

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5945331号
(P5945331)

(45) 発行日 平成28年7月5日(2016.7.5)

(24) 登録日 平成28年6月3日(2016.6.3)

(51) Int.Cl.	F I
A 6 3 F 13/80 (2014.01)	A 6 3 F 13/80 F
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/798 (2014.01)	A 6 3 F 13/798
A 6 3 F 13/67 (2014.01)	A 6 3 F 13/67

請求項の数 20 (全 26 頁)

(21) 出願番号	特願2014-542561 (P2014-542561)	(73) 特許権者	513275274
(86) (22) 出願日	平成24年11月19日 (2012.11.19)		ギャンブリット ゲーミング, エルエルシ
(65) 公表番号	特表2015-502207 (P2015-502207A)		ー
(43) 公表日	平成27年1月22日 (2015.1.22)		アメリカ合衆国, カリフォルニア州 91
(86) 国際出願番号	PCT/US2012/065922		203, グレンデイル, スイート 500
(87) 国際公開番号	W02013/075129		, 620 ノース ブランド ブルバード
(87) 国際公開日	平成25年5月23日 (2013.5.23)	(74) 代理人	100114775
審査請求日	平成26年7月16日 (2014.7.16)		弁理士 高岡 亮一
(31) 優先権主張番号	61/629, 438	(74) 代理人	100121511
(32) 優先日	平成23年11月19日 (2011.11.19)		弁理士 小田 直
(33) 優先権主張国	米国 (US)	(74) 代理人	100191086
			弁理士 高橋 香元

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スキル調整されたハイブリッドゲーム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

スキル調整されたハイブリッドゲームであって、前記ハイブリッドゲームが、
ギャンブルゲームにおける賭けから現実世界のクレジットのランダムに生み出された払戻金を提供するように構成された現実世界エンジンと、

ゲーム世界のクレジットを稼ぐためのエンターテイメントゲームにおけるプレイヤーの巧みな実施に基づく結果を提供する、前記エンターテイメントゲームを実施するように構成されたエンターテイメントソフトウェアエンジンと、

前記エンターテイメントソフトウェアエンジンを管理し、前記エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーの巧みな実施に基づくゲームプレイにおけるギャンブルイベントの発生を前記ギャンブルゲームに通信するように構成されたゲーム世界エンジンであって、前記ギャンブルイベントの発生が前記ギャンブルゲームにおける賭けをトリガーする、ゲーム世界エンジンと、

ハンディキャップ付けによって、競争的に競うことが可能なプレイヤーの数を最大化するように構成されたスキル正規化モジュールと、を備え、

前記ゲーム世界エンジンがスキル調整モジュールを利用し、前記スキル調整モジュールが、

前記プレイヤーに関する、前記エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーのゲームプレイ成績を表すプレイヤー成績情報を受信し、

前記プレイヤー成績情報を分析することによって、前記エンターテイメントゲームのプ

レイにおけるプレイヤーのスキルレベルを決定し、

前記ギャンブルゲームの賭け金を、前記エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーのスキルレベルに適切に調整するか否かを決定し、

スキル調整されたハイブリッドゲームのプレイ中に、前記現実世界エンジンに、前記ギャンブルゲームにおける賭け金を調整させるコマンドを送信する、
ように構成される、ハイブリッドゲーム。

【請求項 2】

前記スキル調整モジュールが、前記ギャンブルゲームにおける賭け金の調整に対する調節を、調整履歴に記録するように構成される、請求項 1 に記載のハイブリッドゲーム。

【請求項 3】

前記ギャンブルゲームにおける賭け金の調整に関する情報が、当該情報を、前記ギャンブルゲームの賭け金に対する適切な調整の将来の決定に利用することを可能にするメタデータを含む、請求項 2 に記載のハイブリッドゲーム。

【請求項 4】

前記賭け金を調整するためのコマンドが、前記調整が適用されるプレイヤーが前記調整を受け入れることの通知がエンターテイメントゲームユーザーインターフェースによって受信されたときのみ送信される、請求項 1 に記載のハイブリッドゲーム。

【請求項 5】

前記スキル調整されたハイブリッドゲームのプレイが、前記調整が適用されるプレイヤーが前記調整を受け入れないことの通知がエンターテイメントゲームユーザーインターフェースによって受信されると終了する、請求項 1 に記載のハイブリッドゲーム。

【請求項 6】

前記プレイヤー成績情報が、ある期間中の前記プレイヤーのスキルレベルを決定するために、その期間における前記プレイヤーによる前記ハイブリッドゲームのプレイ中に分析される、請求項 1 に記載のハイブリッドゲーム。

【請求項 7】

前記スキル調整モジュールが、ネットワークを介して前記ゲーム世界エンジンと通信するように構成される、請求項 1 に記載のハイブリッドゲーム。

【請求項 8】

前記賭け金の調整が、よりスキルの低いプレイヤーよりもよりスキルの高いプレイヤーにより多くの賭けが一定期間の間実行されるように行われる、請求項 1 に記載のハイブリッドゲーム。

【請求項 9】

前記賭け金の調整が、よりスキルレベルの低いプレイヤーよりもよりスキルレベルの高いプレイヤーに、賭けごとにより多くの現実世界のクレジットが賭けられるように行われる、請求項 1 に記載のハイブリッドゲーム。

【請求項 10】

前記賭け金の調整が、前記プレイヤーのスキルレベルに相当する複数個の別々の数量である現実世界のクレジットの量を、各賭けに賭けられた現実世界のクレジットの量に加えることによって行われる、請求項 9 に記載のハイブリッドゲーム。

【請求項 11】

スキル調整されたハイブリッドゲームを動作させる方法であって、前記方法が、
ゲーム世界のクレジットを稼ぐための、エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーの巧みな実施に基づく結果を提供する前記エンターテイメントゲームを実行することと、
前記エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーの巧みな実施に基づく、ゲームプレイにおけるギャンブルイベントの発生をギャンブルゲームに通信することであって、前記ギャンブルイベントの発生が前記ギャンブルゲームにおける賭けをトリガーすることと、
前記ギャンブルゲームにおける賭けから現実世界のクレジットのランダムに生み出された払戻金を提供することと、

前記プレイヤーに関する、前記エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーのゲーム

10

20

30

40

50

プレイ成績を表すプレイヤー成績情報を受信することと、

前記プレイヤー成績情報を分析することによって、前記エンターテイメントゲームのプレイにおけるプレイヤーのスキルレベルを分析することと、

前記ギャンブルゲームの賭け金を、前記エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーのスキルレベルに適切に調整するか否かを決定することと、

前記ギャンブルゲームの賭け金を、前記エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーのスキルレベルに適切に調整するか否かの決定に従い、前記ギャンブルゲームの賭け金を調整することと、

ハンディキャップ付けによって、競争的に競うことが可能なプレイヤーの数を最大化することと、

10

を含む、方法。

【請求項 1 2】

前記スキル調整モジュールが、前記ギャンブルゲームにおける賭け金の調整に対する調節を、調整履歴に記録するように構成される、請求項 1 1 に記載の方法。

【請求項 1 3】

前記ギャンブルゲームにおける賭け金の調整に関する情報が、当該情報を、前記ギャンブルゲームの賭け金に対する適切な調整の将来の決定に利用することを可能にするメタデータを含む、請求項 1 2 に記載の方法。

【請求項 1 4】

前記賭け金を調整するためのコマンドが、前記調整が適用されるプレイヤーが前記調整を受け入れることの通知がエンターテイメントゲームユーザーインターフェースによって受信されたときのみ送信される、請求項 1 1 に記載の方法。

20

【請求項 1 5】

前記スキル調整されたハイブリッドゲームのプレイが、前記調整が適用されるプレイヤーが前記調整を受け入れないことの通知がエンターテイメントゲームユーザーインターフェースによって受信されると終了する、請求項 1 1 に記載の方法。

【請求項 1 6】

前記プレイヤー成績情報が、プレイヤーのスキルレベルを決定するためにプレイ中に分析される、請求項 1 1 に記載の方法。

【請求項 1 7】

前記賭け金の調整が、よりスキルの低いプレイヤーよりもよりスキルの高いプレイヤーにより多くの賭けが一定期間の間実行されるように行われる、請求項 1 1 に記載の方法。

30

【請求項 1 8】

前記賭け金の調整が、よりスキルレベルの低いプレイヤーよりもよりスキルレベルの高いプレイヤーに、賭けごとにより多くの現実世界のクレジットが賭けられるように行われる、請求項 1 1 に記載の方法。

【請求項 1 9】

前記賭け金の調整が、少なくとも一人のプレイヤーのスキルレベルに相当する複数の別々の数量である現実世界のクレジットの量を、各賭けに賭けられた現実世界のクレジットの量に加えることによって行われる、請求項 1 8 に記載の方法。

40

【請求項 2 0】

プロセッサ命令を包含する非一時的機械可読媒体であって、そこで、プロセッサによる前記命令の実行が、スキル調整されたハイブリッドゲームを動作させるプロセスを前記プロセッサに行わせ、前記プロセスが、

ゲーム世界のクレジットを稼ぐための、エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーの巧みな実施に基づく結果を提供する前記エンターテイメントゲームを実施することと、

前記エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーの巧みな実施に基づく、ゲームプレイにおけるギャンブルイベントの発生をギャンブルゲームに通信することであって、前記ギャンブルイベントの発生が前記ギャンブルゲームにおける賭けをトリガーすることと、

前記ギャンブルゲームにおける賭けから現実世界のクレジットのランダムに生み出され

50

た払戻金を提供することと、

前記プレイヤーに関する、前記エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーのゲームプレイ成績を表すプレイヤー成績情報を受信することと、

前記プレイヤー成績情報を分析することによって、前記エンターテイメントゲームのプレイにおけるプレイヤーのスキルレベルを決定することと、

前記ギャンブルゲームの賭け金を、前記エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーのスキルレベルに適切に調整するか否かを決定することと、

前記ギャンブルゲームの賭け金を、前記エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーのスキルレベルに適切に調整するか否かの決定に従い、前記ギャンブルゲームの賭け金を調整することと、

ハンディキャップ付けによって、競争的に競うことが可能なプレイヤーの数を最大化することと、

を含む、非一時的機械可読媒体。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

関連出願の相互参照

本出願は、2011年11月19日に出願された米国仮出願第61/629,438号の利益を主張し、2011年3月1日に出願されたPCT特許出願第PCT/US11/26768号、2010年12月6日に出願された米国仮特許出願第61/459,131号、2010年12月31日に出願された米国仮特許出願第61/460,362号、2011年4月6日に出願された米国仮特許出願第61/516,693号、2011年9月30日に出願された、「Enriched Table Top Game Play Environment (Single Or Multi-Player) For Casino Applications」という題名の米国仮特許出願、2011年10月17日に出願された「ANTI-SANDBAGGING IN ENRICHED GAME PLAY ENVIRONMENT (SINGLE AND/OR MULTI-PLAYER) FOR CASINO APPLICATIONS」という題名の米国仮特許出願、2011年10月17日に出願された「SKILL-LEVELING IN ENRICHED GAME PLAY ENVIRONMENT (SINGLE AND/OR MULTI-PLAYER) FOR CASINO APPLICATIONS」という題名の米国仮特許出願、および2011年10月17日に出願された「HEAD-TO-HEAD AND TOURNAMENT PLAY FOR ENRICHED GAME PLAY ENVIRONMENT (SINGLE AND/OR MULTI-PLAYER) FOR CASINO APPLICATIONS」という題名の米国仮特許出願に関連し、それらの各々の内容は、本明細書中に完全に記載されるように参照により組み入れられる。

