



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 102170944 A

(43) 申请公布日 2011. 08. 31

(21) 申请号 200980139468. 6

(51) Int. Cl.

(22) 申请日 2009. 08. 04

A63F 13/08(2006. 01)

(30) 优先权数据

A63F 13/10(2006. 01)

2008903966 2008. 08. 04 AU

A63F 13/12(2006. 01)

(85) PCT申请进入国家阶段日

2011. 04. 02

(86) PCT申请的申请数据

PCT/AU2009/000988 2009. 08. 04

(87) PCT申请的公布数据

W02010/015021 EN 2010. 02. 11

(71) 申请人 狮子股份(澳大利亚)有限公司

地址 澳大利亚新南威尔士

(72) 发明人 肯尼思·莱斯利·沃恩

(74) 专利代理机构 北京集佳知识产权代理有限公司

公司 11227

代理人 杨林森 李春晖

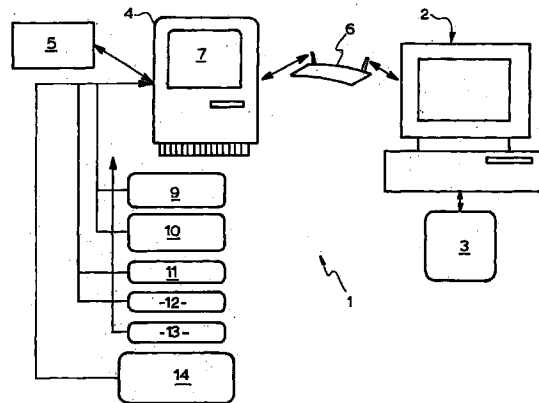
权利要求书 4 页 说明书 8 页 附图 4 页

(54) 发明名称

游戏系统

(57) 摘要

一种游戏系统(1),包括电子游戏机(5),该电子游戏机(5)具有相关联的玩家站接口设备(4)且具有接口设备显示器(7),该相关联的玩家站接口设备(4)被配置成监视电子游戏机(5)的营业额,该接口设备显示器(7)被配置成显示接口设备电子游戏,以便将预定比例的电子游戏机营业额拨入受控于控制服务器(2)的接口设备电子游戏累积奖金中,控制服务器(2)与玩家站接口设备(4)通信,其中,控制服务器(2)向玩家站接口设备(4)发送电子触发以开始接口设备游戏,并且其中,控制服务器(2)被配置成向赢得接口设备游戏的用户提供赔付。



1. 一种游戏系统,包括:
控制服务器;
玩家站接口设备,所述玩家站接口设备被配置为与电子游戏机相关联,且监视所述电子游戏机的营业额,并将所述营业额传送给所述控制服务器;
接口设备显示器,所述接口设备显示器被配置为显示接口设备电子游戏;
其中,预定百分比的所述电子游戏机营业额被集中到受控于所述控制服务器的接口设备游戏累积奖金中,所述控制服务器为所述接口设备生成电子触发以开始接口设备电子游戏,并且如果所述接口设备的用户赢得所述接口设备游戏,那么所述接口设备向所述接口设备的所述用户提供部分或全部所述接口设备游戏累积奖金的赔付。
2. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,包括多个电子游戏机的一个或更多个网络,每个电子游戏机具有相关联的接口设备。
3. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,所述接口设备包括用户输入装置,用于接收表示所述接口设备游戏中的选择的用户输入。
4. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,所述接口设备游戏是机会、概率或技巧游戏。
5. 根据权利要求 2 所述的游戏系统,其中,所述接口设备中的一个或更多个被配置成每个基本上同时地显示接口设备游戏。
6. 根据权利要求 5 所述的游戏系统,其中,一个或更多个接口设备的用户可以分享与所述接口设备游戏相关联的所述接口设备累积奖金。
7. 根据权利要求 2 所述的游戏系统,其中,所述控制服务器按下述方式来确定开始所述接口设备游戏的一个或多个接口设备:随机地;根据相关联的电子游戏机被玩的连续时间;根据相关联的电子游戏机的营业额;或者根据所述电子游戏机的受惠的玩家状态。
8. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,包括每个所述接口设备的接口设备游戏类型和接口设备累积奖金量的工作参数是能够由所述控制服务器远程地配置和重新配置的。
9. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,每个接口设备通过有线网或无线网与所述控制服务器通信。
10. 根据权利要求 9 所述的游戏系统,其中,所述网络是采用加密网际协议且在每个接口设备和所述控制服务器之间提供双向通信的无线传输控制协议/网际协议无线局域网。
11. 根据权利要求 10 所述的游戏系统,其中,所述无线网是安全的无线网。
12. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,所述接口设备游戏累积奖金在预定的最小值处开始并以每个电子游戏机的所述预定百分比的营业额增加,且所述控制服务器被配置成向一个或更多个接口设备随机地生成电子触发,以在所述接口设备累积奖金超过预定的最大值之前开始所述接口设备游戏。
13. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,每个接口设备显示器被配置成显示用于第二等级的接口设备游戏累积奖金的第二等级的接口设备电子游戏,所述第二等级的接口设备游戏累积奖金由一定百分比的所述接口设备累积奖金形成或由第二等级的预定百分比的所述电子游戏机营业额形成。
14. 根据权利要求 13 所述的游戏系统,其中,通过赢得所述接口设备游戏或者响应于所述控制服务器生成的第二等级的电子触发来开始所述第二等级的接口设备游戏。

15. 根据权利要求 14 所述的游戏系统,其中,所述控制服务器按下述方式确定开始所述第二等级的接口设备游戏的一个或多个接口设备:随机地;根据相关联的电子游戏机被玩的连续时间;根据相关联的电子游戏机的营业额;或者根据所述电子游戏机的受惠的玩家状态。

16. 根据权利要求 13 所述的游戏系统,其中,所述第二等级的接口设备游戏累积奖金在预定的最小值处开始,并以所述预定百分比的所述接口设备累积奖金增加或以每个电子游戏机的一定百分比的营业额增加,且所述控制服务器被配置成向一个或多个接口设备生成所述第二等级的电子触发,以在所述第二等级的接口设备累积奖金超过预定的最大值之前开始所述第二等级的接口设备游戏。

17. 根据权利要求 13 所述的游戏系统,其中,每个接口设备显示器被配置成显示用于第三等级、第四等级等的接口设备累积奖金的第三等级、第四等级等的接口设备游戏,所述第三等级、第四等级等的接口设备累积奖金由一定百分比的一个或多个在先等级的接口设备累积奖金形成或由第三等级、第四等级等的预定百分比的所述电子游戏机营业额形成。

18. 根据权利要求 17 所述的游戏系统,其中,通过赢得在先等级的接口设备累积奖金或者响应于由所述控制服务器生成的第三等级、第四等级等的电子触发或者根据用户的选择来开始所述第三等级、第四等级等的接口设备游戏。

