲、一休閒遊戲、一賽車遊戲、一格鬥遊戲、一側視圖射彈遊戲、一俯視圖射彈遊戲、四分法視圖射彈遊戲或一大規模多玩家線上角色扮演遊戲、一匹配遊戲、一隱藏物件遊戲、一找字遊戲、一構字遊戲、一路徑遊戲、一時間管理遊戲、一資源管理遊戲、一植物生長遊戲、一動物飼養遊戲、一形狀放置遊戲、一圖案匹配遊戲、一節奏匹配遊戲、一記憶遊戲、一色彩完成遊戲、一連接遊戲、一虛擬釣魚遊戲、一動物模擬遊戲，及任何適合的技能遊戲。
17. 如請求項1之方法，其中該遊戲機經組態以接受將在該遊戲階段期間達成一玩遊戲結果之一玩家的籌碼。
18. 如請求項1之方法，其中該玩家基於該遊戲之一進展在該遊戲期間支付額外籌碼。
19. 如請求項1之方法，其中向該玩家提供一單一機會，以在一遊戲階段內達成一特定關鍵分數。
20. 如請求項1之方法，其中該遊戲機獎勵該玩家額外時間，以完成該遊戲階段。
21. 如請求項20之方法，其中所獎勵之該額外時間係基於該遊戲機經由中場遊戲進展的評估來判定該玩家在無該額外時間的情況下賺得少於該最大可用支付的機率大於一預設機率。

22. 如請求項1之方法，其中該玩家在具有一小價格而無籌碼或報酬之一練習模式中玩遊戲。
23. 一種用於將技能遊戲調適至一遊戲機中之電腦實施系統，該系統包括：
- a. 一遊戲機，其包括至少一處理器、經組態以執行可執行指令之一作業系統，及一記憶體；
 - b. 一電腦程式，其包含可由該至少一處理器執行以建立一應用程式之指令，該應用程式包括：
 - i) 經組態以接受由一玩家起始玩遊戲之一軟體模組；
 - ii) 經組態以提供具有在玩遊戲期間需要由該玩家應用視訊遊戲技能之一或多個特徵之一或多個單玩家遊戲之一軟體模組，其中該等遊戲係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集區，該隨機數目產生器包括：
 - (A) 一第一隨機數目，用於自該遊戲場選擇集區選擇一遊戲場，其中該遊戲場具有一最大可用支付；及
 - (B) 一第二隨機數目，用於自該已選擇之遊戲場選擇一特定遊戲階段；
 - iii) 經組態以評估與記錄該遊戲場中之該遊戲階段之該玩遊戲之該等結果之一軟體模組；
 - iv) 經組態以將一支付表呈現至該玩家之一軟體模組，其中該支付表包括基於一玩家之玩遊戲結果之一或多行支付；
 - v) 經組態以根據最佳玩遊戲結果及該支付表來評估與分配所賺得之任何支付之一軟體模組；及
 - vi) 經組態以藉由調整經呈現至一玩家之不同遊戲場之選擇權重來管理該支付表之一返還率(RTP)之一變異數之一軟體模組，其中不同遊戲場與各自最大可用支付相關。

24. 一種使用包含指令之一電腦程式編碼之非暫時性電腦可讀儲存媒體，該等指令可由一處理器執行以建立用於將技能遊戲調適至一遊戲機中之一應用程式，包括：
- a. 經組態以接受由一玩家起始玩遊戲之一軟體模組；
 - b. 經組態以提供具有在玩遊戲期間需要由該玩家應用視訊遊戲技能之一或多個特徵之一或多個單玩家遊戲之一軟體模組，其中該等遊戲係使用一隨機數目產生器選自一遊戲場選擇集區，該隨機數目產生器包括：
 - i) 一第一隨機數目，用於自該遊戲場選擇集區選擇一遊戲場，其中該遊戲場具有一最大可用支付；及
 - ii) 一第二隨機數目，用於自該已選擇之遊戲場選擇一特定遊戲階段；
 - c. 經組態以評估與記錄該遊戲場中之該遊戲階段之該玩遊戲之該等結果之一軟體模組；
 - d. 經組態以將一支付表呈現至該玩家，其中該支付表包括基於一玩家之玩遊戲結果之一或多行支付之一軟體模組；
 - e. 經組態以根據最佳玩遊戲結果及該支付表來評估與分配所賺得之任何支付之一軟體模組；及
 - f. 經組態以藉由調整經呈現至一玩家之不同遊戲場之選擇權重來管理該支付表之一返還率(RTP)之一變異數之一軟體模組，其中不同遊戲場與各自最大可用支付相關。