【0002】

本発明の実施形態は、一般的に、ゲームに関し、より具体的には、エンターテイメントゲームのプレイヤーのスキルレベルに応じて調整された、ギャンブルゲームにおける賭け金を有する、エンターテイメントゲームおよびギャンブルゲーム両方を含むスキル調整されたハイブリッドゲームに関する。

【背景技術】

【0003】

ゲーム機の製造業界は、従来、ギャンブルゲームを含むゲーム機を開発してきた。ギャンブルゲームは、通常、運試しのゲームであり、一般的に、運のみに依存してゲームの結果が決まるゲームである（例えば、スロットマシン）。運試しのゲームは、ゲームの結果がゲームに対するプレイヤーのスキルに応じて決まり得るスキルゲームと対照的であり得る。ギャンブルゲームは、通常、双方向型ではなく、ビデオゲームなどのスキルゲームであるエンターテイメントゲームと同程度に洗練されたグラフィックスは含まない。

10

20

30

40

50

【発明の概要】

【課題を解決するための手段】

【0004】

本発明の実施形態に従うシステムおよび方法は、スキル調整されたハイブリッドゲームを動作させる。一実施形態は、スキル調整されたハイブリッドゲームを含み、このゲームは、ギャンブルゲームにおける少なくとも一つの賭けから現実世界のクレジットのランダムに生み出された払戻金を提供するように構成された現実世界エンジンと、ゲーム世界のクレジットを稼ぐためのエンターテイメントゲームにおけるプレイヤーの巧みな実施に基づく結果を提供するエンターテイメントゲームを実施し、エンターテイメントゲームユーザーインターフェースを管理するように構成されたエンターテイメントソフトウェアエンジンと、エンターテイメントソフトウェアエンジンを管理し、ギャンブルゲームにおける少なくとも一つの賭けをトリガーする、エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーの巧みな実施に基づくゲームプレイにおけるギャンブルイベントの発生を、ギャンブルゲームに通信するように構成されたゲーム世界エンジンと、を含む。ゲーム世界エンジンはスキル調整モジュールを利用し、このスキル調整モジュールは、エンターテイメントゲームにおける少なくとも一人のプレイヤーのゲームプレイ成績を表す、プレイヤーに関するプレイヤーデータを受信し、プレイヤーデータを分析することによってプレイヤーのスキルレベルを決定し、ギャンブルゲームの少なくとも一つの賭け金をプレイヤーのスキルレベルに適切のように調整するか否かを決定し、スキル調整されたハイブリッドゲームのプレイ中に、現実世界エンジンに、ギャンブルゲームにおける少なくとも一つの賭け金を調整させるコマンドを送信するように構成される。

10

20

【0005】

さらなる実施形態では、スキル調整モジュールは、ギャンブルゲームにおける少なくとも一つの賭け金の調整に対する調節を、調整履歴に記録するように構成される。

【0006】

別の実施形態では、ギャンブルゲームにおける少なくとも一つの賭け金の調整に関する情報は、その情報を、ギャンブルゲームの少なくとも一つの賭け金に対する適切な調整の将来の決定に利用することを可能にするメタデータを含む。

【0007】

なおもさらなる実施形態では、少なくとも一つの賭け金を調整するためのコマンドが、調整が適用される少なくとも一人のプレイヤーが調整を受け入れることの通知がエンターテイメントゲームユーザーインターフェースによって受信されたときのみ送信される。

30

【0008】

なおも別の実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームのプレイは、調整が適用される少なくとも一人のプレイヤーが調整を受け入れないことの通知がエンターテイメントゲームユーザーインターフェースによって受信されると終了する。

【0009】

追加のさらなる実施形態では、プレイヤーデータが、プレイヤーのスキルレベルを決定するためにプレイ中に分析される。

【0010】

追加の別の実施形態では、スキル調整モジュールは、ネットワークを介してゲーム世界エンジンと通信するように構成される。

40

【0011】

さらにまたさらなる実施形態では、少なくとも一つの賭け金の調整は、よりスキルの低いプレイヤーよりもよりスキルの高いプレイヤーにより多くの賭けが一定期間の間実行されるように行われる。

【0012】

さらにまた別の実施形態では、少なくとも一つの賭け金の調整は、よりスキルレベルの低いプレイヤーよりもよりスキルレベルの高いプレイヤーに、賭けごとにより多くの現実世界のクレジットが賭けられるように行われる。

50

【 0 0 1 3 】

さらなる付加的な実施形態では、少なくとも一つの賭け金の調整は、少なくとも一人のプレイヤーのスキルレベルに相当する複数個の別々の数量である現実世界のクレジットの量を、各賭けに賭けられた現実世界のクレジットの量に加えることによって行われる。

【 0 0 1 4 】

別の付加的な実施形態は、スキル調整されたハイブリッドゲームを動作させる方法を含む。この方法は、ゲーム世界エンジンに内蔵されたスキル調整モジュールを使用して、スキル調整されたハイブリッドゲームにおける少なくとも一人のプレイヤーのゲームプレイ成績を表すプレイヤーデータを受信することを含む。このゲーム世界エンジンは、ギャンブルゲームにおける少なくとも一つの賭けをトリガーするエンターテイメントソフトウェアエンジンによって検出されるようなゲーム世界のクレジットを稼ぐための、エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーの巧みな実施に基づく、ゲームプレイにおけるギャンブルイベントの発生を、ギャンブルゲームに用いられる現実世界のクレジットのランダムに生み出された払戻金として少なくとも一つの賭けを提供するように構成された現実世界エンジンを含むギャンブルゲームに通信するように構成される。この方法はさらに、ゲーム世界エンジンによって利用されるスキル調整モジュールを使用して少なくとも一人のプレイヤーに関するプレイヤーデータを分析することによって、プレイヤーのスキルレベルを決定することと、ギャンブルゲームの少なくとも一つの賭け金を、スキル調整モジュールを使用してプレイヤーのスキルレベルに適切のように調整するか否かを決定することと、スキル調整されたハイブリッドゲームのプレイ中に、現実世界エンジンに、スキル調整モジュールを使用してギャンブルゲームにおける少なくとも一つの賭け金を調整させるコマンドを送信することと、を含む。

【 0 0 1 5 】

なおも追加のさらなる実施形態では、スキル調整モジュールは、ギャンブルゲームにおける少なくとも一つの賭け金の調整に対する調節を、調整履歴に記録するように構成される。

【 0 0 1 6 】

なおも追加の別の実施形態では、ギャンブルゲームにおける少なくとも一つの賭け金の調整に関する情報は、その情報を、ギャンブルゲームの少なくとも一つの賭け金に対する適切な調整の将来の決定に利用することを可能にするメタデータを含む。

【 0 0 1 7 】

さらにまたなおもさらなる実施形態では、少なくとも一つの賭け金を調整するためのコマンドが、調整が適用される少なくとも一人のプレイヤーが調整を受け入れることの通知がエンターテイメントゲームユーザーインターフェースによって受信されたときのみ送信される。

【 0 0 1 8 】

さらにまた別の実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームのプレイは、調整が適用される少なくとも一人のプレイヤーが調整を受け入れないことの通知がエンターテイメントゲームユーザーインターフェースによって受信されると終了する。

【 0 0 1 9 】

なおもさらなる付加的な実施形態では、プレイヤーデータが、プレイヤーのスキルレベルを決定するためにプレイ中に分析される。

【 0 0 2 0 】

なおも別の付加的な実施形態では、少なくとも一つの賭け金の調整は、よりスキルの低いプレイヤーよりもよりスキルの高いプレイヤーにより多くの賭けが一定期間の間実行されるように行われる。

【 0 0 2 1 】

さらにまた追加のさらなる実施形態では、少なくとも一つの賭け金の調整は、よりスキルレベルの低いプレイヤーよりもよりスキルレベルの高いプレイヤーに、賭けごとにより多くの現実世界のクレジットが賭けられるように行われる。

10

20

30

40

50

【0022】

さらにまた追加の別の実施形態では、少なくとも一つの賭け金の調整は、少なくとも一人のプレイヤーのスキルレベルに相当する複数個の別々の数量である現実世界のクレジットの量を、各賭けに賭けられた現実世界のクレジットの量に加えることによって行われる。

【0023】

追加のさらなる付加的な実施形態は、プロセッサが以下のプロセスを実行するプロセッサ命令を含む機械可読媒体を含む。このプロセスは、ゲーム世界エンジンによって利用されるスキル調整モジュールを使用して、スキル調整されたハイブリッドゲームにおける少なくとも一人のプレイヤーのゲームプレイ成績を表すプレイヤーデータを受信することを含む。このゲーム世界エンジンは、ギャンブルゲームにおける少なくとも一つの賭けをトリガーするエンターテインメントソフトウェアエンジンによって検出されるようなゲーム世界のクレジットを稼ぐための、エンターテインメントゲームにおけるプレイヤーの巧みな実施に基づく、ゲームプレイにおけるギャンブルイベントの発生を、ギャンブルゲームに用いられる現実世界のクレジットのランダムに生み出された払戻金として少なくとも一つの賭けを提供するように構成された現実世界エンジンを含むギャンブルゲームに通信するように構成される。このプロセスはさらに、スキル調整モジュールを使用して少なくとも一人のプレイヤーに関するプレイヤーデータを分析することによって、プレイヤーのスキルレベルを決定することと、ギャンブルゲームの少なくとも一つの賭け金を、スキル調整モジュールを使用してプレイヤーのスキルレベルに適切のように調整するか否かを決定することと、スキル調整されたエンターテインメントゲームのプレイ中に、現実世界エンジンに、スキル調整モジュールを使用してギャンブルゲームにおける少なくとも一つの賭け金を調整させるコマンドを送信することと、を含む。

【図面の簡単な説明】

【0024】

【図1】本発明の実施形態に従うスキル調整されたハイブリッドゲームを図示する図である。

【図2】本発明の実施形態に従う、非プレイヤーインターフェースを有するスキル調整されたハイブリッドゲームを図示する図である。

【図3】本発明の実施形態に従う、スキル調整されたハイブリッドゲームが分配されたネットワークを図示するシステム図である。

【図4】本発明の実施形態に従う、プレイヤーのスキルレベルに応じてギャンブルゲームを調整するプロセスのフローチャートである。

【図5】本発明の実施形態に従う、プレイヤーのスキルレベルに応じてギャンブルゲームを調整し、ギャンブルゲームの調整を記録するプロセスのフローチャートである。

【図6】本発明の実施形態に従う、プレイヤーの承認後にギャンブルゲームの調整が発生するプロセスのフローチャートである。

【図7】本発明の実施形態に従う、スキル調整されたハイブリッドゲームの実施において利用される処理装置を図示するハードウェアアーキテクチャ図である。

【発明を実施するための形態】

【0025】

ここで図面を参照し、スキル調整されたハイブリッドゲームの動作のためのシステムおよび方法を図示する。いくつかの実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームは、ギャンブルゲームを管理する現実世界エンジン（RWE）を含むギャンブルゲームに加えて、ゲームのエンターテインメント部を管理するゲーム世界エンジン（GWE）およびユーザーエンターテインメントのためのエンターテインメントゲームを実施するエンターテインメントソフトウェアエンジン（ESE）を含むエンターテインメントゲームの両方を統合するハイブリッドゲームの形態である。特定の実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームは、ギャンブルゲームおよびエンターテインメントゲームのいずれかまたは両方に関係するユーザーインターフェースも含む。スキル調整されたハイブリッドゲームの動作に