19. 根据权利要求 18 所述的游戏系统,其中,所述控制服务器按下述方式来确定开始第三等级、第四等级等的游戏的一个或多个接口设备:随机地;根据相关联的电子游戏机被玩的连续时间;根据相关联的电子游戏机的营业额;或者根据所述相关联的电子游戏机的受惠的玩家状态。

20. 根据权利要求 17 所述的游戏系统,其中,所述第三等级、第四等级等的接口设备游戏累积奖金在预定的最小值处开始,并以相关联的电子游戏机的所述第三等级、第四等级等的预定百分比的营业额增加,或以预定百分比的在先等级的接口设备累积奖金增加,且所述控制服务器被配置成向一个或多个所述接口设备生成第三等级、第四等级等的电子触发,以在所述在先等级的接口设备累积奖金超过预定的最大值之前开始所述第三等级、第四等级等的接口设备游戏。

21. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,有资格玩所述接口设备游戏的所述接口设备能够由所述控制服务器动态地分配。

22. 根据权利要求 2 所述的游戏系统,其中,三个接口设备被选择来玩所述接口设备游戏,并且被评定为第一、第二和第三,并且以一定的预定比例分享次级累积奖金。

23. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,如果用户没有赢得接口设备游戏,则所述量被累积或被分配到一个或多个随后等级的接口设备游戏累积奖金中。

24. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,每个接口设备从所述相关联的电子游戏机获取电力。

25. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,每个接口设备通过被安装到电子游戏机或者与电子游戏机相邻或者被布置在电子游戏机外壳中来与所述电子游戏机相关联。

26. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,接口设备的用户赢得的任何接口设备累积奖金或一部分接口设备累积奖金独立于所述相关联的电子游戏机设备而接收赔付,或者所

- 述玩家站接口设备被配置成与所述电子游戏机通信以向电子游戏机信用表添加用户奖金。
27. 根据权利要求 26 所述的游戏系统,其中,通过发放现金、代币、电子资金转账或服务员服务来进行接口设备赔付。
28. 根据权利要求 13 所述的游戏系统,其中,用户能够选择有资格加入所述接口设备游戏和 / 或所述第二或随后等级的接口设备游戏中,或者所述控制服务器自动地将玩家分配给一个或更多个等级的接口设备游戏。
29. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,每个接口设备被配置为从所述电子游戏机读取所有的通信。
30. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,所述接口设备游戏不需要用户输入就能玩。
31. 根据权利要求 30 所述的游戏系统,其中,所述接口设备游戏是宾果、或者比赛或运动游戏的形式、纸牌游戏、台式游戏或者其它电子游戏。
32. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,所述接口设备游戏需要用户输入。
33. 根据权利要求 32 所述的游戏系统,其中,所述接口设备游戏是分别需要数字选择的比赛或运动游戏的形式或宾果,或者是台式游戏或其它电子游戏。
34. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,每个接口设备存储与所述接口设备游戏相关联的图形和音频元素。
35. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,每个接口设备被配置成与外部设备接口,所述外部设备选自:键盘和输入设备、磁卡读卡器和智能卡读卡器、生物安全识别装置、打印机和辅助计算设备。
36. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,所述接口设备游戏被显示在每个接口设备上和外部的视频显示单元上。
37. 根据权利要求 2 所述的游戏系统,所述游戏系统被配置为对一个或更多个接口设备游戏进行分组,且在每个接口设备上显示分组后的接口设备游戏及其相关联的累积奖金以及参与所述接口设备游戏的接口设备的数量。
38. 根据权利要求 37 所述的游戏系统,所述游戏系统被配置为允许用户选择要竞争的接口设备游戏,并向所选择的接口设备游戏累积奖金分派一个或多个预定百分比的所述电子游戏机。
39. 根据权利要求 37 所述的游戏系统,所述游戏系统被配置为在没有接收到用户选择的情况下为每个接口设备分配接口设备游戏。
40. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,所述接口设备游戏独立于相关联的电子游戏机的游戏和赔付而运行。
41. 根据权利要求 1 所述的游戏系统,其中,每个接口设备被配置为向所述相关联的电子游戏机传送数据。
42. 根据权利要求 41 所述的游戏系统,其中,所述接口设备被配置成调整所述相关联的电子游戏机的所述信用表。
43. 根据权利要求 17 所述的游戏系统,其中,所述相关联的电子游戏机的所述玩家可以选择要玩的接口设备游戏的等级。
44. 一种游戏系统,包括电子游戏机,所述电子游戏机具有相关联的玩家站接口设备且

具有接口设备显示器,所述相关联的玩家站接口设备被配置成监视所述电子游戏机的营业额,所述接口设备显示器被配置成显示接口设备电子游戏,以便将预定比例的所述电子游戏机营业额拨入受控于控制服务器的接口设备电子游戏累积奖金中,所述控制服务器与所述玩家站接口设备通信,其中,所述控制服务器向所述玩家站接口设备发送电子触发以开始接口设备游戏,并且其中,所述控制服务器被配置成向赢得所述接口设备游戏的用户提供赔付。

45. 一种游戏系统,包括多个被配置成玩累进式链接的累积奖金游戏的相互连接的电子游戏机,所述系统的特征在于,所述系统被配置成接收来自每个相互连接的电子游戏机的玩家的、表示是否要玩所述链接的累积奖金游戏的输入。

46. 根据权利要求 45 所述的游戏系统,其中,所述累进式链接的累积奖金游戏被配置成提供多个不同等级的累积奖金游戏,且所述系统被配置成接收来自每个电子游戏机的用户的、表示所玩的累进式链接的累积奖金游戏的等级的输入。

47. 根据权利要求 46 所述的游戏系统,其中,玩家的预定百分比的电子游戏机下注被贡献给所选择的累进式链接的累积奖金游戏等级,所述百分比取决于所述等级。

游戏系统

技术领域

[0001] 本发明涉及一种游戏系统,并且特别涉及一种链接的累进式累积奖金游戏系统(linked progressive jackpot gaming system)。

[0002] 开发本发明主要用于向电子游戏机的玩家提供另外的游戏体验,并且以下将参考该应用描述本发明。然而,应当理解的是本发明不限于这种特定的使用领域。

背景技术

[0003] 近几十年来,游戏系统、特别是电子游戏机得到了广泛的发展。游戏机经营者仍然继续期望将新的玩家吸引到他们的机器并且还保持现有的和有价值的玩家的兴趣。为此,已经开发了大量不同类型的游戏。此外,至少部分地为此而提出了链接的累积奖金系统。

[0004] 链接的累积奖金游戏系统是连接到多个电子游戏机的系统。电子游戏机可以在同一地点(venue),或者遍布在例如国家的某区域。系统中的每个电子游戏机的一定百分比的营业额(turnover)被集中起来,且累积奖金池被分给任何获胜的电子游戏机。在电子游戏机的操作之上或者取决于电子游戏机的操作来操作链接的累积奖金系统。