圖式



圖 1

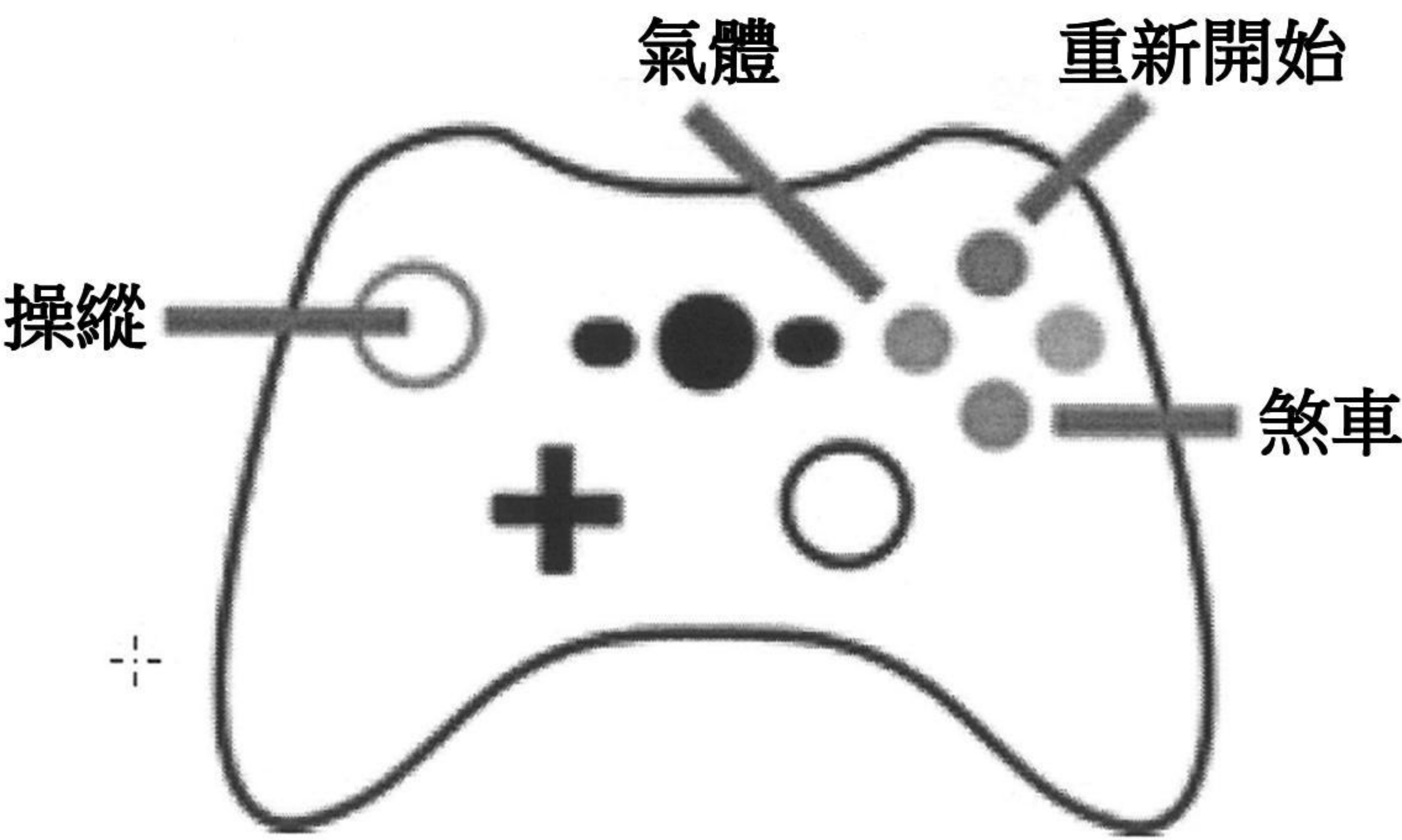


圖 2

基於1個繳碼之籌碼的支付				
分配	最小(秒)	最大(秒)	支付線	支付
1	0.0	14.00	≤ 14.00	3.0
2	14.01	14.05	≤ 14.05	2.0
3	14.06	14.10	≤ 14.10	1.0
4	14.10	14.20	≤ 14.20	0.5
5	14.21	60.00	> 14.20	0.0

圖 3

分配	支付線	概率	支付	RTP
1	≤ 14.00	5%	3	15%
2	≤ 14.05	10%	2	20%
3	≤ 14.10	25%	1	25%
4	≤ 14.20	30%	0.5	15%
5	> 14.20	30%	0	0%
總數		100%		75%

圖 4

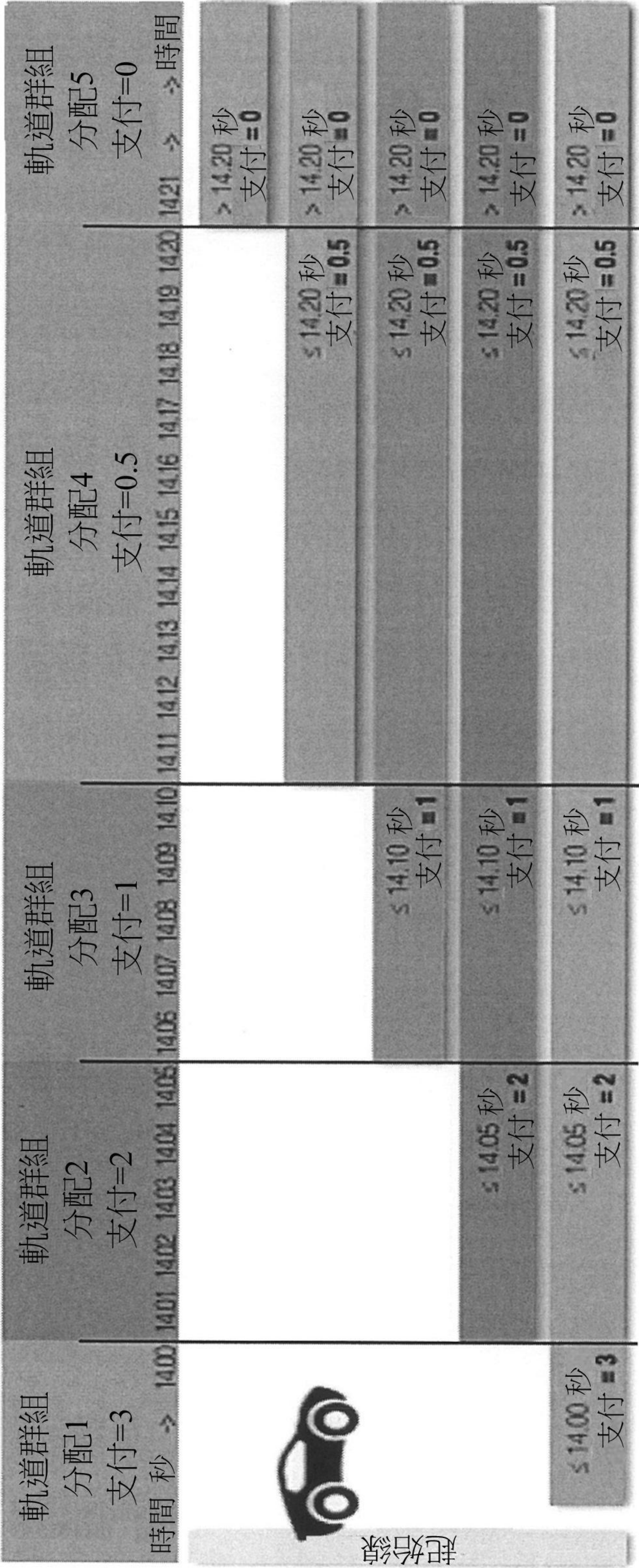


圖 5



圖 6



圖 7



圖 8

軌道符號 標記	軌道符號 名稱						
S	起始	總和	0	0	0	0	0
			0	0	0	0	0
F	結束	總和	0	0	0	0	0
			0	0	0	0	0
A	筆直	總和	1	1	1	1	1
			1	1	1	1	1
L	左隅角	總和	1	2	3	4	5
			0	0	0	0	1
			0	0	0	1	1
			0	0	1	1	1
			0	1	1	1	1
			1	1	1	1	1
R	右隅角	總和	5	4	3	2	1
			1	0	0	0	0
			1	1	0	0	0
			1	1	1	0	0
			1	1	1	1	0
			1	1	1	1	1

圖 9

軌道 名稱	分配 名稱	最佳 時間																
1	1	14.00	符號	S	A	R	R	A	L	L	A	R	L	A	L	R	A	F
			重複	1	1000	1	1	150	1	1	125	1	1	50	1	1	51	1
			時間柱1	0	1000	5	5	150	1	1	125	5	1	50	1	5	51	0
			時間柱2	0	1000	4	4	150	2	2	125	4	2	50	2	4	51	0
			時間柱3	0	1000	3	3	150	3	3	125	3	3	50	3	3	51	0
			時間柱4	0	1000	2	2	150	4	4	125	2	4	50	4	2	51	0
			時間柱5	0	1000	1	1	150	5	5	125	1	5	50	5	1	51	0

圖 10

軌道 名稱	分配 名稱	最佳 時間																
2	2	14.01	符號	S	A	R	R	A	L	L	A	R	L	A	L	R	A	F
			重複	1	1000	1	1	150	1	1	125	1	1	50	1	1	52	1
			時間柱1	0	1000	5	5	150	1	1	125	5	1	50	1	5	52	0
			時間柱2	0	1000	4	4	150	2	2	125	4	2	50	2	4	52	0
			時間柱3	0	1000	3	3	150	3	3	125	3	3	50	3	3	52	0
			時間柱4	0	1000	2	2	150	4	4	125	2	4	50	4	2	52	0
			時間柱5	0	1000	1	1	150	5	5	125	1	5	50	5	1	52	0

圖 11

軌道 名稱	分配 名稱	最佳 時間																
3	3	14.06	符號	S	A	R	R	A	L	L	A	R	L	A	L	R	A	F
			重複	1	1000	1	1	150	1	1	125	1	1	50	1	1	57	1
			時間柱1	0	1000	5	5	150	1	1	125	5	1	50	1	5	57	0
			時間柱2	0	1000	4	4	150	2	2	125	4	2	50	2	4	57	0
			時間柱3	0	1000	3	3	150	3	3	125	3	3	50	3	3	57	0
			時間柱4	0	1000	2	2	150	4	4	125	2	4	50	4	2	57	0
			時間柱5	0	1000	1	1	150	5	5	125	1	5	50	5	1	57	0