において、プレイヤーは、ゲーム世界環境におけるエンターテインメントゲームの様々な種類の要素に作用する。これらの要素の一部に作用することによって、ギャンブルゲームにおいて賭けがトリガーされる。エンターテインメントゲームのプレイにおいて、プレイヤーは、要素を使用することによって、エンターテインメントゲーム内のゲーム世界のクレジット（GWC）を消費および獲得できる。これらのクレジットは、通常、ゲーム世界の物体、経験値または得点の形態であり得る（ただし、これらに限定されない）。ギャンブルゲーム内の賭けは、現実世界のクレジット（RWC）を使用して為される。現実世界のクレジットは、実際の通貨におけるクレジットでもよく、現実世界で価値を有する仮想の通貨であるクレジットでもよい。ギャンブルゲームにおけるギャンブル結果によって、RWCの消費、損失または獲得がもたらされ得る。加えて、ギャンブルゲームにおけるギャンブル結果は、エンターテインメントゲーム内の要素に影響を与えてもよい。例えば、消費した要素の復元、要素の損失、固定された要素の復元または配置をもたらず（ただし、これらに限定されない）。例示の要素は有効化要素（EE）を含む。この要素は、エンターテインメントゲームにおけるプレイヤーのプレイを可能にし、エンターテインメントゲームのプレイ中におけるプレイヤーによるその消費によってギャンブルゲームにおける賭けをトリガーできる要素である。加えて、EEは、トリガーされた賭けの結果に基づき、エンターテインメントゲーム内のプレイ中でも補給できる。他の種類の要素には、実施可能要素（AE）がある。この要素は、ギャンブルゲームにおける賭けをトリガーするように作用し、エンターテインメントゲームの正常プレイ中には復元できない可能性のある要素である。様々なハイブリッドゲームは、2011年3月1日に出願された特許協力条約出願第PCT/US11/26768号である題名「ENRICHED GAME PLAY ENVIRONMENT (SINGLE and/or MULTI-PLAYER) FOR CASINO APPLICATIONS」、および2011年12月6日に出願された特許協力条約出願第PCT/US11/63587号である題名「ENHANCED SLOT MACHINE FOR CASINO APPLICATIONS」に論じられている。これらの各開示は、その全体が参照により本明細書に組み入れられる。

【0026】

多くの実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームは、エンターテインメントゲームにおけるプレイヤーのスキルレベルを評価し、ギャンブルゲームで為される特定の賭ける金（または、賭け金）を調整する。プレイヤーのスキルレベルは、エンターテインメントゲームにおいて評価されるスキルのレベルでもよく、このレベルは例えば、スキルレベルの個々のランキング（例えば、これらに限定されないが、初心者、中級者または上級者などの相対レベル）、またはスキルベースの達成度（例えば、これらに限定されないが、レースゲームにおける一定のレース完走タイムの達成度）に基づき得る。

【0027】

数々の実施形態では、賭け金は賭けを定める条件を決定付け、一方で、ギャンブルゲームにおける賭けの実行は、運によって決定され、プレイヤーのスキルとは無関係である。賭け金の調整は、これらに限定されないが、プレイヤーのスキルレベルに基づいて賭けを増減すること、またはオッズ、起こり得る結果の範囲、賭け金額、および賭けの回数またはボーナスラウンドの利用可能性を増大もしくは減少することなどの任意の方法によって為すことができる。その結果、スキル調整されたハイブリッドゲームは、適切なギャンブルゲーム経験に応じてプレイヤーのスキルレベルが調整されるギャンブルゲームを提供できる。

【0028】

多くの実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームのプレイヤーは、調整を適用するか否かの選択が可能である。プレイヤーが調整の適用を選択しない場合には、その結果、スキル調整されたエンターテインメントゲームのゲームプレイ期間を、調整なしで継続してもよいし、終了してもよい。

【0029】

本発明の実施形態に従うスキル調整されたハイブリッドゲームを以下に論じる。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 0 】

スキル調整されたハイブリッドゲーム

多くの実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームは、スキルゲーム（エンターテイメントゲーム）を有する高レベルのエンターテイメントコンテンツと、運試しのゲーム（ギャンブルゲーム）を有するギャンブル経験とを統合する。スキル調整されたハイブリッドゲームは、プレイヤーのスキルと無関係のランダムな結果を提供し、同時に、（直面した障害、課題、プレイ時間および他の要因によって評価される）ユーザーのゲーム経験がプレイヤーのスキルによって決定付けられることを提供する。その結果、ギャンブルゲームにおいてプレイヤーのスキルと無関係のランダムな結果として為される賭けは、エンターテイメントゲーム内のプレイヤーのスキルレベルに応じて調整されたそれらの金額を有し得る。本発明の実施形態に従うスキル調整されたハイブリッドゲームを図1に図示する。スキル調整されたハイブリッドゲーム128は、RWE102、GWE112、ESE120、ギャンブルゲームユーザーインターフェース122、およびエンターテイメントゲームユーザーインターフェース124を含む。2つのユーザーインターフェースは、同じユーザーインターフェースの一部でもよいが、図示する実施形態では別個のものである。RWE102は、GWE112およびギャンブルゲームユーザーインターフェース122に接続される。ESE120は、GWE112およびエンターテイメントゲームユーザーインターフェース124に接続される。GWE112は、エンターテイメントゲームユーザーインターフェース124にも接続される。

10

【 0 0 3 1 】

いくつかの実施形態では、RWE102は、スキル調整されたハイブリッドゲーム128のギャンブルゲーム用のオペレーティングシステムであり、ギャンブルゲームを制御および動作する。ギャンブルゲームの動作は、お金または他の現実世界の資金などのRWCによって可能になる。ギャンブルゲームは、ランダムなギャンブル結果に基づいてRWCの量を増大または減少できる。ギャンブルゲームのギャンブル問題は、通常、ゲーム制御本体によって管理される。多くの実施形態では、RWEは、RWオペレーティングシステム(OS)104、乱数発生器(RNG)106、レベル「n」の現実世界のクレジット支払テーブル(Table Ln-RWC)108、RWCメーター110、および他のソフトウェア構成を含む。このソフトウェア構成は、公平性および透明性のあるギャンブル問題を提示し、ゲーム取締機関の認定を得られる監査可能なシステムおよび機能を含む運試しのゲームを可能にする。

20

30

【 0 0 3 2 】

乱数発生器(RNG)106は、ランダムな結果を発生させるために使用されるソフトウェアおよび/もしくはハードウェアアルゴリズム、ならびに/またはプロセスを含む。レベル「n」の現実世界のクレジット支払テーブル(Table Ln-RWC)108は、乱数発生器(RNG)106とともに使用できるテーブルであり、ゲームプレイに応じて稼がれる現実世界のクレジット(RWC)を決定付け、従来のスロットマシンに使用される支払テーブルに類似している。Table Ln-RWCの払戻金は、プレイヤーのスキルとは無関係である。ギャンブルゲームに、一つまたは複数のTable Ln-RWC支払テーブル108を含ませることができる。その選択は、プレイヤーが達成したゲームの進展、および/またはプレイヤーが資格を得ることができるボーナスラウンドを含む（ただし、これらに限定されない）ファクターによって決定される。現実世界のクレジット(RWC)は、硬貨などのお金または電子資金の形態の、ユーザーがギャンブルゲームに参加するためのスロットマシンゲームのクレジットに類似するクレジットである。RWCは、プレイヤーのスキルとは無関係に、Table Ln-RWC現実世界のクレジット支払テーブル108に従い乱数発生器の結果に基づいて減少または増加できる。特定の実施形態では、より高いESEゲームレベルの参加には特定量のRWCが必要になり得る。RWCは、より高いゲームレベルに繰り越すことができ、またはプレイヤーがゲームにおいて現金払いを選んだ場合には支払われる。ゲームの特定のレベル「レベルn」に参加するのに必要なRWCの量は、各レベルで同じである必要はない。

40

50

【 0 0 3 3 】

多くの実施形態では、GWE 112は、事実上GWE 112のサポートユニットであるRWE 102およびESE 120とともに、スキル調整されたハイブリッドゲームの動作全体を管理する。いくつかの実施形態では、GWE 112は、エンターテインメントゲームのための機械的、電気的およびソフトウェアシステムを含む。GWE 112は、エンターテインメントゲームの制御を提供するGWゲームオペレーティングシステム(OS) 114を含む。GWEは、レベル「n」ゲーム世界のクレジット支払テーブル(Table Ln - GWC) 116を追加的に含み、このテーブルからの入力を取得してエンターテインメントゲームのプレイに影響を与える。GWE 112は、さらにRWE 102と連結し、ゲーム上で入手可能なRWCの量、およびギャンブルゲームにおける賭けの他の数的指標（ならびに、RWE上のプレイにおけるRWCの量に潜在的に影響を与えるもの）を決定できる。GWEは様々な監査ログおよびアクティビティメーター（例えば、GWCメーター）118を追加的に含み。GWE 112は、ゲームにおけるプレイヤーおよび彼らのアクティビティに関する様々なデータを交換する集中サーバにも連結できる。GWE 112は、さらにESE 120にも連結する。GWEは、プレイヤーのスキルレベルに応じてギャンブルゲームにおける賭け金を調整するように設計された、様々なスキル調整されたモジュールも実装できる。

10

【 0 0 3 4 】

多くの実施形態では、レベル「n」ゲーム世界のクレジット支払テーブル(Table Ln - GWC) 116は、ゲームのレベルnにおけるプレイヤーのスキルに応じて稼がれるGWCを決定付ける。このテーブルによって管理される払戻金は、プレイヤーのスキルおよび乱数発生器と関係してもよいし、しなくてもよい全体的なゲームプレイに応じて決まる。いくつかの実施形態では、ゲーム世界のクレジット(GWC)は、ゲームに関連するプレイヤーのスキル、すなわち、プレイヤーの成績に応じて稼がれるまたは失われるプレイヤーのポイントである。GWCは、典型的なビデオゲームにおける「スコア」に類似する。各エンターテインメントゲームは、ゲームの目的（一つまたは複数）に対するプレイヤーの成績を反映する、Table Ln - GWC 116に組み込まれた一以上の採点基準を有する。GWCは、ゲームプレイのあるレベルから別のレベルに繰り越すことができる。そして最終的には、様々な方法での支払い、例えば、直接的に現金で、または間接的に、例えば、稼ぎ高をくじ抽選に入れる、または賞金付きのトーナメントへの参加料もしくは勝利に用いることができる。GWCは、プレイヤーの追跡カードに、またはネットワークベースのプレイヤー追跡システムに保存できる。GWCは、プレイヤーに固有のものである。

20

30

【 0 0 3 5 】

特定の実施形態では、GWEの動作は、これらに限定されないが、賭け量、（ボタンの押下、またはスロットハンドルを引くことによる）プレイヤーが望むプレイ速度、および/またはボーナスラウンドに入る賭けの合意を含む現在のスロットマシンで許容可能なプレイヤーの選択パラメーターを除いて、RWEのギャンブル動作に影響を与えない。この意味では、RWE 102は、GWE 112に対して、公平性および透明性のある非スキルベースのギャンブル問題コプロセッサを提供する。図示する実施形態では、GWE 112とRWE 102との間に示す通信リンクによって、GWE 112が、ギャンブルゲームにおいて利用可能なRWCの量に関する情報をRWE 102から得ることが可能になる。通信リンクはまた、RWEの必須の状態動作（例えば、オンラインまたは傾き）も伝達できる。通信リンクは、RWE 102が入力として使用する様々なギャンブル制御ファクター、例えば、ゲームごとに消費されるRWCの数、またはジャックポットラウンドに入るか否かのプレイヤーの選択をさらに通信できる。図1では、GWE 112は、特定のエンターテインメントゲームのクラブポイント、プレイヤーステータスを通信し、彼らのエンターテインメントゲーム経験の調節またはRWE 102内の彼らのギャンブルステータスの理解のために、プレイヤーが有用に見つけ得る選択およびメッセージの選択を制御するのに必須であり得るプレイヤーのユーザーインターフェースと直接に接続するようにも示される