[0005] 由于这些链接的累积奖金系统已经使用了足够长的一段时间,所以电子游戏机的玩家很熟悉其原理。一旦集中的累积奖金达到玩家相信将有较高可能性赢得链接的累积奖金的某一水平,玩家就开始将各种行为与玩链接的累积奖金系统相关联,诸如在这样的系统上开始游戏。虽然这些玩家对这种使用感到舒适,但是,一旦累积奖金达到某个水平便倾向于不开始游戏的其它玩家并没有看到链接的累积奖金系统的吸引力。

[0006] 澳大利亚专利申请第 2004242434 号的公开内容意图是提供一种对忠实的玩家进行奖励的系统。该公开内容提供了一种安装到电子游戏机或者与电子游戏机相邻的交互式玩家显示系统。交互式玩家显示器被配置成与电子游戏机整体地运行,从而既向用于操作电子游戏机的计算机服务器传送信息又向交互式用户显示器传送信息,述被配置成存储电子游戏机交易信息(transaction information)和玩家跟踪数据。

[0007] 不幸的是,该现有技术的系统是基于卡的系统,其需要建立玩家的忠诚。每个玩家被分配有卡和保存在联网的计算机上的相关联的账户。在玩电子游戏机之前,玩家必须插入他们的卡,以便对与玩电子游戏机成比例的点进行累计,从而增加他们的账户中的点。然后,玩家可以兑换该点用于另外的游戏、产品、服务等。

[0008] 累计的点和玩家帐户由筹码控制器(bank controller)来管理,该筹码控制器本质上监视和控制玩家跟踪并且可以另外地提供无现金的游戏服务。因为该现有技术的交互式显示系统集成有电子游戏机的联网的操作,所以玩家的注册卡可以用在多个机器上。另外,交互式玩家显示器向玩家提供能够点服务员服务、食物或饮料的优点。在该现有技术系统中,可以在没有玩家注册卡的情况下玩电子游戏机,然而,则不提供该系统的好处。

[0009] 发明起源

[0010] 本发明的起源是期望提供一种游戏系统以吸引电子游戏机玩家或保持现有玩家的兴趣,或者提供一种有用的替代物。

发明内容

[0011] 根据本发明的一方面,提供了一种游戏系统,包括:

[0012] 控制服务器;

[0013] 玩家站接口设备,该玩家站接口设备被配置为与电子游戏机相关联,且监视该电子游戏机的营业额,并将该营业额传送给控制服务器;

[0014] 接口设备显示器,该接口设备显示器被配置为显示接口设备电子游戏;

[0015] 其中,预定百分比的电子游戏机营业额被集中到受控于控制服务器的接口设备游戏累积奖金中,该控制服务器为接口设备生成电子触发以开始接口设备电子游戏,并且如果接口设备的用户赢得接口设备游戏,那么接口设备向接口设备的用户提供部分或全部接口设备游戏累积奖金的赔付 (payout)。

[0016] 根据本发明的另一方面,提供了一种游戏系统,包括电子游戏机,该电子游戏机具有相关联的玩家站接口设备且具有接口设备显示器,该相关联的玩家站接口设备被配置成监视电子游戏机的营业额,该接口设备显示器被配置成显示接口设备电子游戏,以便将预定比例的电子游戏机营业额拨入 (pull into) 受控于控制服务器的接口设备电子游戏累积奖金中,该控制服务器与玩家站接口设备通信,其中,控制服务器向玩家站接口设备发送电子触发以开始接口设备游戏,且其中,控制服务器被配置成为赢得接口设备游戏的用户提供赔付。

[0017] 因此,可以看出,提供了一种基于服务器的集成的累进式累积奖金系统,该系统独立于任何电子游戏机操作而工作,以提供作为对新的电子游戏机玩家的诱惑或者作为对现有游戏机玩家的吸引的接口设备游戏。此外,系统允许玩家有机会选择要玩的累积奖金等级。

附图说明

[0018] 现在将参照附图、仅作为示例来描述本发明的优选实施例,在附图中:

[0019] 图 1 是根据第一优选实施例的游戏系统的框图;

[0020] 图 2 是根据第二优选实施例的游戏系统的原理图;

[0021] 图 3 是根据另一优选实施例的游戏系统的原理框图;以及

[0022] 图 4 是图 3 的游戏系统的数据流的框图。

具体实施方式

[0023] 在本发明的优选实施例的说明中,相似的附图标记始终用来表示相似的部件,除非另有说明。

[0024] 参照图 1,示出了根据第一优选实施例的游戏系统 1 的框图。游戏系统 1 包括与服务器数据库 3 通信的控制服务器 2。玩家站接口设备 4 与电子游戏机 5 相关联。电子游戏机 5 可以是任何优选类型的任何优选机器,并被配置成提供任何优选类型的图形显示。此外,电子游戏机 5 可以被配置成玩任何优选类型的游戏机游戏。

[0025] 接口设备 4 与电子游戏机数据输出 (未示出) 进行只读通信,然而,在其它优选实施例中,接口设备不是与电子游戏机 5 只读地相关联,而是可以被配置成向电子游戏机 5 发

送数据,以使信用表(credit meter)相互连接。接口设备4仅监视电子游戏机5的营业额且经由无线路由器6向控制服务器2无线地传送该营业额。虽然未示出,接口设备4从电子游戏机5接收其电力,然而,可以采用任何优选电源。可以理解的是,在其它实施例(未示出)中,接口设备4可以通过线缆连接与控制服务器2通信。

[0026] 玩家站接口设备4包括显示器7,该显示器7被配置成显示接口设备电子游戏。

[0027] 预定百分比的电子游戏机5营业额被集中到受控于控制服务器2的接口设备游戏累积奖金中。即,控制服务器2管理接口设备4上的接口设备游戏。控制服务器2为接口设备4生成电子触发字符串(electronic triggerstring)以开始在接口设备显示器7上显示的接口设备电子游戏。如上所述,接口设备游戏可以是技巧或机会游戏,并可以是任何优选类型的电子游戏。

[0028] 如果玩家赢得接口游戏,则接口设备向与玩家站接口设备4相关联的电子游戏机5的用户提供部分或全部接口设备游戏累积奖金的赔付。

[0029] 在图1的优选实施例中,接口设备4通过无线网与控制服务器2通信。在该优选实施例中,采用了TCP/IPWLAN网。该无线网使用加密的网际协议并且在每个接口设备4和控制服务器2之间设置双向通信的装置。然而,应该理解的是,可以使用诸如IPX、Appletalk或其它非串行通信协议的任何优选的通信协议。在接口设备4和控制服务器2之间形成的无线网是安全的无线网。此外,应该理解的是,控制服务器2可以经由因特网通信或内联网通信与每个接口设备4通信。