圖 12

軌道 名稱	分配 名稱	最佳 時間																
4	4	14.11	符號	S	A	R	R	A	L	L	A	R	L	A	L	R	A	F
			重複	1	1000	1	1	150	1	1	125	1	1	50	1	1	62	1
			時間柱1	0	1000	5	5	150	1	1	125	5	1	50	1	5	62	0
			時間柱2	0	1000	4	4	150	2	2	125	4	2	50	2	4	62	0
			時間柱3	0	1000	3	3	150	3	3	125	3	3	50	3	3	62	0
			時間柱4	0	1000	2	2	150	4	4	125	2	4	50	4	2	62	0
			時間柱5	0	1000	1	1	150	5	5	125	1	5	50	5	1	62	0

圖 13

軌道 名稱	分配 名稱	最佳 時間																
5	5	14.21	符號	S	A	R	R	A	L	L	A	R	L	A	L	R	A	F
			重複	1	1000	1	1	150	1	1	125	1	1	50	1	1	72	1
			時間柱1	0	1000	5	5	150	1	1	125	5	1	50	1	5	72	0
			時間柱2	0	1000	4	4	150	2	2	125	4	2	50	2	4	72	0
			時間柱3	0	1000	3	3	150	3	3	125	3	3	50	3	3	72	0
			時間柱4	0	1000	2	2	150	4	4	125	2	4	50	4	2	72	0
			時間柱5	0	1000	1	1	150	5	5	125	1	5	50	5	1	72	0

圖 14

✚

最高獎賞	贏頻率	贏頻率	每一命中之贏之玩	RTP	標準差	統計
20x	46.0%	16.0%	6.3	90.000%	2.3	OK

總體

平均支付	命中頻率	贏頻率	贏PPH	RTP	變異數
1.957	46.0%	16.0%	6.3	90.000%	5.07
總數：					
	46.0%	16.0%	6.3	90.000%	5.07

基本
雞肉

基本遊戲

注意：僅具有紅色文字之淡綠色單元係輸入

遊戲場等級	此遊戲場之殺死的最大數目	獲得之殺死(最大或較低)	獎勵乘數	權重	p(命中)	PPH	RTP	變異數	累計權重
1	10	10	20.0	1	1.00%	100.0	20.000%	3.65	1
2	9	9	5.0	5	5.00%	20.0	25.000%	0.84	6
3	8	8	2.0	10	10.00%	10.0	20.000%	0.12	16
4	7	7	1.0	20	20.00%	5.0	20.000%	0.00	36
5	6	6	0.5	10	10.00%	10.0	5.000%	0.02	46
6	5	5	0.0	54	54.00%		0.000%	0.44	100
固定總權重：				100	100.00%		90.00%	5.07	
					OK		OK		

用於匯出

// FPS基本遊戲支付表									
{	6, 0	}		}				// 鍵入之數目，零	
{	20, 1	}		}				// 最高獎賞：獎勵，權重	
{	5, 6	}		}				// 第二獎賞：獎勵，累計權重	
{	2, 16	}		}					
{	1, 36	}		}					
{	0.5, 46	}		}					
{	0, 100	}		}				// 失敗結果，總權重	

圖 15

雞肉餐支付控制

針對此模式之主要輸入係：

- * 美元獎賞及各雞肉獎勵之權重
- * 各基本獎勵之乘數及權重
- * 目標總體RTP

雞肉餐事件頻率係一結果，非一輸入。

雞肉餐支付

籌碼大小: \$1

獎勵ID	針對特定籌碼之現金獎賞	權重	獎勵乘數	p(命中)	PPH	累計PPH	發明累計PPH	值	支付比例	變異數	累計權重
1	\$25	1	25.0x	0.50%	200.0	1.0		0.125	1.92%	2.90	1
2	\$10	56	10.0x	28.00%	3.6	1.0	3.5	2.800	43.08%	23.19	57
3	\$7	42	7.0x	21.00%	4.8	1.4	2.0	1.470	22.62%	7.81	99
4	\$5	59	5.0x	29.50%	3.4	2.0	1.3	1.475	22.69%	4.96	158
5	\$3	42	3.0x	21.00%	4.8	4.8	1.0	0.630	9.69%	0.93	200
固定總權重:		200		100.00%				6.500	100.00%	39.79	

OK

3/65 雞肉餐觸發賠率

4.62% 21.66666667

用於匯出

// \$1 雞肉支付表

{	4, 0	}	#	鍵入之數目，零
{	25, 1	}	#	最高獎賞：獎勵，權重
{	10, 57	}	#	第二獎賞：獎勵，累計權重
{	7, 99	}		
{	5, 158	}		
{	3, 200	}		

圖 16

✚

雞肉餐支付控制

針對此模式之主要輸入係：

* 美元獎賞及各雞肉獎勵之權重

* 各基本獎勵之乘數及權重

* 目標總體RTP

雞肉餐事件頻率係一結果，非一輸入。

雞肉餐支付

籌碼大小：		\$2									
獎勵ID	針對特定， 籌碼之 現金獎賞	權重	獎勵乘數	p(命中)	PPH	累計PPH	發明累計 PPH	值	支付比例	變異數	累計權重
1	\$75	1	37.5x	0.50%	200.0	1.0		0.188	2.88%	6.70	1
2	\$20	50	10.0x	25.00%	4.0	1.0	3.9	2.500	38.46%	20.70	51
3	\$15	48	7.5x	24.00%	4.2	1.3	2.0	1.800	27.69%	10.45	99
4	\$10	60	5.0x	30.00%	3.3	2.0	1.3	1.500	23.08%	5.04	159
5	\$5	41	2.5x	20.50%	4.9	4.9	1.0	0.513	7.88%	0.52	200
固定總權重：		200	100.00%		6.500		100.00%		43.42		

OK

3/65 雞肉餐觸發賠率

用於匯出

// \$2 雞肉支付表

{	4, 0	},	// 鍵入之數目，零
{	75, 1	},	// 最高獎賞：獎勵，權重
{	20, 51	},	// 第二獎賞：獎勵，累計權重
{	15, 99	},	
{	10, 159	},	
{	5, 200	},	

圖 17

雞肉餐支付控制

針對此模式之主要輸入係：

- * 美元獎賞及各雞肉獎勵之權重
- * 各基本獎勵之乘數及權重
- * 目標總體RTP

雞肉餐事件頻率係一結果，非一輸入。

雞肉餐支付

籌碼大小：

\$3

獎勵ID	針對特定籌碼之現金獎賞	權重	獎勵乘數	p(命中)	PPH	累計PPH	發明累計PPH	值	支付比例	變異數	累計權重
1	\$100	2	33.3x	1.00%	100.0	1.0		0.333	5.13%	10.55	2
2	\$25	56	8.3x	28.00%	3.6	1.0	3.4	2.333	35.90%	15.68	58
3	\$20	58	6.7x	29.00%	3.4	1.4	1.7	1.933	29.74%	9.81	116
4	\$15	60	5.0x	30.00%	3.3	2.4	1.1	1.500	23.08%	5.17	176
5	\$10	24	3.3x	12.00%	8.3	8.3	1.0	0.400	6.15%	0.74	200
固定總權重：		200	100.00%					6.500	100.00%	41.95	