40

50

【0036】

様々な実施形態では、ESE120は、エンターテインメントゲームのためのビジュアル、オーディオおよびプレイヤー制御を管理および制御する。特定の実施形態では、ESE120は、一連の手動制御ならびに/または頭部、ジェスチャーおよび/もしくは視線追跡システムを通じてプレイヤーからの入力を受信し、ビデオ、オーディオおよび/または他の知覚的な出力をユーザーインターフェースに出力する。多くの実施形態では、ESE120は、GWE112とデータを交換し、GWE112から制御情報を受信することができる。いくつかの実施形態では、ESE120は、特定のエンターテインメントゲームソフトウェアプログラムを作動させるパーソナルコンピュータ(PC)、ソニーのPlay Station(登録商標)(日本国東京のソニーコンピュータエンタテインメントによって開発されたビデオゲーム機器)、またはMicrosoftのXbox(登録商標)(ワシントン州レドモンドのMicrosoft Corporationによって開発されたビデオゲーム機器)を使用して実施できる。数々の実施形態では、ESEは、電気機械ハイブリッドゲームであるスキル調整されたハイブリッドゲームの電気機械ゲームシステムでもよい。電気機械ハイブリッドゲームは、プレイヤーエンターテインメントのための電気機械ゲームを実行する。電気機械ゲームは、少なくとも一人のプレイヤーによって実行される機械的な動きの組み合わせ、または電気機械ゲームそれ自体として動作される、機械的および電気的コンポーネントの両方を利用する任意のゲームでもよい。様々な電気機械ハイブリッドゲームは、2012年9月29日に出願された特許協力条約出願第PCT/US12/58156号に論じられており、その内容はそれらの全体が参照により本明細書に組み入れられる。

【0037】

ESE120は、インターフェースを介することを除いては、大部分はGWE112と無関係に動作し、GWE112は、特定のGWゲーム制御パラメーターおよび要素をESE120に送信してそのプレイに影響を与えることができる。例えば、(これらに限定されないが)使用するべきキャラクターのレベル、ゲームの難易度レベルの変更、使用する銃もしくは車の種類の変更、および/またはキャラクターによって入手可能なまたは発見される薬の要求を送信できる。これらのゲーム制御パラメーターおよび要素は、プレイヤーによって作動されるエンターテインメントゲーム内の要素によってトリガーされたギャンブルゲームのギャンブル結果に基づき得る。ESE120は、GWE112からこの入力を受信し、プレイヤーの視点から途切れなく作動している間中、すべてのプレイアクションを調節し、継続できる。ESEの動作は、ESEのプロセスがその正常動作時に偶然にゲームに複雑性を組み込むことでエンターテインメントゲームに予測不可能性を与え得ることを除いて、大部分はスキルベースである。ESE120は、このインターフェースを利用して、ゲームにおいて為されるプレイヤーの選択、例えば、これらに限定されないが、種々の銃の選択、および/またはプレイヤーがGW環境において拾得する特別な薬をGWE112に通信することもできる。それ故にESE120とインターフェースで接続される、このアーキテクチャにおけるGWEのジョブは、エンターテインメントソフトウェアと公平性および透明性のあるランダムな運試しギャンブルゲームとの透明な連結を可能にし、典型的で一般的な(スキルベースの)エンターテインメントゲームをプレイしているプレイヤーに途切れのない視点を提供することである。特定の実施形態では、ESE120を使用して、これらに限定されないが、アーケードおよび家庭用ビデオゲームにおける一般的なタイトルを含む幅広いゲームが可能になる。これらのゲームは、例えば、これらに限定されないが、Gears of War(ノースカロライナ州カリーのEpic Gamesによって開発されたサードパーソンシューティングゲーム)、Time Crisis(日本国東京のNamco Ltdによって開発されたシューティングのアーケードゲーム)、またはMadden Football(フロリダ州メイトランドのEA Tiburonによって開発されたアメリカンフットボールビデオゲーム)を含む。そのようなソフトウェアのプロバイダーは、ギャンブルゲームおよびエンターテインメントゲームの

10

20

30

40

50

両方に途切れのないかつ賢明な動作を提供するために、GWE120がESEソフトウェアの動作に対する修正を要求できる前述のインターフェースを提供することができる。

【0038】

いくつかの実施形態では、RWE102は、ESE120によってGWE112に伝達されるような、または自身のアルゴリズムに基づいてGWE112によってトリガーされるような、エンターテイメントゲームにおいてプレイヤーが選んだアクションに応じてギャンブルゲームを起動するトリガーを受信できる。RWE102は、プレイヤーの視点からゲーム全体にバックグラウンドを提供してもよいが、ギャンブルゲームの特定の態様、例えば、オッズ、プレイ中のRWCの量、利用可能なRWCの量（ただし、これらに限定されない）をプレイヤーに公開するための情報をGWE112に提供することができる。RWE102は、個々のギャンブルトライにおいて賭けられるRWCの量、RWE102が実施できる一分当たりのゲーム数、ボーナスラウンドに入る数、および他のファクターが典型的なスロットマシンのファクターとは異なる形態を取ることができる限り、これらのファクターの数の変更を受け入れることができる。例として、プレイヤーが選択できる変動する賭け量に応じて、ゲーム内のより強力なキャラクター、より強力な銃、またはよりよい車とともにプレイすることを決定してもよい。これらの選択によって、標準的なスロットマシンプレイヤーがハンドルを引くごとに、より多いまたは少ないクレジットを賭けることを決定できるのと同様に、個々のRWEギャンブルゲームごとに賭ける金額を増大または減少できる。いくつかの実施形態では、RWE102は、インターフェースを介して多くのファクターをGWE112と往復通信できる。例えば、エンターテイメントゲーム内のそれらの操作可能なプロフィール（例えば、これらに限定されないが、キャラクターのパワー、銃の選択、車の選択）に関してプレイヤーが決定する機能である、そのような賭けの増大および/または減少を通信できる。この方法では、プレイヤーは、ハイブリッドゲームのエンターテイメントゲーム経験に適用できるいくつかのパラメーターまたはコンポーネントにマッピングする選択を用いて、ゲームごとの賭け量を常に制御する。特定の実施形態では、RWE102の動作は、例えば、先に引用したような、エンターテイメントゲーム内の動作プロフィールに関するプレイヤーの選択に応じて、GWE112から通信される賭け金を10秒ごとに作動するギャンブルゲームとしての運試しのゲームにも応用できる。

【0039】

多くの実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームはビデオゲームスタイルのギャンブル機を統合し、このギャンブルゲーム（すなわち、RWE102およびRWC）は、プレイヤーのスキルベースのゲームではなく、むしろ、プレイヤーが彼らのスキルを用いてクラブポイントを稼ぐことが可能なゲームである。このクラブポイントは、カジノ運営者によって、プレイヤーに与えられる褒賞、トーナメントの機会および賞金に変えることができる。スロットマシンなどのギャンブルゲームにおける運試しのゲームであるギャンブルにおいて直接に稼いだまたは損失した金銭的資金の実際の交換は保護される。同時に、「ゲーマー」を刺激する褒賞が豊富な環境を、エンターテイメントゲームを用いて確立できる。いくつかの実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームは、「ゲーマー」に非常に一般的なタイトルを活用し、若い世代が望むエンターテイメントの種類により類似するゲームを用いてプレイヤーを魅了するために、カジノの環境を著しく変化させる。様々な実施形態では、プレイヤーは、彼らのスキルを用いてGWCを作って積み立てることができる。そして彼らの「ゲーマー」の腕前に応じたトーナメントおよび様々な賞金を獲得するために、このGWCを立ち代えて用いることができる。数々の実施形態では、エンターテイメントゲーム内の、動作するハイブリッドゲームに関する前述したエンターテイメントソフトウェアに必要となる基本的な変更は最小限にされる。したがって、大量の複雑なゲームタイトルおよび環境を作り、迅速かつ安価にギャンブル環境に展開できる。

【0040】

特定の実施形態では、ゲームにおいてユーザーが実演したスキルに応じて獲得されるゲ

10

20

30

40

50

ーム世界のクレジット（GWC）の蓄積によって、その後の大会へのエントリーをプレイヤーが獲得できるようにもする。これらの大会では、運とスキルの組み合わせに基づいて賞金を得るために、互いにかつ／またはカジノに対して個々のプレイヤーまたはプレイヤーグループを競わせることができる。これらの大会は、複数のプレイヤーが、個々のプレイヤーが選択した時および／または位置に参加する非同期イベントでもよいし、複数のプレイヤーが特定の時および／または会場に集合して参加する同期イベントでもよい。

【0041】

多くの実施形態では、一人以上のプレイヤーが、その結果が少なくともある程度スキルに応じる、ESE内にあるエンターテイメントゲームのプレイで交戦する。スキル調整されたハイブリッドゲームは、単独のプレイヤーとコンピュータとの対戦プレイ、互いに対する2人以上のプレイヤー間の対戦プレイ、またはコンピュータおよび／もしくは互いに対する複数のプレイヤーのプレイを含むエンターテイメントゲームに加えて、エンターテイメントゲームの結果をプレイヤーがベットするプロセスも含むことができる。エンターテイメントゲームは、プレイヤーがコンピュータまたは任意の他のプレイヤーに対してプレイしないゲーム、例えば、プレイヤーが事実上彼または彼女自身に対してプレイするゲーム（例えば、これらに限定されないが、「Solitaire and Babette」）でもよい。

10

【0042】

多くの実施形態では、エンターテイメントゲームがMadden Football（商標）のバージョンを含む場合には、プレイヤーは、プレイヤーがコンピュータを負かさか否か、またはプレイヤーが別のプレイヤーに対してプレイする場合には、その他のプレイヤーを負かさか否かをベットできる。これらのベットは、例として、ゲームの最終結果および／もしくは様々な中間時点でのゲームの状況（例えば、これらに限定されないが、4分の1終了時のスコア）、ならびに／またはゲームに関係する様々な評価尺度（例えば、これらに限定されないが、攻撃ヤード全体、ターンオーバーの回数、またはサックの回数）について賭けることができる。プレイヤーは、対象となるエンターテイメントゲームにおいて彼らのスキルレベルに照らして、対戦の大会において互いに対してベット、またはコンピュータと交戦できる。そのようなものとして、プレイヤーは、彼らのスキル（特定の実施形態では、彼らの「自称スキル」でもよい）を記述する彼らのプレイヤープロフィールに関係するハンディキャップを有することができる。プレイヤープロフィールは、GWE（例えば、局所GWEまたは遠隔サーバからのサービスを受信するGWE）によって使用されて、エンターテイメントゲームの最終結果および／もしくは中間結果前後の適切なベットを提示し、プレイヤーのスキルに応じてゲームプレイを条件付け、かつ／または一以上のスキル調整されたハイブリッドゲーム全体における、対戦ゲームおよび／もしくはトーナメントに参加するプレイヤーを選択する。

20

30

【0043】

多くの実施形態は、スキル正規化モジュールを利用することによって、競争的に競うことが可能なプレイヤーの数を最大化できる。ハンディキャップ付けによって、成績が変動する可能性があるプレイヤーが、絶対的なスキルレベルにかかわらず競争的に競うことができる。例えば、これらに限定されないが、そのスキルレベルによって初心者に特定されるプレイヤーは、高スキルのプレイヤーに対して意味のある結果を有するように、対戦またはトーナメントプレイで競うことができる。