[0030] 如果相关联的电子游戏机5的任何用户希望由控制服务器2来跟踪他们玩的状况,则玩家站接口设备4包括触摸板形式的用户输入装置、玩家识别装置10和读卡器11。接口设备4还包括用于经由打印机12和寻呼机(pager)13通信的输出装置。根据需要可以给接口4添加其它辅助设备14。

[0031] 触摸板9被配置成当在显示器7上做选择时接收来自用户的输入。应该理解的是,例如,可以根据需要采用诸如触摸屏的任何优选的输入装置以将用户输入接收到游戏系统1中。还应该理解的是,例如,外部存储器设备、智能读卡器、生物安全识别装置可以与玩家站接口设备4接口。

[0032] 由控制服务器2生成并被传送到接口设备4的电子触发字符串(未示出)是随机生成的。电子触发包括表示响应于赢得由电子触发字符串所触发的接口设备游戏、由相关联的电子游戏机设备5的玩家通过接口设备4可赢得的累积奖金额的数据。

[0033] 在游戏系统1中,与接口设备游戏相关联的图形和音频元素1被本地存储在接口设备上并且响应于电子触发字符串中所包含的数据而被致动。在游戏系统1中,可以通过控制服务器2动态地控制接口设备4的操作和显示。这包括要显示和玩的各种类型的游戏的动态分配,包括与接口设备4的操作相关联的更新的图形和音频信息。

[0034] 在使用时,电子游戏机5的玩家具有与其相关联的玩家站接口设备4。虽然未示出,接口设备4可以被集成到电子游戏机5的外壳中,接口设备4可以安装到电子游戏机5或者被布置成在电子游戏机玩家的视野范围内与电子游戏机5相邻。

[0035] 响应于接口设备4对控制服务器2生成的电子触发字符串的接收,接口设备游戏被显示在接口设备显示器7上。为了要玩的游戏,接口设备游戏可以包括或不包括用户输入。响应于赢得接口设备游戏,玩家可以得到与接口设备累积奖金或其一部分对应的

赔付。赔付可以通过接口设备打印机 13 以要兑换的票或者代币的形式来发放,或者可以通知服务员提供服务。当然,表示玩家在赢得接口设备游戏时要领取的接口设备累积奖金的量的电子数据可以被电子地发送给出纳员等供玩家领取。

[0036] 因此,可以看出,有利地提供了一种玩家站接口设备 4,该玩家站接口设备 4 提供用于独立于玩电子游戏机 5 的游戏而玩的、对玩家进行奖励的游戏。以这种方式,除了来自电子游戏机 5 的赔付之外,还向玩家提供另一个机会来经由接口设备累积奖金获胜,这有利地增加了电子游戏机 5 的玩家的使用兴趣且还提供了吸引新的玩家的机会。

[0037] 现在参照图 2,示出了根据本发明的第二优选实施例的游戏系统 1 的原理图。该实施例的系统 1 包括多个电子游戏机 5,每个电子游戏机 5 具有与其相关联的玩家站接口设备 4,接口设备 4 经由无线发送器接收机 15 通过路由器 6 与控制服务器 2 无线地通信。

[0038] 多个电子游戏机 5 中的每个独立于相关联的玩家站接口设备 4 的操作而工作。控制服务器向一个或多个接口设备 4 发送电子触发字符串以随机地开始接口设备游戏,但是,根据玩与接口设备 4 相关联的电子游戏机 5 的连续时间或者与其成比例,根据相关联的电子游戏机 5 的营业额,或者根据已经被接口设备通过相关联的电子游戏机 5 的读卡器 11(或其它优选装置)识别出的玩家的受惠的(favoured)玩家状态,控制服务器可以公平地确定开始接口游戏一个或多个设备 4。一般来说,有资格玩接口设备游戏的一个或多个接口设备 4 是可由控制服务器 2 动态分配的。

[0039] 在图 2 中示出的游戏系统 1 的实施例中,接口设备游戏累积奖金在预定的最小值处开始,并且以每个电子游戏机 5 的预定百分比的营业额增加。控制服务器 2 被配置成为一个或多个接口设备 4 生成电子触发字符串,以在接口设备累积奖金超过预定的最大值之前开始接口设备游戏。

[0040] 每个玩家站接口设备 4 的显示器 7 被配置成显示用于获得第二等级的接口设备游戏累积奖金的第二等级的接口设备电子游戏,该第二等级的接口设备游戏累积奖金由一定百分比的接口设备累积奖金形成或者由第二等级预定百分比的电子游戏机 5 营业额形成。与开始接口设备游戏的一个或多个设备 4 的确定一样,控制服务器 2 确定开始第二等级的接口设备游戏的一个或多个设备 4。该确定可以是随机地、根据玩相关联的电子游戏机 5 的连续时间、根据相关联的电子游戏机 5 的营业额或者根据一个或多个接口设备 4 识别出的那些玩家的受惠的玩家状态来进行。

[0041] 第二等级的接口设备游戏通过赢得接口设备游戏来开始。然而,应该理解,第二等级的接口设备游戏可以响应于控制服务器 2 生成的第二等级的电子触发字符串在一个或多个设备 4 上被致动。控制服务器 2 可以如优选地与接口设备游戏的情况相似的那样来确定开始第二等级接口设备游戏的一个设备或多个设备 4。

[0042] 第二等级的接口设备游戏累积奖金在预定的最小值处开始,并且以预定百分比的接口设备累积奖金增加或以每个电子游戏机的一定百分比的营业额增加。控制服务器被配置成为一个或多个接口设备生成第二等级的电子触发,以在第二等级的接口设备累积奖金超过预定的最大值之前开始第二等级的接口设备游戏。第二等级的接口设备游戏可以独立于接口设备游戏的操作。

[0043] 与图 1 的实施例一样,任何赢得的赔付可以经由接口设备发放的代币付给玩家,或用其它方式。然而,在本实施例中,也可以向电子游戏机转移赔付,由此,接口设备 4 可以

与电子游戏机 5 进行双向通信 (如上所述), 以便能够对应于接口设备累积奖金或第二等级的接口设备累积奖金的赢得累积奖金的赔付而在电子游戏机信用表 5 中积蓄信用。

[0044] 也就是说, 接口设备 4 可以读取相关联的电子游戏机 5 所生成的所有数据, 并且还可以向机器 5 写入数据。例如, 接口设备 4 可以读取由相关联的电子游戏机 5 生成的所有数据, 并且可以向电子游戏机信用表写入数据或者调整电子游戏机信用表。

[0045] 在图 2 的实施例中, 每个接口设备 4 的显示器 7 被配置成显示为了要获得第三、第四或更高的一个或多个等级的接口设备累积奖金而玩的第三、第四或更高的一个或多个等级的接口设备游戏, 所述第三、第四或更高的一个或多个等级的接口设备累积奖金由一定百分比的一个或多个在先等级的接口设备累积奖金形成, 或由电子游戏机 5 的第三、第四或更高等级的预定百分比的营业额形成。第三、第四或更高等级的接口设备游戏通过赢得在先等级的接口设备累积奖金来开始, 或者独立于在先等级的游戏、响应于由控制服务器 2 生成的第三、第四或更高等级的电子触发字符串来开始。控制服务器 2 可以随机地、根据玩相关联的电子游戏机 5 的连续时间、根据相关联的电子游戏机 5 的营业额或者根据接口设备 4 识别出的玩家的受惠的玩家状态来确定开始第三、第四或更高等级的游戏的一个或多个设备 4。