OK

1/26 雞肉餐觸發賠率

用於匯出

// \$3 雞肉支付表

{

4, 0

}

鍵入之數目，零

{

100, 2

}

最高獎賞：獎勵，權重

{

25, 58

}

第二獎賞：獎勵，累計權重

{

20, 116

}

{

15, 176

}

{

10, 200

}

圖 18

雞肉餐支付控制

針對此模式之主要輸入係：

- * 美元獎賞及各雞肉獎勵之權重
- * 各基本獎勵之乘數及權重
- * 目標總體RTP

雞肉餐事件頻率係一結果，非一輸入。

雞肉餐支付

籌碼大小：

\$5

獎勵ID	針對特定籌碼之現金獎賞	權重	獎勵乘數	p(命中)	PPH	累計PPH	發明累計PPH	值	支付比例	變異數	累計權重
1	\$150	1	30.0x	0.50%	200.0	1.0		0.150	2.31%	4.23	1
2	\$50	55	10.0x	27.50%	3.6	1.0	3.6	2.750	42.31%	22.77	56
3	\$35	47	7.0x	23.50%	4.3	1.4	1.9	1.645	25.31%	8.74	103
4	\$25	50	5.0x	25.00%	4.0	2.1	1.3	1.250	19.23%	4.20	153
5	\$15	47	3.0x	23.50%	4.3	4.3	1.0	0.705	10.85%	1.04	200
固定總權重：		200		100.00%				6.500	100.00%	40.99	

OK

3/65 雞肉餐觸發賠率

用於匯出

// \$5 雞肉支付表

{

4, 0

}

鍵入之數目，零

{

150, 1

}

最高獎賞：獎勵，權重

{

50, 56

}

第二獎賞：獎勵，累計權重

{

35, 103

}

{

25, 153

}

{

15, 200

}

圖 19

雞肉餐支付控制

針對此模式之主要輸入係：

- * 美元獎賞及各雞肉獎勵之權重
- * 各基本獎勵之乘數及權重
- * 目標總體RTP

雞肉餐事件頻率係一結果，非一輸入。

雞肉餐支付

籌碼大小：		\$25									
獎勵ID	針對特定籌碼之現金獎賞	權重	獎勵乘數	p(命中)	PPH	累計PPH	發明累計PPH	值	支付比例	變異數	累計權重
1	\$750	1	30.0x	0.50%	200.0	1.0		0.150	2.31%	4.23	1
2	\$250	55	10.0x	27.50%	3.6	1.0	3.6	2.750	42.31%	22.77	56
3	\$175	47	7.0x	23.50%	4.3	1.4	1.9	1.645	25.31%	8.74	103
4	\$125	50	5.0x	25.00%	4.0	2.1	1.3	1.250	19.23%	4.20	153
5	\$75	47	3.0x	23.50%	4.3	4.3	1.0	0.705	10.85%	1.04	200
固定總權重：		200	100.00%		6.500		100.00%		40.99		