40

【0044】

いくつかの実施形態では、グローバルベッティングマネージャー（GBM）を利用して、数々のスキル調整されたハイブリッドゲームにわたって賭けを為すことができる。GBMは、複数のプレイヤーがプレイする複数のスキル調整されたハイブリッドゲーム全体において為される賭けを管理するシステムである。これは、一部の実施では、他のプレイヤーのゲーム成績に対する、第三者による賭けもサポートできる。GBMは、スタンドアロンでもよいし、GWE、ESEまたはスキル調整されたハイブリッドゲームにサービスを提供できる任意の遠隔サーバを含む多くのシステムの一つに組み込むこともできる。また

50

は、GBMは、カジノ会場における一つまたは多くのサーバとは無関係に、概して、より大きなネットワークおよび/またはインターネットもしくは「クラウド」の一部として動作できる。GBMは、ゲームプレイに応じて発行されるインスタントくじの管理もサポートできる。

【0045】

多くの実施形態では、ハイブリッドゲームをプレイしない第三者は、エンターテインメントゲームプレイを見るおよび/またはそれに賭けることを望むことがある。GWEは、情報を第三者用の非プレイヤーインターフェースに中継し、エンターテインメントゲームプレイに関する情報を集めることができる。エンターテインメントゲームが戦闘ゲームである実施形態では、第三者は、単純な戦闘結果よりもむしろ、ゲームキャラクターの動きを見ることを望むことがある。それ故に、GWEは、情報を、エンターテインメントゲームユーザーインターフェースだけでなく、非プレイヤーインターフェースにも送ることができる。

10

【0046】

様々な実施形態では、第三者は、非プレイヤーインターフェース上で、ゲームプレイおよびプレイヤーについての情報のみを選択して見ることができる。この情報は、顧客情報、EE値、GWC、RWにおける賭け金、またはGWユーザーインターフェースに送ることができる任意の他の情報（ただし、これらに限定されない）を含むことができる。例として、第三者は、エンターテインメントゲームプレイ情報については、非プレイヤーインターフェース上で見ることができるが、スキル調整されたハイブリッドゲームのギャンブルゲームにおいてプレイヤーが為した賭けに関する情報は見ることができない。あるいは、シューティングゲームでは、第三者は、各プレイヤーが残しているヘルスの量は見ることができ、各プレイヤーが所有する弾丸の量についての情報は有することができない。

20

【0047】

多くの実施形態では、非プレイヤーインターフェースは、特定のスキル調整されたハイブリッドゲームのエンターテインメントゲームプレイに直接には関しない情報を含むことができる。この情報は、これらに限定されないが、エンターテインメントゲームプレイにおいてプレイヤーがベットした数、使用可能な副次的なビット、またはリーダーボードを含むことができる。非プレイヤーインターフェースを用いて入手可能な情報は、エンターテインメントゲームユーザーインターフェースにおいても見えてもよいし、見えなくてもよい。

【0048】

非プレイヤーインターフェースを利用するハイブリッドゲームを図2に図示する。非プレイヤーインターフェース202は、スキル調整されたハイブリッドゲーム206のGWE204と通信し、コンテンツフィルタ208を通じたエンターテインメントゲームプレイに関する情報を表示する。コンテンツフィルタは、非プレイヤーインターフェース202がアクセス可能な情報、例えば、非プレイヤーインターフェース202がすべてまたは一部のみのプレイヤーのゲームプレイの進行を見ることができるか否か（ただし、これらに限定されない）を決定できる。

30

【0049】

スキル調整されたハイブリッドゲームの様々なコンポーネントを先に論じたが、スキル調整されたハイブリッドゲームは、本発明の実施形態に従い、特定の用途における要件に適切な任意のコンポーネントで構成できる。スキル調整されたハイブリッドゲームに接続されたネットワークを以下に論じる。

40

【0050】

ネットワークに接続されたスキル調整されたハイブリッドゲーム

本発明の多くの実施形態に従うスキル調整されたハイブリッドゲームは、遠隔位置からサービスを引き込むか、他のスキル調整されたハイブリッドゲームと通信するようにネットワークに接続されている間は、局所において操作できる。多くの実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームに関係する動作、例えば、スコアの算出、またはRWおよびGWCの追跡（ただし、これらに限定されない）のためのプロセスは、複数の装置にわたって実行できる。これらの複数の装置は、例えば、RWEおよびGWEがインターネ

50

ットを介して複数の広く分配されたE S Eコントローラまたはクライアントに連結された、「クラウド内の」大型の集中サーバである場合（ただし、これらに限定されない）に、スキル調整されたハイブリッドゲームが仮想スペース内のシステムとして実施されるように、単一サーバまたは複数のサーバを使用して実施できる。

【 0 0 5 1 】

多くの実施形態では、R W Eサーバは、スキル調整されたハイブリッドゲームのR W Eの特定の機能を実行できる。特定の実施形態では、R W Eサーバは、ギャンブルゲームにおいてランダムな結果（例えば、これらに限定されないが、勝利および敗戦結果）を発生させることができる中央オッズエンジンを含む。これにより、R W Eサーバは、スキル調整されたハイブリッドゲーム内で局所的に実行されるR W Eの機能を有する必要がない。R W Eサーバは、一以上のネットワーク化されスキル調整されたハイブリッドゲームが必要とし得る様々なオッズパーセンテージに対してランダムな結果を発生させるための、多くの同時に起こるまたは疑似的に同時に起こる起動を実行できる。特定の実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームのR W Eは、Table Ln - R W Cテーブル、ギャンブルゲームにおけるプレイの最高速度、ギャンブルゲームの通貨単位、またはスキル調整されたハイブリッドゲームの運営者によって提供される任意の促進のR W Cを含む情報（ただし、これらに限定されない）を、R W Eサーバに送信できる。特定の実施形態では、R W Eサーバは、ギャンブルゲームに使用されるR W C、プレイヤーのアカウント情報またはプレイアクティビティ、プレイヤーに関係するプロフィールを含む情報（ただし、これらに限定されない）を、スキル調整されたハイブリッドゲームのR W Eに送信できる。

10

20

【 0 0 5 2 】

いくつかの実施形態では、G W Eサーバは、様々なスキル調整されたハイブリッドゲーム全体におけるG W Eの機能を実行できる。これらの機能は、ゲームの選択グループにおける高得点の監視、対戦型のトーナメントにゲームのグループを参加させるための彼らの関連付け、およびトーナメント管理者としての役目を果たすための方法を提供することを含むことができる（ただし、これらに限定されない）。G W Eサーバは、エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーのスキルレベルに応じてギャンブルゲームにおける賭け金を調整するスキル調整されたモジュールも実施できる。

【 0 0 5 3 】

様々な実施形態では、プレイヤーのアカウント情報の管理は、G W Eサーバとは別個のG W E顧客管理サーバによって実行できる。G W E顧客管理サーバは、プレイヤーのキャラクター、プレイヤーのゲームスコア、プレイヤーのR W CおよびG W C、ならびにトーナメント予約の管理に関するデータ（ただし、これらに限定されない）を含むプレイヤーのアカウント情報を管理できる。G W E顧客管理サーバをG W Eサーバと別個のものとして論じたが、特定の実施形態では、G W Eサーバは、G W E顧客管理サーバの機能も実行する。特定の実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームのG W Eは、ゲームに使用されるG W CおよびR W C、プレイヤーのアカウント情報、プレイヤーに関するプレイアクティビティおよびプロフィール情報、ならびにギャンブルゲームとエンターテイメントゲームとの同期情報、またはスキル調整されたハイブリッドゲームの他の態様を含む情報（ただし、これらに限定されない）を、G W顧客管理サーバに送信できる。特定の実施形態では、G W顧客管理サーバは、エンターテイメントゲームのタイトルおよびタイプ、トーナメント情報、Table Ln - G W Cテーブル、特別な提供情報、キャラクターもしくはプロフィール設定、ならびにギャンブルゲームとエンターテイメントゲームとの同期情報、またはスキル調整されたハイブリッドゲームの他の態様を含む（ただし、これらに限定されない）情報を、スキル調整されたハイブリッドゲームのG W Eに送信できる。

30

40

【 0 0 5 4 】

数々の実施形態では、E S Eサーバは、プレイヤーが互いに直接にかつ他のプレイヤーと相互に競うことができる環境を提供することによって、E S Eサーバに接続されたE S

50

Eのネットワークにおける対戦プレイ、動作を管理するためのホストを提供する。ESEサーバをGWEサーバと別個のものとして論じたが、特定の形態では、GWEサーバは、ESEサーバの機能も実行する。

【0055】

本発明の多くの実施形態に従うスキル調整されたハイブリッドゲームを実施するようにネットワークを介して接続されたサーバは、互いに通信して、スキル調整されたハイブリッドゲーム内で利用されるサービスを提供できる。いくつかの実施形態では、RWEサーバはGWEサーバと通信できる。RWEサーバは、任意の種類の特定の用途に適した情報をGWEサーバと通信できる。この情報は、スキル調整されたハイブリッドゲームシステム要件を達成するための、RWE内で並行して実施される様々な同時に起こるまたは疑似的に同時に起こるオッズエンジンの構成、RWE性能の数的指標、例えば、システム性能を追跡するためのランダムな実行の起動および結果の決定、監査の実行、運営者レポートの提供、ならびに（例えば、賞金に関する自動抽選がESE性能の機能である場合に）GWE内の機能操作に使用するランダムな起動の獲得および/または損失結果のリクエストを含む（ただし、これらに限定されない）。

10

【0056】

いくつかの実施形態では、GWEサーバはESEサーバと通信できる。GWEサーバは、GWEサーバによるESEサーバの管理、例えば、スキル調整されたハイブリッドゲームトーナメントの管理を含む（ただし、これらに限定されない）、任意の種類の特定の用途に適した情報を、ESEサーバと通信できる。通常、GWE（例えば、スキル調整されたハイブリッドゲーム内、またはGWEサーバにおいて作動するGWE）は、典型的な構成では実際のトーナメントプレイがESEサーバによって管理されるので、それ自体とトーナメントの残りとの関係を認識しない。それ故に、スキル調整されたハイブリッドゲームトーナメントの管理は、以下のタスクを含み得る（ただし、これらに限定されない）。このタスクは例えば、スキル調整されたハイブリッドゲームの運営者によって管理できるシステムプログラミングに従うトーナメントの運営、特定のプレイヤーのトーナメントへのエントリー、トーナメント内のプレイヤーの数、およびトーナメントの進行状況（例えば、これらに限定されないが、勝ち残っているプレイヤーの総数、ゲーム内のそれらの状態、トーナメントにおける残りの時間）の通信、ゲームに含まれるESEの状態の通信、トーナメント内のそのプレイヤーの成績の通信、トーナメント内の様々な構成員のスコアの通信、ならびにトーナメント内のGWEとそれぞれのESEとを接続するための同期リンクの提供を含む。

20

30

【0057】

いくつかの実施形態では、GWEサーバはGW顧客サーバと通信できる。GWEサーバは、特定の用途に適した任意の種類の特定の情報をGW顧客サーバと通信できる。この情報は、スキル調整されたハイブリッドゲームの運営者によって運営されるシステムプログラミングに従うトーナメントの構成、様々な形態のゲームプレイに参加するプレイヤーのプロフィールと彼らの能力とを関連付けるのに必須のデータ（例えば、これらに限定されないが、彼らがプレイするゲーム内のGWEサーバまたはGWEによって設定されるプレイの困難性）の交換、プレイヤーの特性に応じたトーナメントに参加するためのプレイヤーの能力（例えば、これらに限定されないが、トーナメント選考に使用されるプレイヤーのゲームの腕前または他の数的指標）の決定、それらのプレイヤーアカウントに記録されるような、特定のスキル調整されたハイブリッドゲームにおけるプレイヤーの好みに合うGWEおよびESE性能を含むゲームの構成、マーケティング戦略情報の目的のためのプレイヤーのプレイおよびギャンブル成績の決定、ならびに二次的な抽選である賞、トーナメント賞金、RWCおよびGWCのプレイヤーのアカウント内へのロギングを含む（ただし、これらに限定されない）。