[0046] 例如, 当电子游戏机 5 的玩家每段时间的营业额达到如此多的资金时, 此时他们将有资格接收电子触发字符串, 这使得当营业额达到预定的量时电子游戏机 5 的玩家有资格获得其它或者更高等级的接口设备游戏累积奖金。第三、第四、更高等级的设备游戏累积奖金在预定的最小值处开始, 并且以一个或多个相关联的电子游戏机 5 的第三、第四或者更高等级的预定百分比的营业额增加, 或者以预定百分比的在先等级的接口累积奖金增加。控制服务器 2 被配置成为一个或多个接口设备 4 生成第三、第四或更高等级的电子触发字符串, 以在第三、第四或更高等级的接口设备累积奖金超过预定的最大值之前开始第三、第四或更高等级的接口设备游戏。即, 接口设备游戏可以具有分享的累积奖金和级联奖金池结构。

[0047] 应该理解, 在优选的实施例中, 电子游戏机 5 的玩家可以选择他们希望在相关联接口设备 4 上玩的累进式链接的累积奖金等级。与否则玩家可能已经能够潜在地玩的等级相比, 这有利地提供了玩更高等级的累积奖金游戏的机会, 从而对玩家是否玩造成差别。

[0048] 应该理解, 接口设备游戏和接口设备的第二、第三、第四或更高等级的游戏可以通过控制服务器 2 来远程配置, 包括任何对游戏的更新或者对图形和任何音频的修改。

[0049] 在该实施例中, 一个或多个接口设备 4 被配置成每个都基本同时地玩接口设备游戏。这可以通过以下来实现: 在每个接口设备 4 上远程存储游戏数据并仅使用控制服务器 2 来触发玩游戏。应该理解, 如果需要, 游戏数据可以备选地存储在服务器 2 上。

[0050] 此外, 一个或多个接口设备 4 的用户可以分享与接口设备游戏相关联的接口设备累积奖金。在用户没有赢得接口设备游戏累积奖金的情况下, 量可以累积或被滚入更高等级的接口游戏, 或者可备选地, 量可以累积或在接口设备 4 的赢得基本同时玩的接口设备游戏的多个用户之间分享。

[0051] 应该理解, 接口设备游戏或者第二或随后等级的接口设备游戏可需要或者不需要输入。例如, 这些游戏可以仅是显示数字的宾果形式, 具有随机地生成的数字以与分配给玩家的数字相匹配, 这些游戏或者是预先分配了玩家的运动比赛 (sporting race) 或没有选

择权的台式游戏的形式。可替代地,接口设备游戏可需要用户输入,且可以是选择数字的宾果或落托数卡牌游戏的形式,或者是选择一个或多个竞争者的比赛或运动游戏或者是用户选择卡的台式游戏。即,接口设备游戏可以是机会、概率或技巧游戏。台式游戏或任何其它优选类型的游戏也可以作为接口设备游戏来玩。

[0052] 应该理解,一个或多个接口设备 4 和相关联的电子游戏机 5 可以被分组,以使得每组显示一个或多个分组后的接口设备游戏及其相关联的累积奖金量以及优选地参与一个或多个接口设备游戏的其它接口设备 4 的数量。

[0053] 转到图 3,示出了游戏系统 1 的另一个优选的实施例。在该实施例中,一些接口设备 4 借助于无线链接、经由无线接入接收机发送器 18 连接到路由器 6,而其它接口设备 4 经由有线网络连接。被配置用于供其他人观看的另外的视频显示单元 17 设置在电子游戏机 5 的区域中或其附近或者在别处。例如,另外的显示单元 17 可以布置在电子游戏机顶盒中。另外的显示单元 17 可以显示表示一个用户或一组用户玩的一个或多个接口设备游戏的信息,或者显示所有的接口游戏和与其有关的信息,诸如累积奖金等级和玩家正在玩的电子游戏机。应该理解,可以在另外的视频显示单元 17 中的任何一个或多个上提供任何优选的信息,包括广告和宣传材料。

[0054] 在图 4 中,示出了图 3 的第三优选实施例的游戏系统 1 的数据流的框图。

[0055] 应该理解,在除了以上描述的情况之外的情况下,一个或多个接口设备游戏可以根据需要响应于控制服务器 2 生成的电子触发字符串而开始。在本发明的未示出的其它实施例中,电子游戏机用户可以借助于向相关联的接口设备 4 提供用户输入来选择有资格加入到一个或多个接口设备游戏中。此外,应该理解,游戏系统 1 可以被配置成允许玩家选择要竞争的接口设备游戏或其它等级的接口设备游戏,并且向一个或多个选择的接口设备游戏的累积奖金分派电子游戏机 5 的一个或多个预定百分比的营业额。

[0056] 在本发明的一个优选的实施例(未示出)中,游戏系统 1 提供在多个电子游戏机 5 上操作的接口设备游戏累积奖金以及第二、第三和第四等级的接口设备累积奖金。当玩家在相关联的电子游戏机 5 上开始玩时,用户可以向接口设备 4 输入其希望有资格玩的一个或多个累积奖金等级。每个接口设备 4 的显示器 7 显示累积奖金奖赏的值并且示出为特定的累积奖金等级而竞争的机器的数量。如上所述,该信息可以显示在一个或多个附加显示单元 17 上。

[0057] 如果玩家没有选择要玩的一个或多个累积奖金等级,则他们的百分比营业额贡献将给予具有最低百分比增加的累积奖金等级(诸如接口设备游戏累积奖金)的接口设备游戏。还应该理解,如果相关联的电子游戏机 5 的营业额下降到预定量以下,或者如果营业额停止比“保持”的预定一段时间更长的时间,则接口设备可以“中断(time-out)”玩家参与在一个或多个接口设备游戏中。即,如果玩家在例如 3 或 5 分钟的某个预定的时段内没有玩,并且接口 4 被全部预订,则玩家会腾出他们与(分配的或选择的)接口游戏有关的位置。

[0058] 在这样的实施例中,玩家的选择会在所有的电子游戏机 5 中起作用,并且对所有的累积奖金等级都有贡献,其中主要贡献给予所选择的等级而小的贡献给予其它等级。在其它优选实施例(未示出)中,给予所选择的等级之外的等级的贡献可以被选择为包括零值的任何优选值。