OK

3/65 雞肉餐觸發賠率

用於匯出

// \$25 雞肉支付表

{ 4, 0 }, // 鍵入之數目，零

{ 750, 1 }, // 最高獎賞：獎勵，權重

{ 250, 56 }, // 第二獎賞：獎勵，累計權重

{ 175, 103 },

{ 125, 153 },

{ 75, 200 },

圖 20

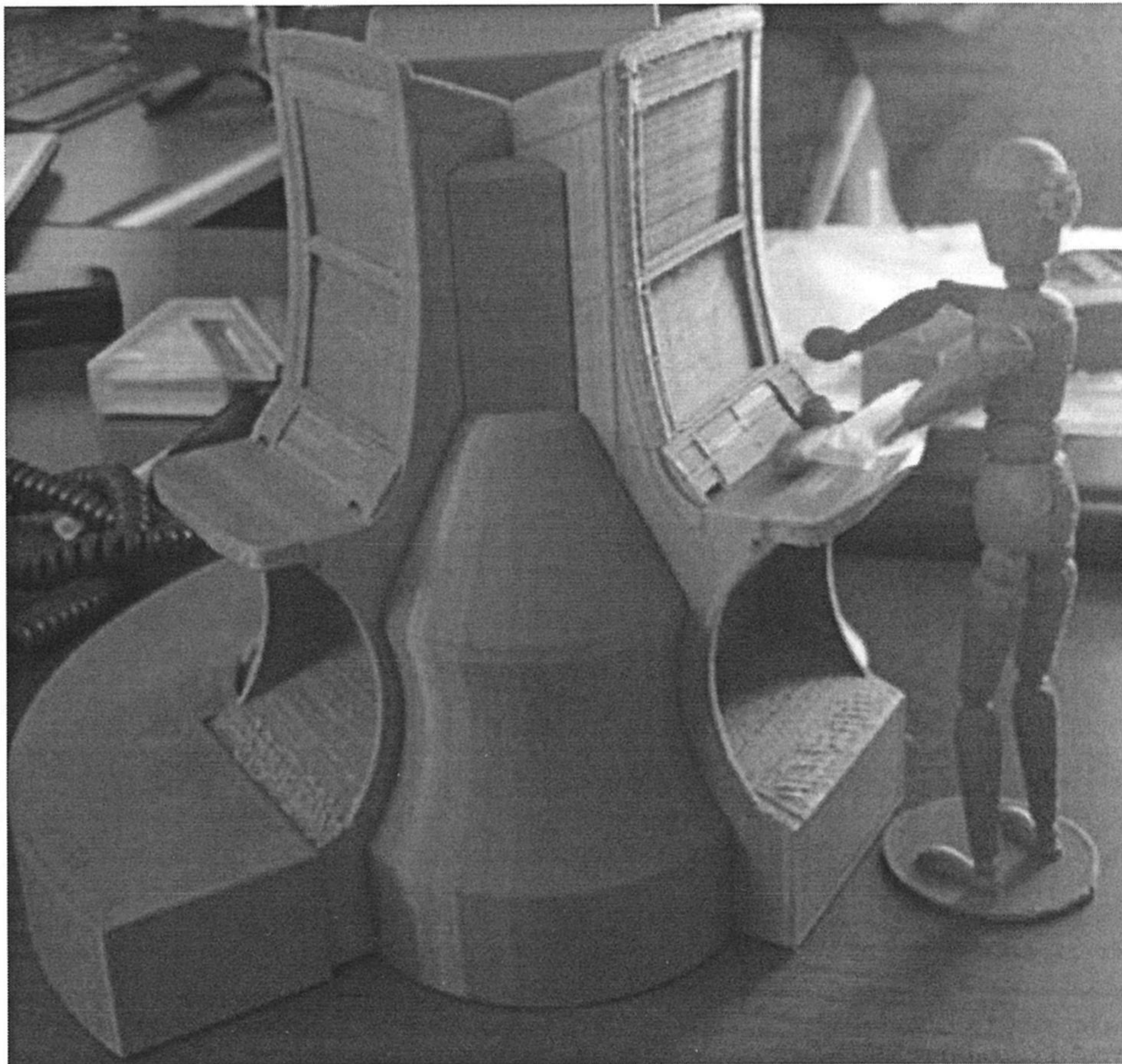


圖 21

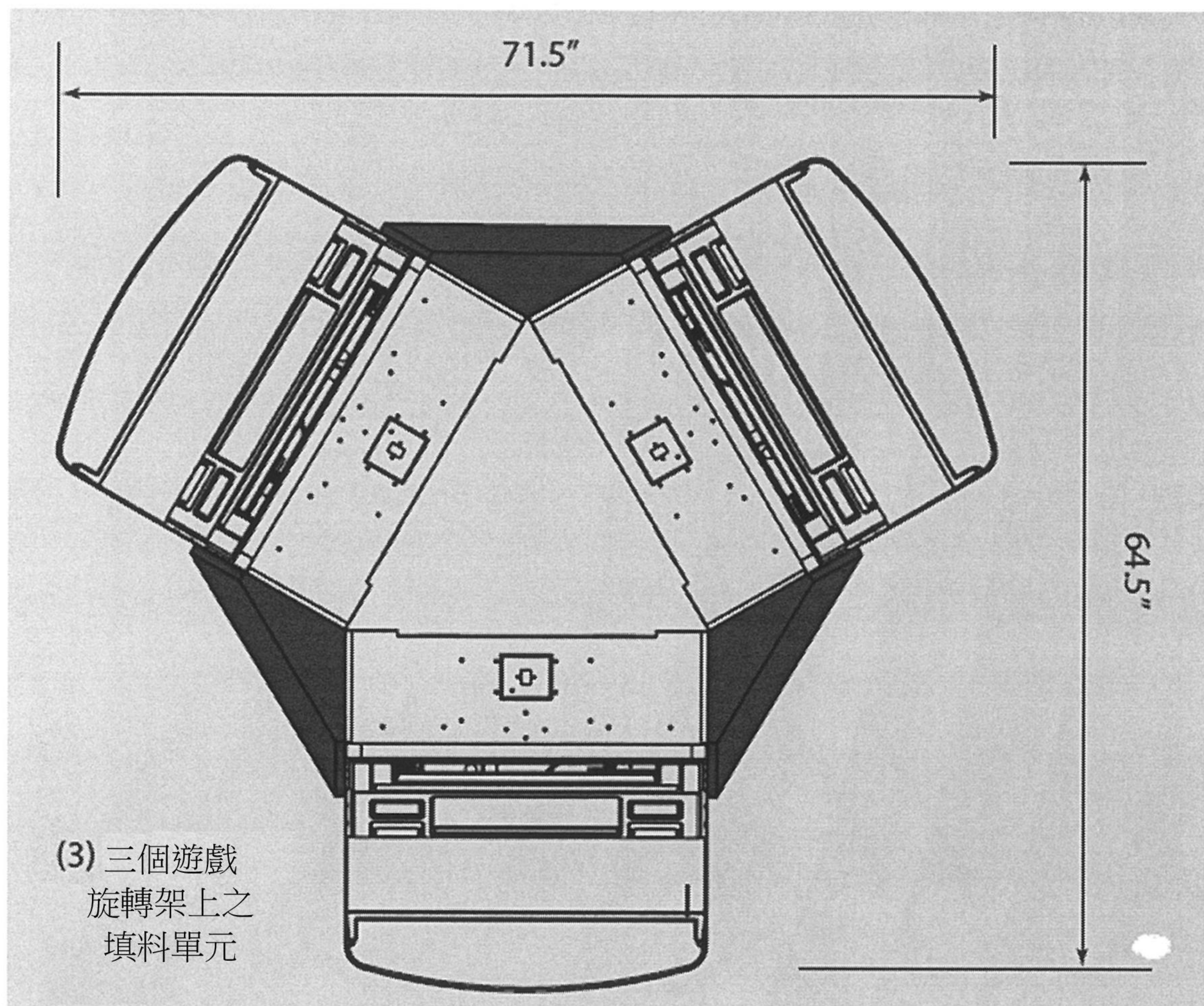


圖 22

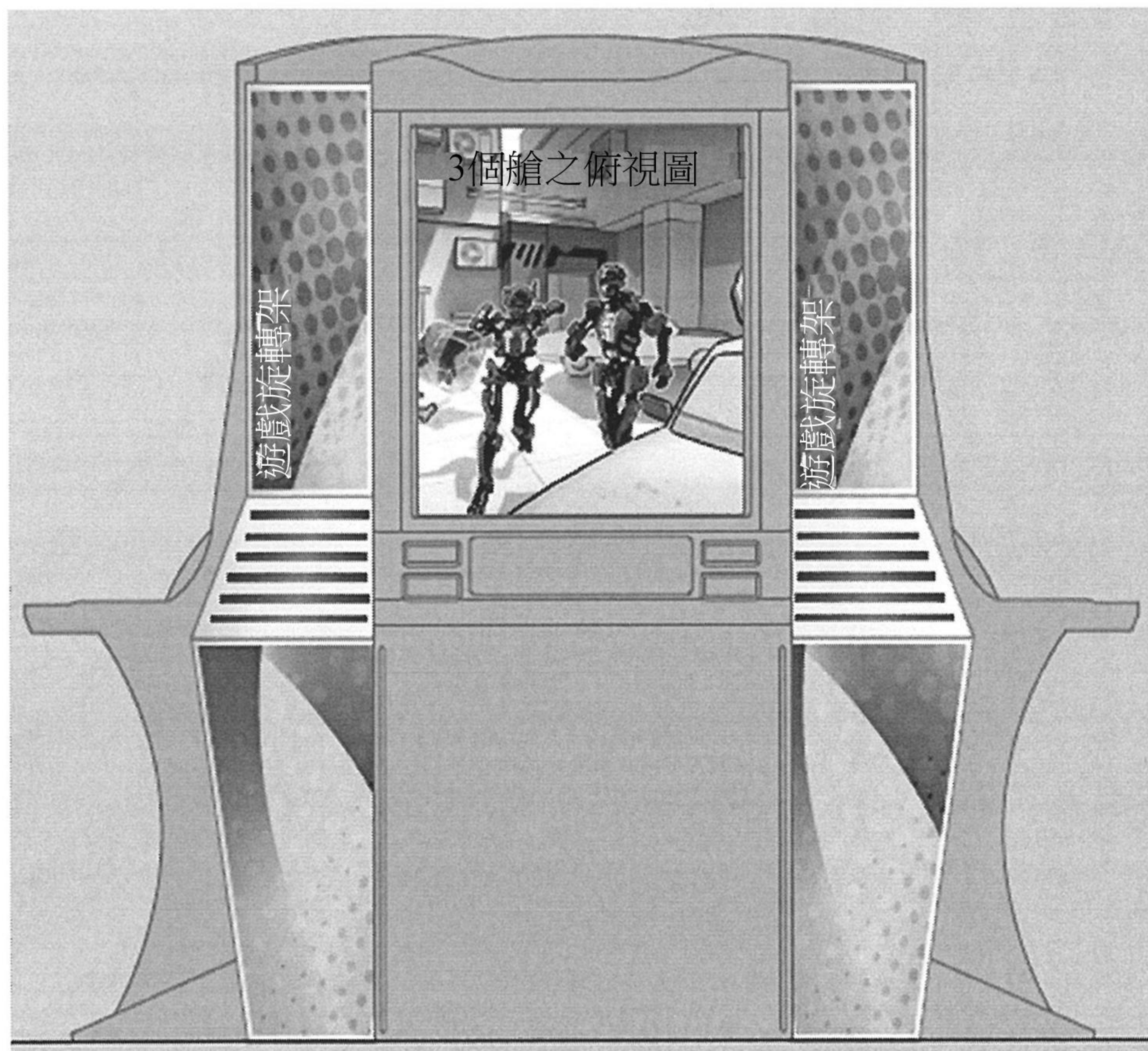