40

【0058】

多くの実施形態では、様々なアルゴリズムおよび機能が実行される所の実際の位置は、装置（RWE、GWE、ESE）に含まれるゲーム内、サーバ（RWEサーバ、GWEサ

50

サーバまたはE S Eサーバ)上、または両方の組み合わせのいずれにも位置できる。特定の実施形態では、R W Eサーバ、G W Eサーバ、G W顧客サーバ、またはE S Eサーバの特定の機能は、スキル調整されたハイブリッドゲームに含まれる局所に位置するR W E、G W EまたはE S Eにおいて局所で動作できる。特定の実施形態では、サーバは、ソフトウェアが1以上の物理的装置において起動できる複数のサーバを含むサーバシステムである。同様に、特定の実施形態では、複数のサーバは、単一の物理的装置において組み合わせられ得る。

【0059】

本発明の多くの実施形態に従うスキル調整されたハイブリッドゲームは、様々な構成において遠隔サーバを用いてネットワーク化できる。本発明の実施形態に従うネットワーク化されスキル調整されたハイブリッドゲームを図3に図示する。ネットワーク化されスキル調整されたハイブリッドゲーム312は、インターネット(ただし、これらに限定されない)などのネットワーク310を通じて、R W Eサーバ302、G W顧客管理サーバ304、G W Eサーバ306、およびE S Eサーバ308に接続される。ネットワーク化されスキル調整されたハイブリッドゲーム312とネットワーク化されたサーバは、ネットワーク化されスキル調整されたハイブリッドゲームの各コンポーネントとも通信でき、かつネットワーク化されスキル調整されたハイブリッドゲーム312と通信する他のサーバ間で通信できる。

10

【0060】

様々なネットワーク化されスキル調整されたハイブリッドゲームを先に論じたが、ネットワーク化されスキル調整されたハイブリッドゲームは、本発明の実施形態に従う、特定の用途における要件に適した任意の方法で構成できる。スキル調整されたハイブリッドゲームの調整を実行できるスキル調整モジュールを以下に論じる。

20

【0061】

スキル調整モジュール

本発明の多くの実施形態に従うスキル調整モジュールは、G W Eと統合して、ギャンブルゲームの特性を選択または構成できる。これは例えば、エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーの達成度または実演したスキルレベルに応じて、ギャンブルゲームの賭け金を調整することによって行われる。スキル調整モジュールは、特定の用途の要件に適切な任意の方法でG W Eに統合できる。数々の実施形態では、スキル調整モジュールは、G W Eの一部でもよい。他の実施形態では、スキル調整モジュールは、G W Eと通信するスタンドアロンモジュールである。追加のさらなる実施形態では、スキル調整モジュールは、G W Eと通信する集中サーバまたはサーバ内に収容される。特定の実施形態では、監督モジュールが、1以上のスキル調整されたハイブリッドゲームとネットワーク化され、スキル調整モジュールの動作を監視および受信できる。

30

【0062】

本発明の実施形態に従うスキル調整モジュールの動作プロセスを描写するフローチャートを図4に図示する。プロセス400は、エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーの成績に関する受信したデータに基づいてプレイヤーのスキルレベルを評価すること(402)を含む。次に、ギャンブルゲームにおける賭け金を、決定したプレイヤーのスキルレベルに応じて調整すべきか否かを決定する(404)。ギャンブルゲームの調整を調節すべき場合には、次に、ギャンブルゲームにおける賭け金を調整するためのコマンドを、R W Eに送信し(406)、プロセスを終了する。ギャンブルゲームの現在の調整が調節を必要としない場合には、その結果、プロセスを終了する。

40

【0063】

数々の実施形態では、スキル調整モジュールのレベルモジュールは、調整記録または調整履歴を記憶し、これらをエンターテイメントゲームまたはギャンブルゲームの実行中に利用できる。特定の実施形態では、プレイヤーの調整履歴を、ギャンブルゲームにおける賭け金を調整するための将来の決定に利用できる。特定の実施形態では、プレイヤーの調整履歴を、エンターテイメントゲームにおいて、ギャンブルゲームからの払戻金がエンタ

50

ーテイメントゲームにどの程度影響を与えるかに関する決定（ただし、これらに限定されない）に利用できる。

【0064】

多くの実施形態では、スキル調整モジュールは、調整のために、ゲームプレイの開始時に、関連するプレイヤーの達成度を特定できる。一部の実施形態では、スキル調整モジュールは、エンターテイメントゲーム内のゲーム世界のイベント、またはギャンブルゲーム内の現実世界のイベントに応じて、調整を動的に変更できる。例として、レースゲームでは、スキル調整モジュールは、レースごとに目標完走タイムを有することができる。それらのタイムが向上した場合に、スキル調整モジュールは、ギャンブルゲームにおける変更、例えば、これらに限定されないが、より大きな見込みの払戻金またはよりよい支払テーブルをトリガーできる。

10

【0065】

本発明の実施形態に従う、スキル調整モジュールを使用してプレイヤーのスキルおよび/または調整履歴に基づいてギャンブルゲームの調整を調節し、調整履歴における調節を記録するためのプロセスを図5に図示する。プロセス500は、エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーの成績に関する受信したデータに基づいてプレイヤーのスキルレベルを評価すること（502）を含む。いくつかの実施形態では、スキルレベルの決定には、特定のプレイヤーに関する調整履歴および/または記録したプレイヤーのスキルの記録も利用できる。次に、ギャンブルゲームにおける賭け金を、決定したプレイヤーのスキルレベルを含むファクター（ただし、これらに限定されない）に基づいて調整すべきか否かを決定する（504）。ギャンブルゲームの調整を調節すべき場合には、次に、調整の調節を記録し（506）、ギャンブルゲームにおける賭け金を調整するためのコマンドを、RWEに送信し（508）、プロセスを終了する。ギャンブルゲームの調整が調節を必要としない場合にも、その結果、プロセスを終了できる。

20

【0066】

様々なスキル調整モジュールを先に論じたが、ネットワーク化されスキル調整されたハイブリッドゲームは、本発明の実施形態に従う、特定の用途における要件に適した任意の方法でスキル調整モジュールに統合できる。プレイヤーのスキルレベルに基づいてスキル調整されたハイブリッドゲームを調整する方法を以下に論じる。

【0067】

スキル調整されたハイブリッドゲームを調整する方法

本発明の多くの実施形態に従うスキル調整されたハイブリッドゲームは、エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーに関して評価したスキルレベルに応じてギャンブルゲームにおける賭け金を調整できる。様々な実施形態では、プレイヤーのスキルレベルの評価、および賭け金を調整するかどうかの決定は、GWEによって行われる。次に、調整がRWEに通信され、ギャンブルゲームにおいて実行される。GWEとRWEとの間の通信は、スキルレベルギャンブルゲームの運営者、および/またはスキル調整されたハイブリッドゲームの任意の他の管理者によって監視できる。様々な実施形態では、GWEは、ゲームプレイの開始時に、関連する達成度を特定してプレイヤーのスキルレベルを評価できる。または、エンターテイメントゲームまたはギャンブルゲーム内で発生したイベントに応じて、プレイヤーのスキルレベルを表す、エンターテイメントゲーム内の達成度を動的に調節できる。

30

40

【0068】

多くの実施形態では、GWEは、エンターテイメントゲームプレイの現在期間中のプレイヤーのゲームプレイ成績（例えば、これらに限定されないが、期間全体にわたる成績、または単独の最新の達成度もしくはアクションに関連する成績）に応じて、実演したプレイヤーのスキルレベルを評価できる。または、（例えば、これらに限定されないが、プレイヤーのプロフィールまたはアカウントに関係する、複数のゲーム期間にわたる）長期間のエンターテイメントゲームにおけるプレイヤーの巧みな実施を評価できる。

【0069】

50

数々の実施形態では、プレイヤー成績情報は、プレイヤーがスキル調整されたハイブリッドゲームをプレイしている間に集められた、スキル調整されたハイブリッドゲームにおけるプレイヤーの成績に関する情報である。プレイヤー成績情報は、プレイヤーのスキルレベルの評価に使用できる。プレイヤーがスキル調整されたハイブリッドゲームをプレイしている間に集めることができるプレイヤー成績情報の種類は、これらに限定されないが、スキル調整されたハイブリッドゲームのエンターテイメントゲームのプレイ中に、スキル調整されたハイブリッドゲームのギャンブルゲームにおいてプレイヤーが投入した現実世界のクレジットの量もしくは割合、有効化要素もしくは実施可能要素の利用もしくは復元の量もしくは割合、現実世界のクレジットもしくはゲーム世界のクレジットの獲得もしくは損失の量もしくは割合、ゲーム世界の物体の獲得もしくは損失の量もしくは割合、エンターテイメントゲームを通じたプレイヤーの進歩、もしくは進歩の割合、ゲーム資源の利用の量もしくは割合、ゲーム資源の獲得もしくは損失の量もしくは割合、または、これらに限定されないが、スキルポイント、倒したボスキャラ、もしくは倒した非プレイヤーキャラクターおよび達成したレベルを含むゲーム成績指標の獲得もしくは損失の量もしくは割合を含む。

10

【0070】

いくつかの実施形態では、ゲームプレイ成績に伴うプレイヤーのスキルレベルの決定において、スキル調整されたハイブリッドゲームのプレイ中にプレイヤーが利用したゲーム資源を考慮できる。特定の実施形態では、プレイヤーは、スキル調整されたハイブリッドゲームのエンターテイメントゲームをプレイするときに、これらに限定されないが、E Eの消費などのプレイヤーのアクションによってトリガーされるような、スキル調整されたハイブリッドゲームのギャンブルゲーム部におけるRWCの賭けも行うことができる。それ故に、投入したRWCの量および勝利に関する情報に加えて、スキル調整されたハイブリッドゲームのプレイ中に消費および回復したE Eの量に関する情報を使用して、プレイヤーのスキルレベルを決定してもよい。

20

【0071】

一部の実施形態では、プレイヤー成績情報の様々な種類または項目を、互いに組み合わせるまたは比較して、プレイヤーのスキルレベルの決定に使用できるプレイヤーの成績の数的指標を生成してもよい。特定の実施形態では、様々な種類のプレイヤー成績情報の利用、獲得または損失の量同士または割合同士の比率を利用して、プレイヤーのスキルレベルを決定できる。これらの比率は、これらに限定されないが、現実世界のクレジットの投入、損失もしくは獲得の割合に対するゲーム世界のクレジットの獲得もしくは損失の割合、投入、獲得もしくは損失した現実世界のクレジットの量に対する獲得もしくは損失したゲーム世界のクレジットの量、または現実世界のクレジットの投入、損失もしくは獲得の量もしくは割合に対するエンターテイメントゲーム達成度のレベルもしくは割合を含む。

30

【0072】

レースゲームを利用する特定の実施形態では、GWEは、プレイヤーのスキルレベルを評価するためのレースごとの目標完走タイムとしてプレイヤー成績情報を利用できる。そのレース結果がレースごとの目標完走タイムを下回るまたは上回るプレイヤーは、より少ないまたは多い賭けおよび/もしくは見込みの払戻金など(ただし、これらに限定されない)のギャンブルゲームの賭け金、または賭けを開始する回数の変化の調整をトリガーできる。