[0059] 在该未示出的实施例中有四个等级的情况下,第一等级或接口设备游戏累积奖金

可以在 \$9,000 至 \$10,000 的范围内操作。第二等级接口设备游戏在 \$4,000 至 \$5,000 的范围内操作,第三等级接口设备游戏在 \$450 至 \$500 的累积奖金范围内操作,而第四等级在 \$100 至 \$150 的累积奖金等级内操作。当然,可以设置任何优选数量的接口设备游戏等级。

[0060] 在游戏地点将每个电子游戏机 5 的营业额的 2% 分配给游戏系统 1 的接口设备累积奖金的示例中,此时对所有的累积奖金等级,系统可每个累积奖金等级增加 0.25%。被选择的等级可以增加额外的 1% 以使得玩家的选择的累积奖金可以增加 1.25%, 以提供赢得该累积奖金等级的更大的动力。

[0061] 这不仅吸引了新的玩家且保持了现有玩家的兴趣,而且当一个接口设备累积奖金增加的时候其还增加其它的累积奖金等级,使得在一个等级进行完之后其它的累积奖金等级更加有吸引力。此外,当累积奖金等级进行完时,玩家不需要更换电子游戏机,这是因为他们可以待在电子游戏机 5 来玩下一个累积奖金等级。由此,当赢得了奖赏等级时地点不必要具有机器停机时间,这是因为玩家可以有利地仅仅改变他们的累积奖金等级选择。这可具有减少资本支出的有利结果,这是由于没有电子游戏机停机时间。

[0062] 在本发明的可替代实施例(未示出)中,累积奖金奖赏可以基于玩家的忠实度,以使得可以基于玩家相对于其它玩家营业额的营业额来奖励给玩家们累积奖金。由控制服务器 2 生成的电子触发字符串包括触发字符串中的、表示每个电子游戏机对累积奖金的贡献的加权的数据。例如,如果电子游戏机玩家的营业额为另一个玩家的营业额值的十倍,则电子触发字符串被加权,以将选择一个玩家来玩一个或多个接口设备游戏的机会增加十倍。

[0063] 在该实施例中,例如,假设有十三个电子游戏机玩家在玩游戏系统 1。由控制服务器 2 生成的电子触发字符串将包括表示每个电子游戏机玩家的不同营业额贡献的数据。例如,服务器可以对与玩家的电子游戏机营业额对累积奖金的贡献成比例的特定的获胜机会进行分配。获胜机会的百分比还可以被视为一至两百之间的数字的抽签和如下情况:其中,玩家将取决于电子游戏机的贡献来接收可用于抽签的这些数字的特定百分比。控制服务器 2 取决于玩家的贡献从加权的抽签中随机地选择抽签数字。以下的表示出了该示例。

[0064]

玩家	基于下注的机会数	获胜的抽签数字	获胜机会的百分比
1	45	1-45	22.39%
2	20	46-65	9.95%
3	1	66	0.5%
4	10	67-76	4.98%
5	10	77-86	4.98%
6	10	87-96	4.98%
7	10	97-106	4.98%
8	5	108-111	2.49%
9	50	112-161	24.88%
10	10	162-171	4.98%
11	10	172-181	4.98%
12	10	182-191	4.98%
13	10	192-201	4.98%
	201		100%

[0065] 因此,在 201 的总抽签中有总共 201 个机会,其中,例如,如果抽取数 30,则玩家 1 获胜,数 66 意味着玩家 3 获胜,数 98 或 104 意味着玩家 7 获胜,而数 198 意味着玩家 13 赢得累积奖金等。玩家的获胜的机会因此与其在抽签中具有的一个或多个数字成比例。

[0066] 虽然未示出,但应该理解,还公开了一种方法,用该方法可以玩链接的累进式累积奖金。在该实施例中,游戏系统包括被配置为玩累进式链接的累积奖金游戏的多个相互连接的电子游戏机。系统被配置成接收来自每个相互连接的电子游戏机的玩家的、表示是否玩链接的累积奖金游戏的输入。

[0067] 累进式链接的累积奖金游戏包括多个不同等级的累积奖金游戏。系统被配置成接收来自每个电子游戏机的用户的、表示用户所玩的累进式链接的累积奖金游戏等级的输入。一旦被选择,玩家的预定百分比的电子游戏机下注将被贡献给选择的累进式链接的累积奖金游戏等级,其中该百分比取决于该等级。

[0068] 有利地,这允许玩家选择要玩的一个或多个等级的累积奖金,而不是仅被自动地分配给链接的累进式累积奖金,其中取决于玩家的下注而增加特定玩家的累积奖金的等级。以这种方式,玩家可以选择他们期望玩的一个或多个链接的累进式累积奖金等级,这会导致比当玩家不可以做选择且他们希望玩不同的累积奖金等级时(在该情况下玩家也许根本不会选择去玩)更高的游戏机营业额。

[0069] 以上仅对本发明的优选的实施例进行了描述,并且在没有背离本发明的范围的情况下,可以对其进行对本领域的技术人员来说显而易见的修改。

[0070] 本文中所述的术语“包括 (comprising 广) 及其语法变化) 以“包括 (including)”或“具有 (having)”的包括性含义使用,而不以“仅由...组成 (consisting only of)”的排它性含义使用。