圖 23

5個艙之俯視圖

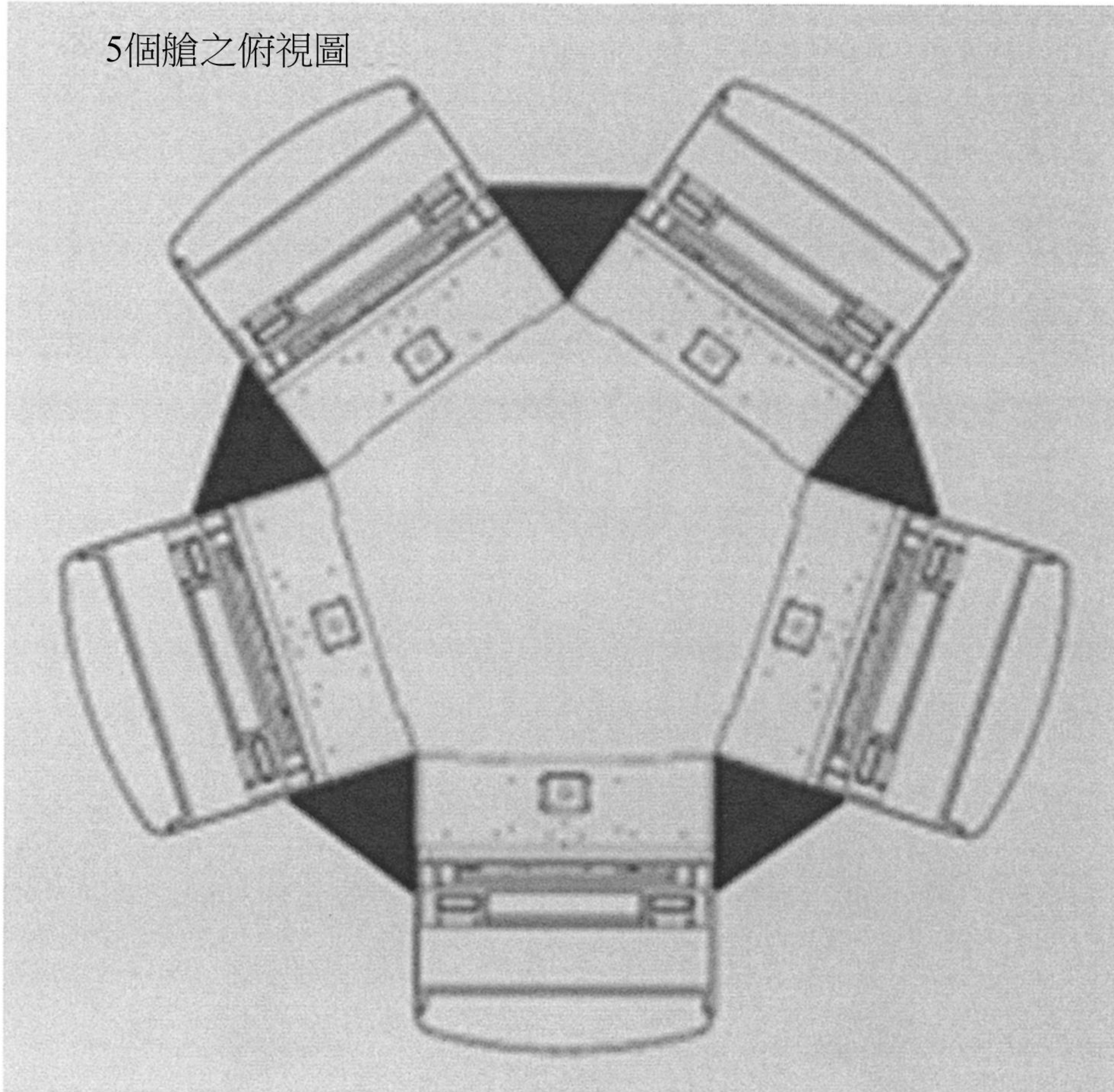


圖 24

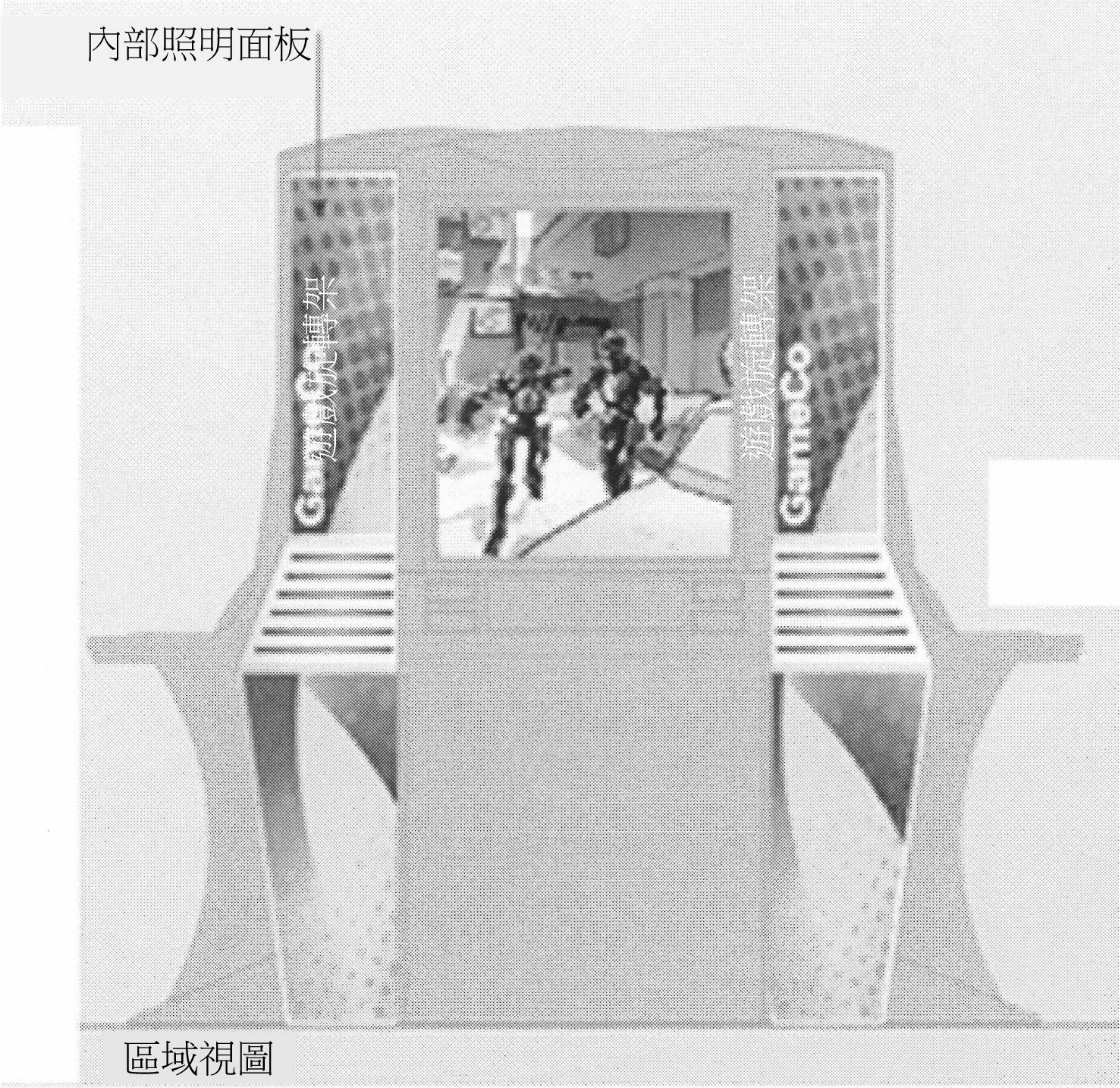


圖 25

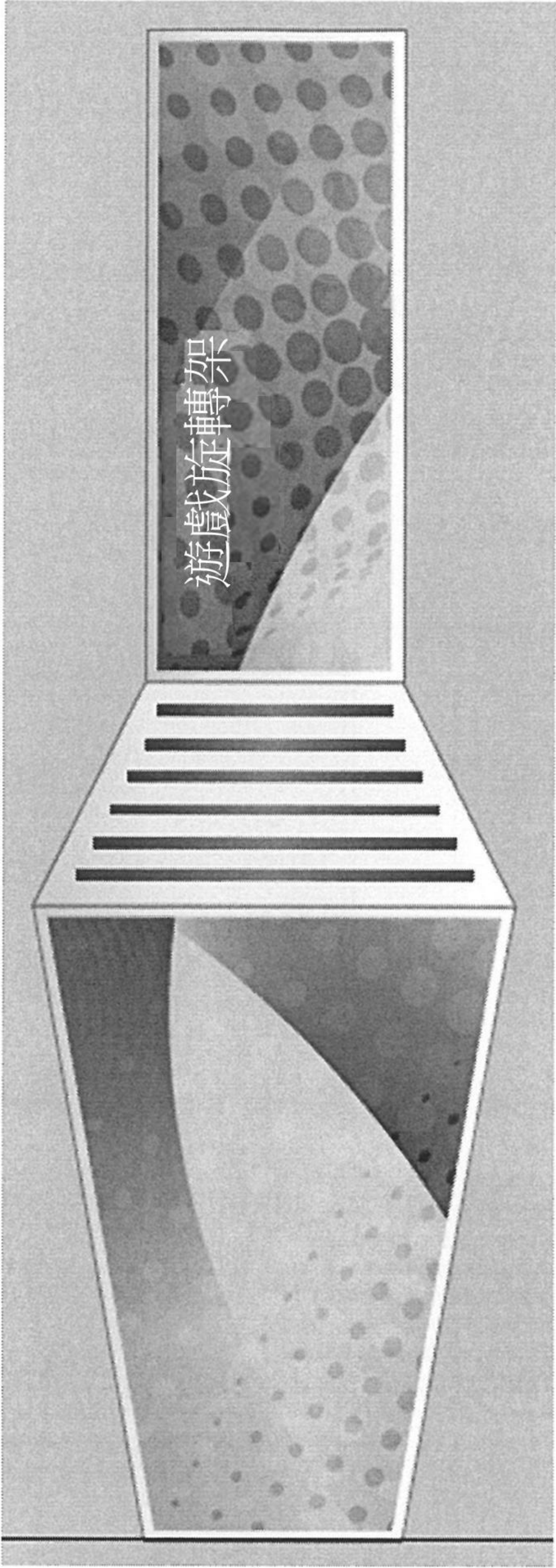