40

【0073】

いくつかの実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームの運営者は、ギャンブルゲームの賭け金を調整する前にプレイヤーが実演する必要がある最小限のスキルレベルを設定できる。これによりギャンブルゲームを調節する前に、プレイヤーは、エンターテイメントゲームに慣れることができる。

【0074】

多くの実施形態では、ギャンブルゲームにおいて為される賭け金の調整は、同じスキル調整されたハイブリッドゲームをプレイするすべてのプレイヤーに一貫したものでもよい

50

し、彼らが実演したスキルレベルに応じてプレイヤーごとに異なるものでもよい。また、スキルレベルの影響度を、エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーの成績の評価に応じて、ゲームプレイ中に動的に調節することもできる。エンターテイメントゲームにおいて利用可能な達成度はまた、プレイヤーのスキルに応じて変動してもよい。特定の実施形態では、シューティングタイプのエンターテイメントゲームには、精度に基づく達成度があり得る。達成度に必要不可欠な精度の程度は、プレイヤーのスキルレベルが評価されるレベルに基づいてもよい。プレイヤーアカウントが高スキルレベルに関係するプレイヤーには、発射に85%の精度が要求され、一方で、プレイヤーアカウントが中級スキルレベルに関係するプレイヤーには、発射に70%の精度が要求され得る。これらの要件の良好な達成度によって、ギャンブルゲームにおいて為される賭け金の変化をトリガーできる

10

【0075】

数々の実施形態では、賭け金の調整は、これらに限定されないが、プレイヤーのスキルレベルに基づいて賭けを増減すること、またはオッズ、起こり得る結果の範囲、賭け金額、および賭けの回数もしくはボーナスラウンドの利用可能性を増大もしくは減少することなどの任意の方法で行うことができる。様々な実施形態では、ギャンブルゲームにおける賭け金の調整は、プレイヤーのスキルレベルの影響を任意に増大または減少できる尺度に従い実行できる。特定の実施形態では、ギャンブルゲームにおけるベースの賭けは、10クレジットでもよい。しかしながら、プレイヤーのスキルレベルに応じて、プレイヤーは、ベースの賭けとして $10 \text{ クレジット} + / - nX$ を賭けることができる。ここで、Xは、

20

【0076】

エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーのスキルレベルに応じてギャンブルゲームにおける賭け金を調整するための様々な方法を先に論じたが、スキル調整されたハイブリッドゲームは、本発明の実施形態に従う、特定の用途における要件に適した任意の方法で調整できる。本発明の実施形態に従うスキル調整されたハイブリッドゲームの進行中の調整に関するプレイヤーと相互作用するスキル調整されたハイブリッドゲームを、以下にさらに論じる。

30

【0077】

スキル調整されたハイブリッドゲームにおけるプレイヤー相互作用

本発明の多くの実施形態に従うプレイヤーは、スキル調整されたハイブリッドゲームと相互作用し、ギャンブルゲームに適用された調整を受け入れてもよいし、受け入れなくてもよい。数々の実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームは、スキル調整されたハイブリッドゲームが調整した賭け金をハイブリッドゲームに適用する前に、最初に、プレイヤーが賭け金の調整を受け入れたことの指示を受信する必要がある。様々な実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームは、ギャンブルゲームにおける賭け金が調整されようとしていることの通知を、エンターテイメントゲームにおけるプレイヤーのスキルレベルユーザーインターフェースに通信できる。スキル調整されたハイブリッドゲームは、プレイヤーがプレイヤーのスキルレベルに応じた賭け金の調整を受け入れたか、受け入れなかったかに関する、エンターテイメントゲームユーザーインターフェースからの断定的な指示を待つことができる。スキル調整されたハイブリッドゲームが、プレイヤーが調整を受け入れたことの指示を受信した場合には、その結果、ギャンブルゲームにおける賭け金が適用される。

40

【0078】

50

特定の実施形態では、エンターテインメントゲームユーザーインターフェースからの、賭け金の調整に対してプレイヤーが拒否したことの指示を受信すると、スキル調整されたハイブリッドゲームは、ゲームプレイ期間を終了できる。特定の実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームが賭け金の調整の受け入れに対するプレイヤーの不履行の通知を受信した後、調整を適用せずにゲームプレイを継続できる。様々な実施形態では、スキル調整されたハイブリッドゲームは、プレイヤーが高スキルレベルであることをスキル調整されたハイブリッドゲームが決定したことの通知を、エンターテインメントゲームユーザーインターフェースに通信できる。スキル調整されたハイブリッドゲームは、次に、エンターテインメントゲームにおける賭け金を、高スキルレベルを反映してエンターテインメントゲームユーザーインターフェースにおいて増大した賭け金に調整しようとしていることを、プレイヤーに情報提供できる。スキル調整されたハイブリッドゲームは、エンターテインメントゲームユーザーインターフェースを通じてプレイヤーが調整を受け入れたことの指示を受信すると、前述のような動作を実行する。スキル調整されたハイブリッドゲームは、エンターテインメントゲームユーザーインターフェースから、プレイヤーが調整を受け入れないことの指示を受信すると、現在のゲームプレイ期間を終了できる。

10

【0079】

数々の実施形態では、プレイヤーのスキルレベルに応じたギャンブルゲームにおける賭け金の調整の受け入れに対するプレイヤーの不履行を、エンターテインメントゲームユーザーインターフェースから受信することにより、エンターテインメントゲームの特性に影響を与えることができる。特定の実施形態では、エンターテインメントゲームユーザーインターフェースは、低スキルレベルを有していると評価されたプレイヤーが、実施可能イベント(AE)の発生ごとに賭けられる量を減少することによって、ギャンブルゲームにおける賭け金を、低スキルレベルに応じて調整することを通信できる。ユーザーインターフェースは、プレイヤーが調整を受け入れたことの通知を受信した場合には、調整を適用して前述のようにゲームプレイ期間を継続する。ユーザーインターフェースは、プレイヤーが調整を受け入れないことの通知を受信した場合には、AEを起こすための機会を減らして、RWEにおいてセットされる賭けの割合を減少できる。

20

【0080】

プレイヤー相互作用が本発明の実施形態に従い調整を適用するか否かを決定するところのスキル調整モジュールの動作プロセスを描写するフローチャートを図6に図示する。プロセス600は、エンターテインメントゲームにおけるプレイヤーの成績に関する受信したデータに基づいてプレイヤーのスキルレベルを評価すること(602)を含む。次に、ギャンブルゲームにおける賭け金の調整を、決定したプレイヤーのスキルレベルに基づいて調節するか否かを決定する(604)。ギャンブルゲームの賭け金の調整を調節する必要がない場合には、その結果、プロセスを終了する。ギャンブルゲームの調整を調節することを決定した場合には、次に、スキル調整されたハイブリッドゲームのユーザーインターフェース内で調整を承認するためのリクエストが為される(606)。承認のリクエスト後、プレイヤーがユーザーインターフェースからの調整を受け入れたか否かを決定する(608)。プレイヤーが調整を受け入れたことの指示をユーザーインターフェースが受信すると、次に、調整を記録し(610)、ギャンブルゲームにおける賭け金を調整するためのコマンドをRWEに送信し(612)、プロセスを終了する。プレイヤーが調整を受け入れない場合には、プロセスを終了する。

30

40

【0081】

プレイヤーがスキル調整されたハイブリッドゲームと相互作用できる様々な方法を先に論じたが、プレイヤーは、本発明の実施形態に従う、特定の用途における要件に適した任意の方法でスキル調整されたハイブリッドゲームと相互作用できる。スキル調整されたハイブリッドゲームの実施に使用できる処理装置を以下に論じる。

【0082】

処理装置

任意の様々な処理装置が、本発明の実施形態に従うスキル調整されたハイブリッドゲー

50

ムの様々なコンポーネントをホストできる。いくつかの実施形態では、これらの処理装置は、これらに限定されないが、ゲーム機、汎用コンピュータ、コンピュータ装置および/またはコントローラを含むことができる。本発明の実施形態に従うスキル調整されたハイブリッドゲームを実施するように構成された処理装置を図7に図示する。処理装置700では、プロセッサ704がバス728によってメモリ706に連結する。プロセッサ704は、非一時的プロセッサ可読記憶媒体、例えば、記憶装置708にも連結する。この記憶媒体は、システムバス728、I/Oバス726、記憶コントローラ718を通じてプロセッサ実行可能な命令712およびデータ710を記憶する。プロセッサ704は、プロセッサと他の処理装置との接続に加えて、本明細書に記述するようなネットワークとの接続に使用できる一以上のインターフェースにも連結する。プロセッサ704はまた、バスを介してユーザー入力装置714、例えば、これらに限定されないが、キーボード、キーパッド、フットパッド、タッチスクリーン、および/またはトラックボールを含む触覚デバイスに加えて、ユーザーが処理装置と相互に作用する場合に処理装置がユーザーからの入力を受信するために使用できる非接触デバイス、例えば、音声入力装置、運動センサーおよび運動捕獲装置にも連結する。プロセッサ704は、システムバス728、I/Oバス726、および入力コントローラ720を通じてこれらのユーザー入力装置714に接続する。プロセッサ704はまた、バスを介してユーザー出力装置716、例えば、(これらに限定されないが)ユーザーが処理装置と相互に作用する場合にユーザーが知覚できる出力を生むために処理装置が使用する視覚出力装置、音声出力装置および/または触覚出力装置にも連結する。いくつかの実施形態では、プロセッサは、視覚出力装置、例えば、(これらに限定されないが)ディスプレイ画面、ライトパネルおよび/またはライト付きディスプレイに連結する。多くの実施形態では、プロセッサは、音声出力装置、例えば、(これらに限定されないが)スピーカーおよび/またはサウンドアンプに連結する。多くの実施形態では、プロセッサは、バイブレーターおよび/またはマニピュレーターのような触覚出力装置に連結する。プロセッサは、システムバス728からI/Oバス726、そして出力コントローラ722を通じて出力装置に接続する。プロセッサ704はまた、システムバス728からI/Oバス726、そして通信コントローラ724を通じて通信インターフェース702にも接続できる。

【0083】

様々な実施形態では、プロセッサは、記憶装置からメモリに命令およびデータを読み込み、命令を実行し、データに基づいて作動し、本明細書に記述するゲームシステムのコンポーネントの様々な態様および特徴を具現化する。プロセッサは、命令およびデータに従いユーザー入力装置およびユーザー出力装置を使用して、本明細書に記述するプレイヤー、カジノ運営者、オーナーのためのユーザーインターフェースを作り出して作動させる。

【0084】

処理装置を、プロセッサならびにハードウェア要素によって記憶および実行される命令から構成されるものとして本明細書に記述したが、処理装置は、多くの実施形態に従いハードウェア要素のみから構成できる。さらに、記憶装置を、バスを通じてプロセッサに連結するものとして記述したが、処理装置の当業者は、記憶装置が、取り外し可能な媒体、例えば、これらに限定されないが、USBメモリ装置、光学系CD-ROM、磁気媒体、例えば、テープまたはディスクを含むことができることを理解する。また、記憶装置には、インターフェースの一つを通じて、またはネットワークを通じてアクセス可能である。さらに、任意のユーザー入力装置またはユーザー出力装置が、インターフェースの一つを介して、またはネットワーク上でプロセッサに連結できる。また、単一プロセッサを記述したが、当業者は、プロセッサがコントローラもしくは他のコンピュータ装置、または別個のコンピュータでもよく、加えて、多重プロセッサまたはコンピュータ装置から構成されてもよいことを理解する。