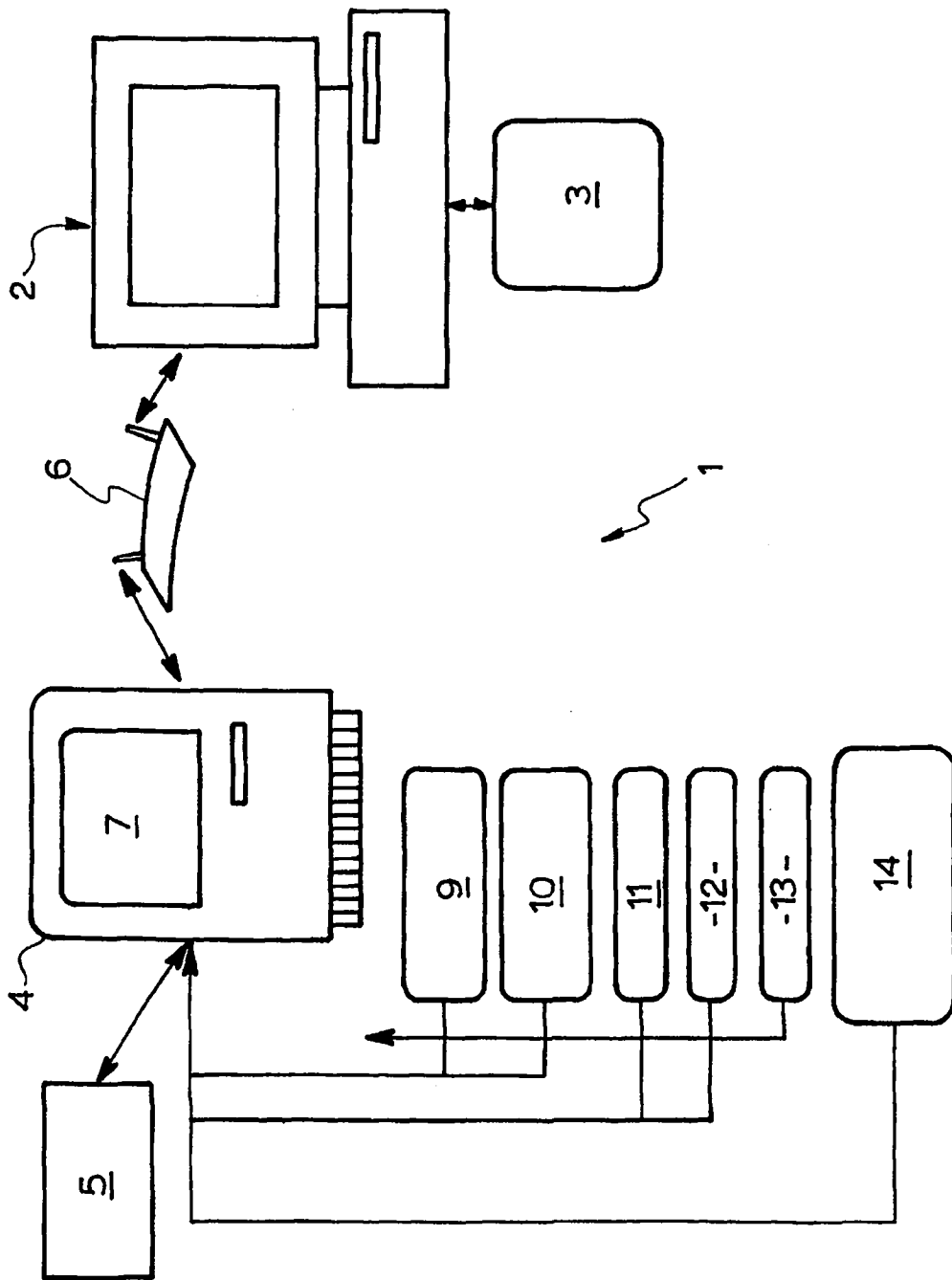


图 1

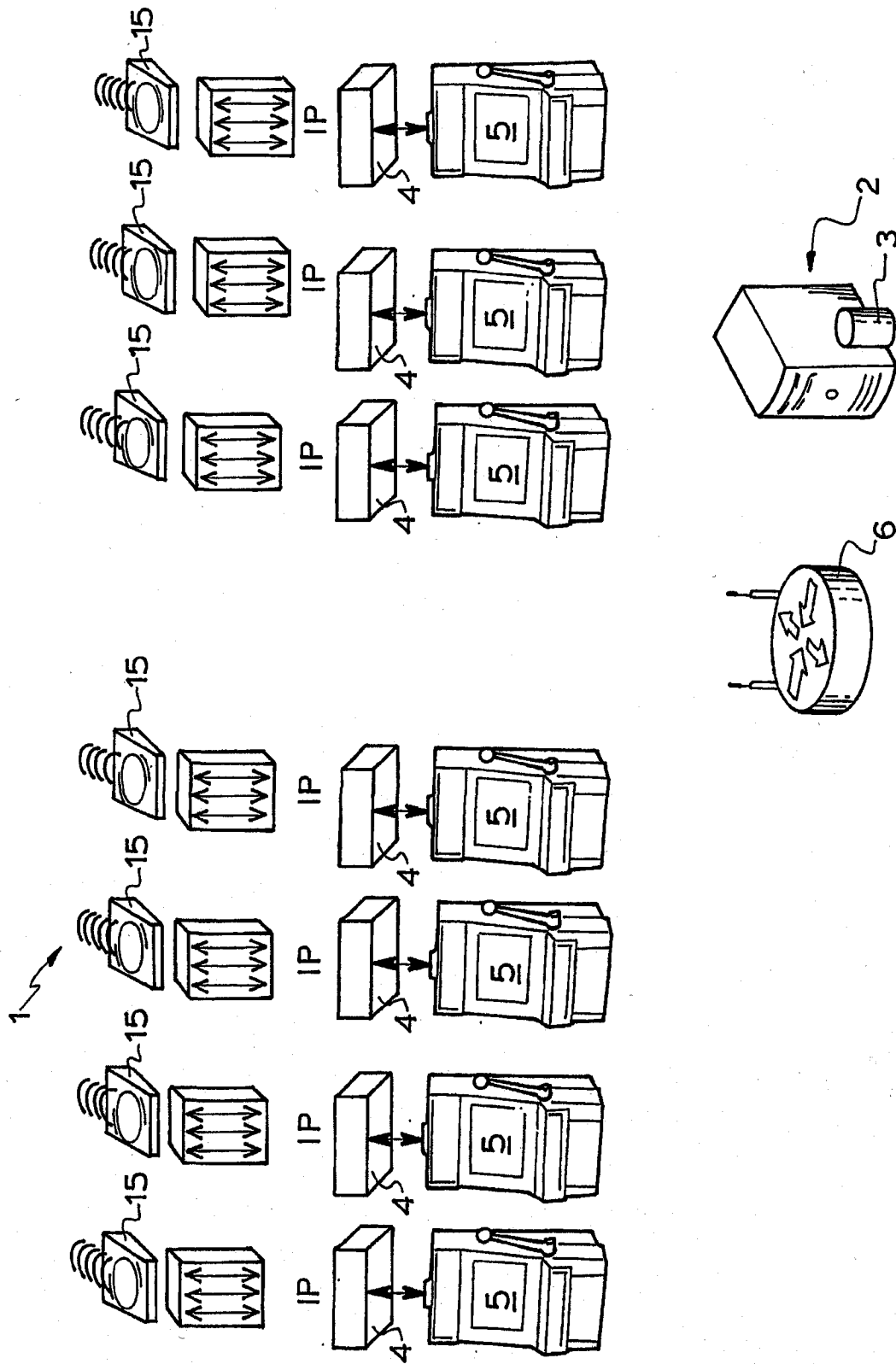


图 2