圖 26

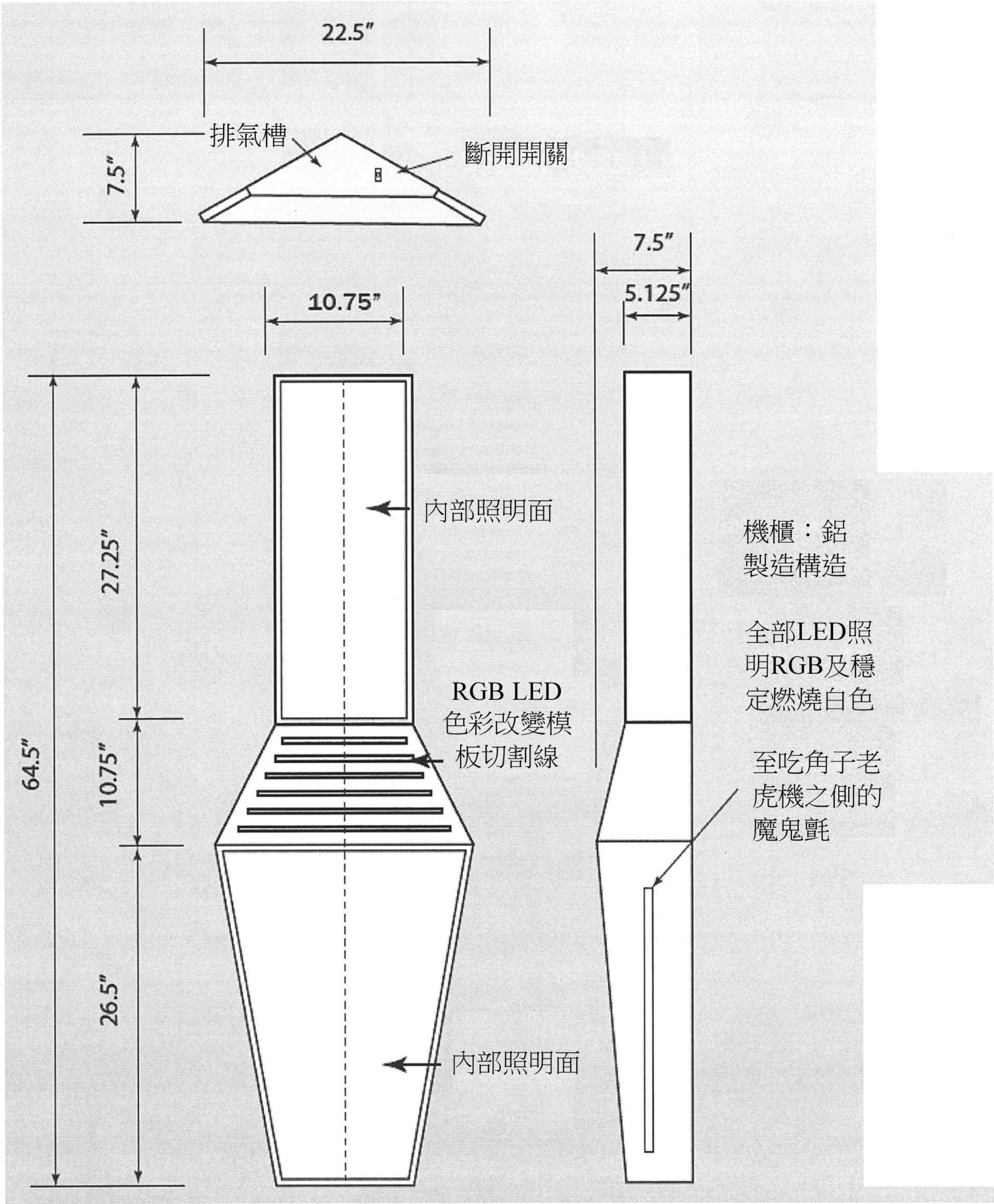


圖 27

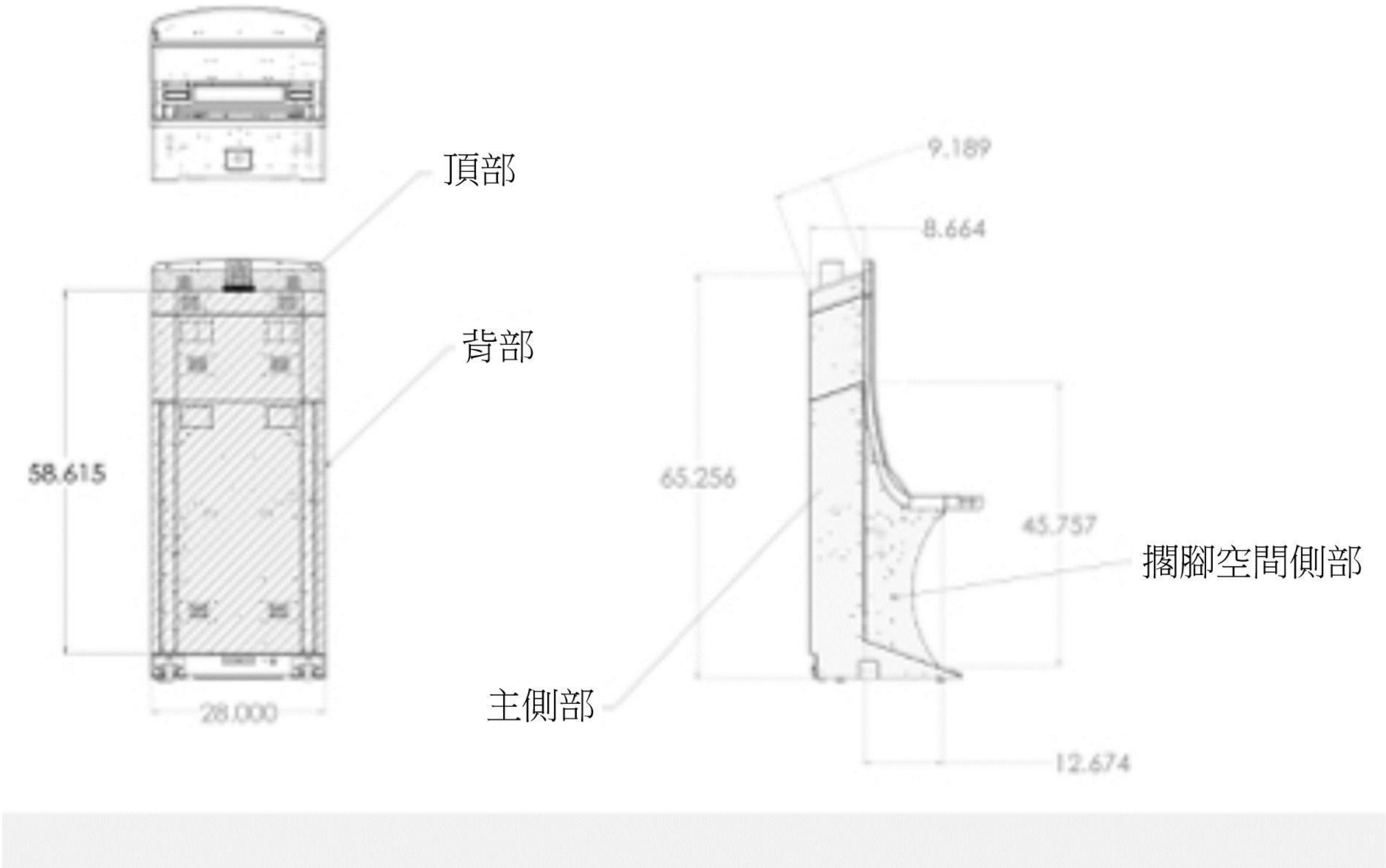


圖 28

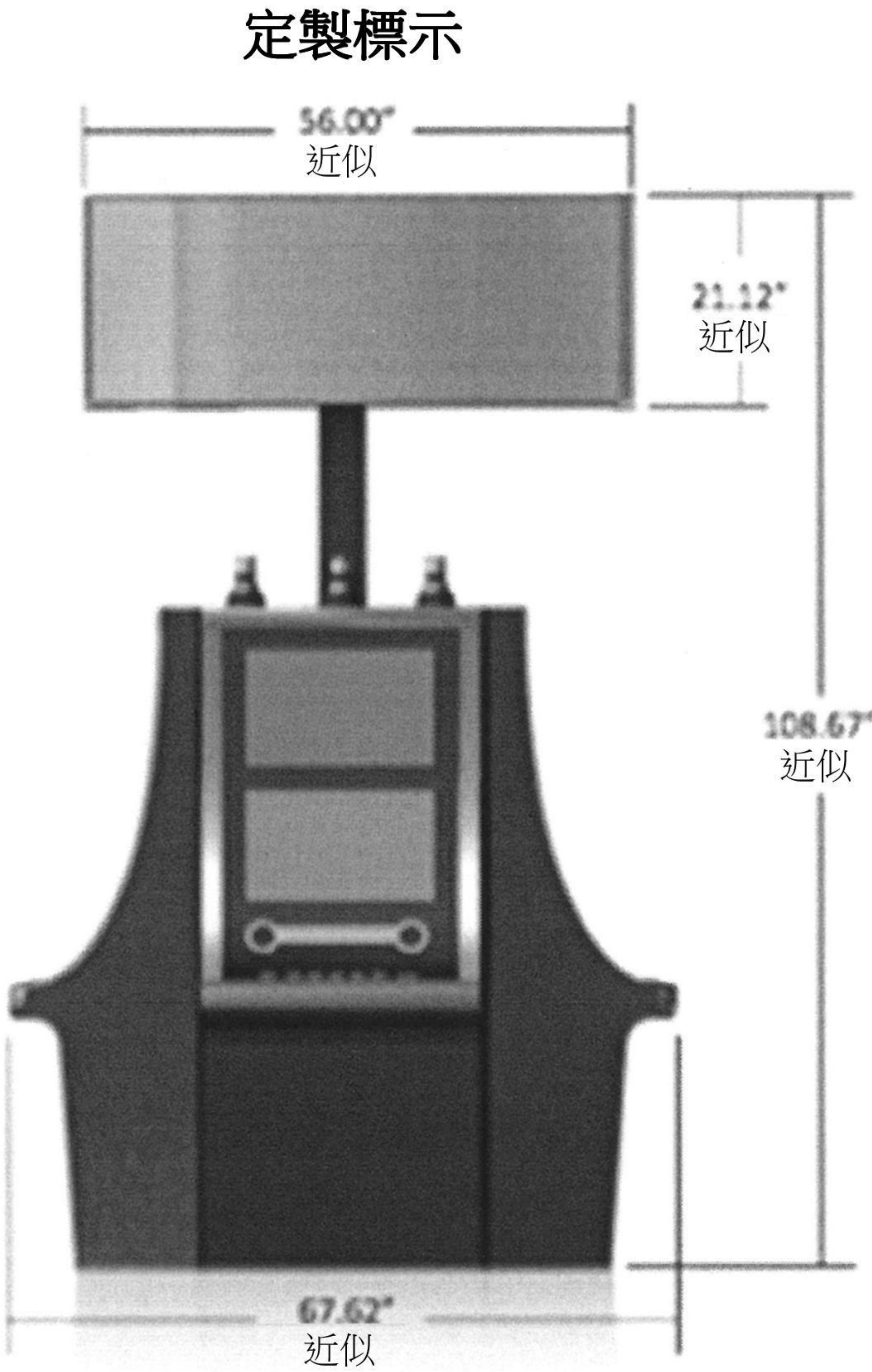


圖 29