【0085】

数々の実施形態では、本明細書に記述するような任意のRWE、GWEおよびESEは、専用、共用、その任意の組み合わせにおける分散であろうとなかろうと、複数の処理装

10

20

30

40

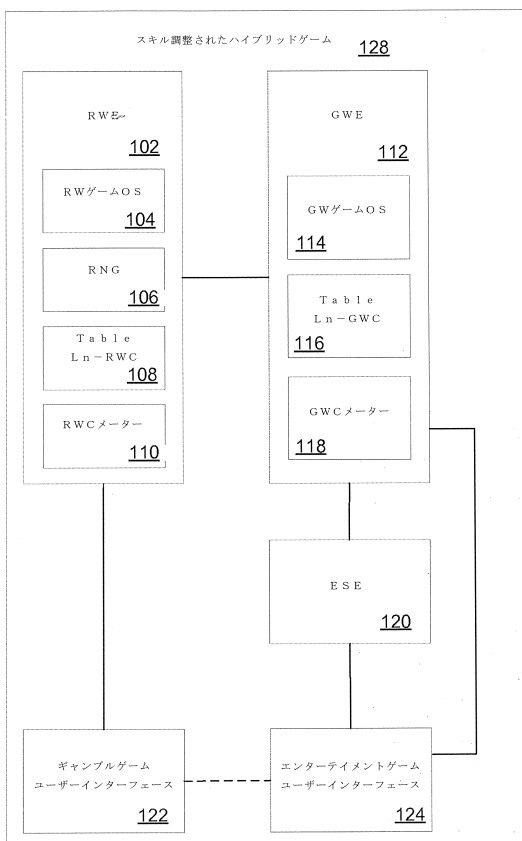
50

置上で実行できるし、単一の処理装置上でも実行できる。さらに、本明細書に記述した要素管理プロセスの特定の態様および特徴はRWE、GWEまたはESEに戻ると考えられるが、これらの態様および特徴は、任意の特徴または態様が本発明の本質から逸することなく、ハイブリッド型において、スキル調整されたハイブリッドゲーム内のRWE、GWEまたはESEのいずれかによって実行されてもよい。

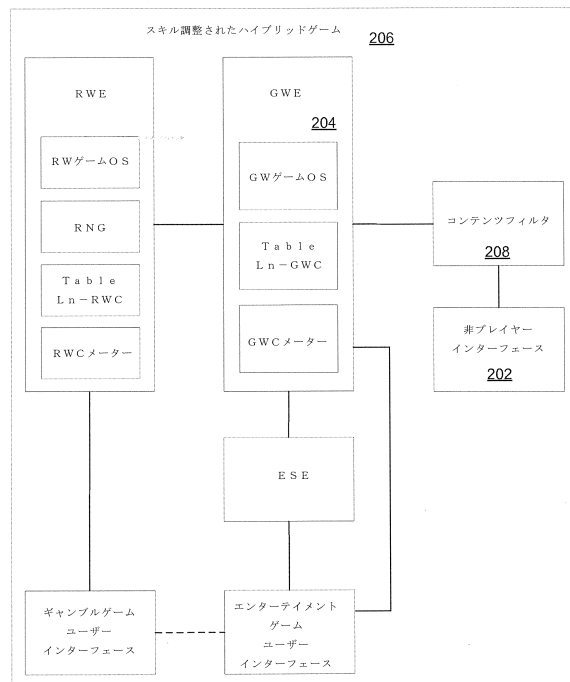
【0086】

先の記述は本発明の多くの具体的な実施形態を含むが、これらは本発明の範囲を制限するものとしては解釈されず、むしろ、その実施形態の例として解釈されるべきである。それ故に、本発明が、本発明の範囲および本質から逸することなく、具体的に記述したのと違う方法で実施できることが理解される。したがって、本発明の実施形態は、あらゆる点で、制限的なものではなく単なる実例として考慮されるべきである。

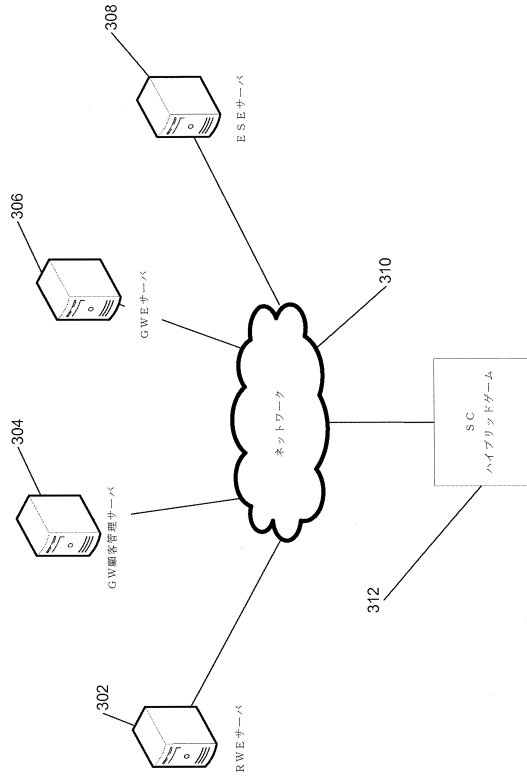
【図1】



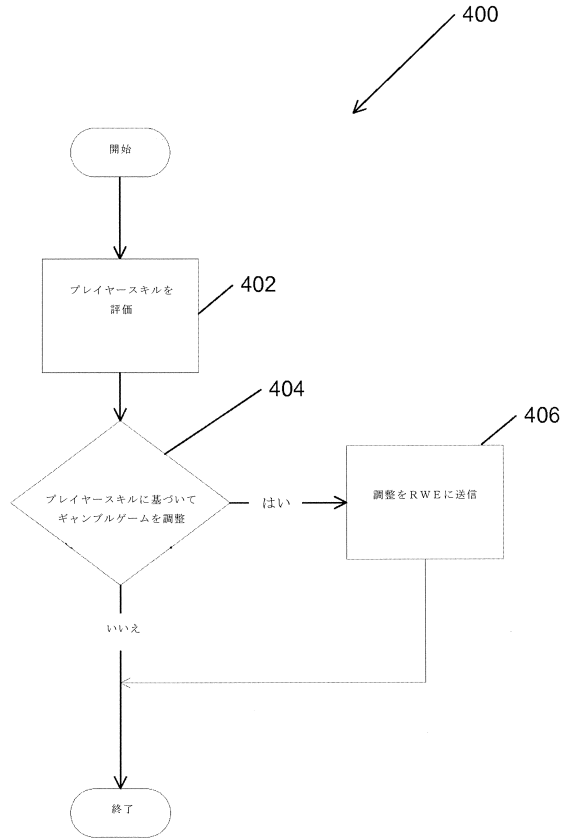
【図2】



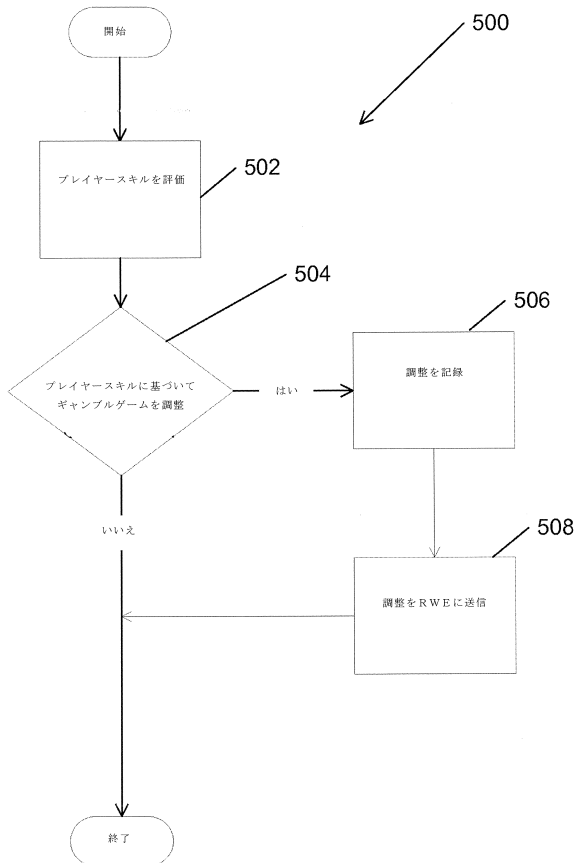
【図3】



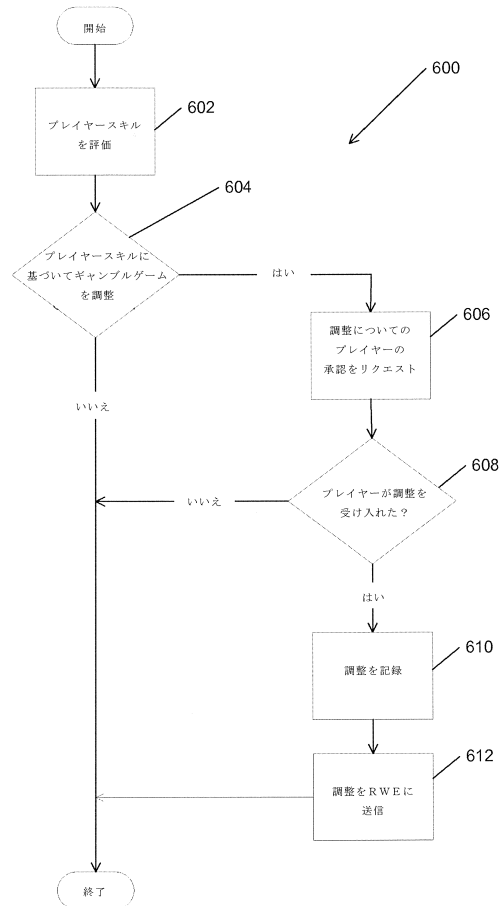
【図4】



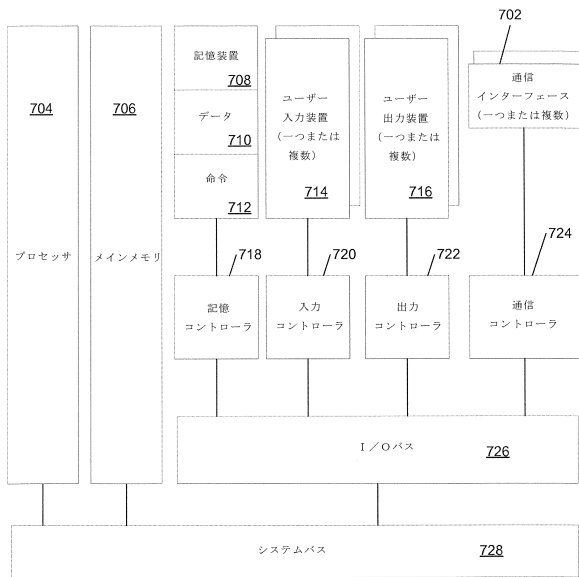
【図5】



【図6】



【図7】



700

フロントページの続き

- (72)発明者 アーノン, マイルズ
アメリカ合衆国, カリフォルニア州 91203, グレンデイル, スイート 500, 620 ノ
ース ブランド ブルバード, ギャンブリット ゲーミング, エルエルシー内
- (72)発明者 メイヤーホッファー, エリック
アメリカ合衆国, カリフォルニア州 91203, グレンデイル, スイート 500, 620 ノ
ース ブランド ブルバード, ギャンブリット ゲーミング, エルエルシー内
- (72)発明者 ロス, ケイトリン
アメリカ合衆国, カリフォルニア州 91203, グレンデイル, スイート 500, 620 ノ
ース ブランド ブルバード, ギャンブリット ゲーミング, エルエルシー内

審査官 彦田 克文

- (56)参考文献 国際公開第2011/109454 (WO, A1)
特表2008-510525 (JP, A)
特開2008-119469 (JP, A)
米国特許出願公開第2003/0139214 (US, A1)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 13/00 - 13/98