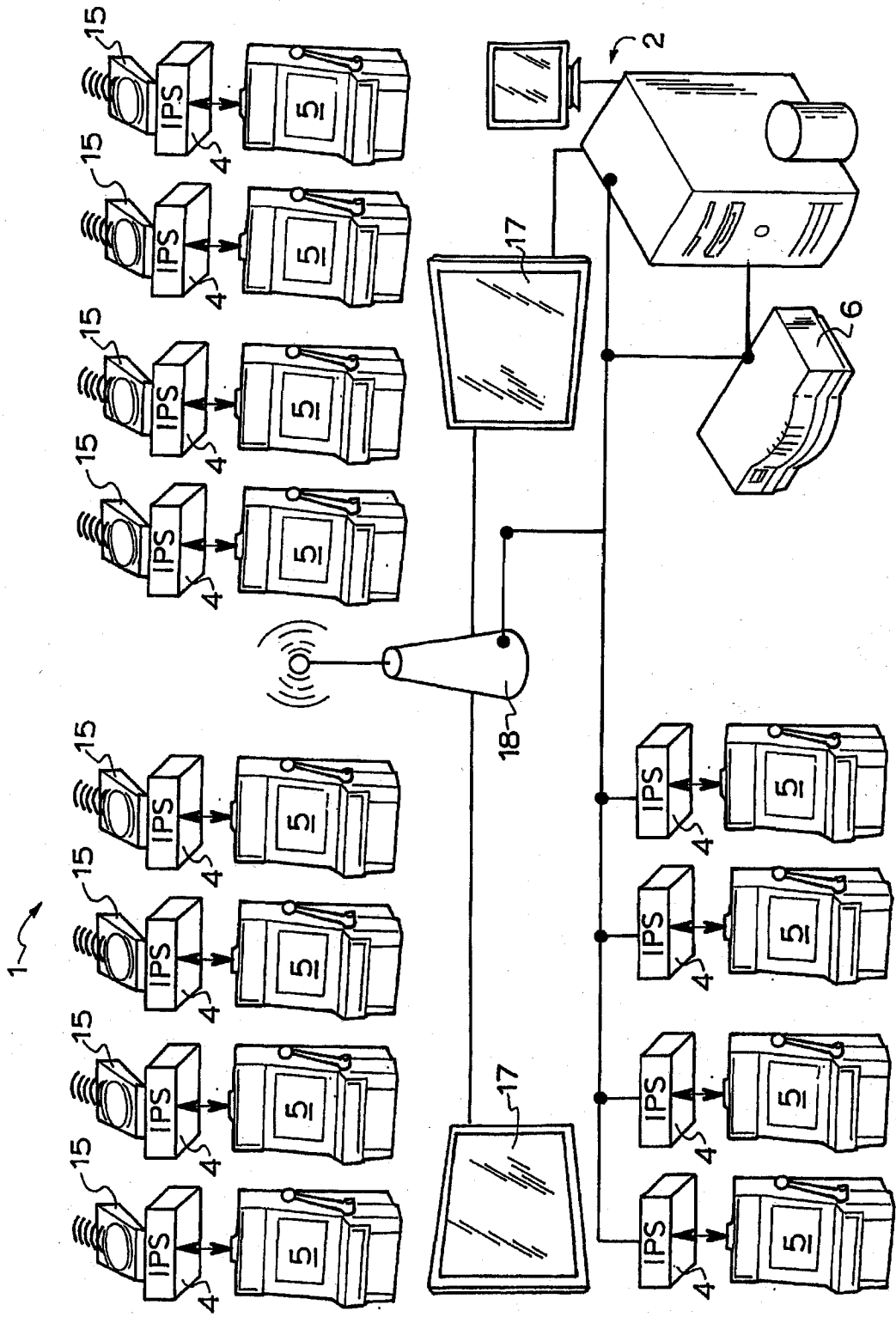


图 3

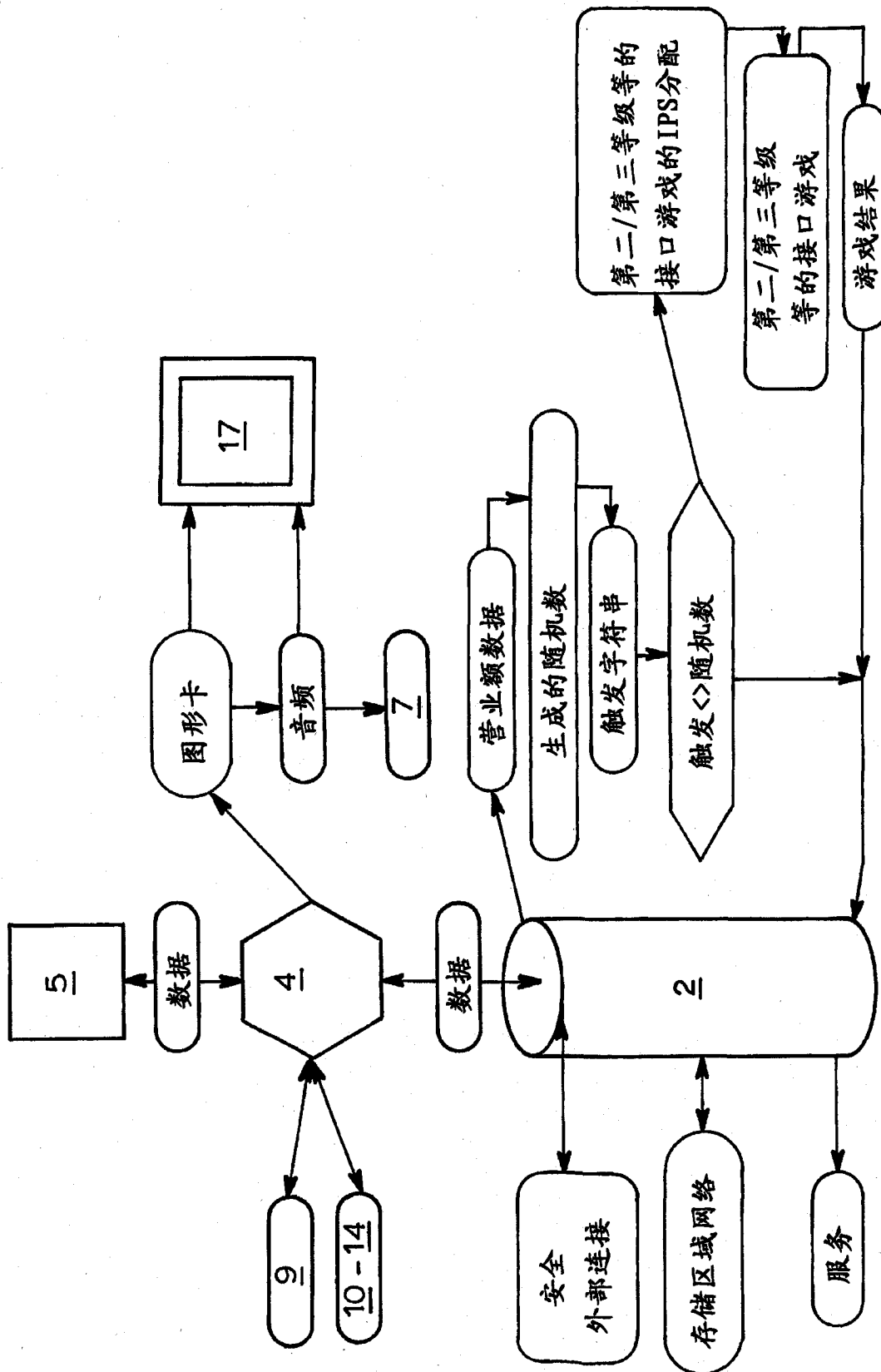


图 4