



(12) BẢN MÔ TẢ SÁNG CHẾ THUỘC BẰNG ĐỘC QUYỀN SÁNG CHẾ

(19) Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam (VN)
CỤC SỞ HỮU TRÍ TUỆ

(11)



1-0036580

(51)⁷ G07F 17/32

(13) B

(21) 1-2016-03841

(22) 12/10/2016

(30) 105111030 08/04/2016 TW

(45) 25/08/2023 425

(43) 25/01/2017 346A

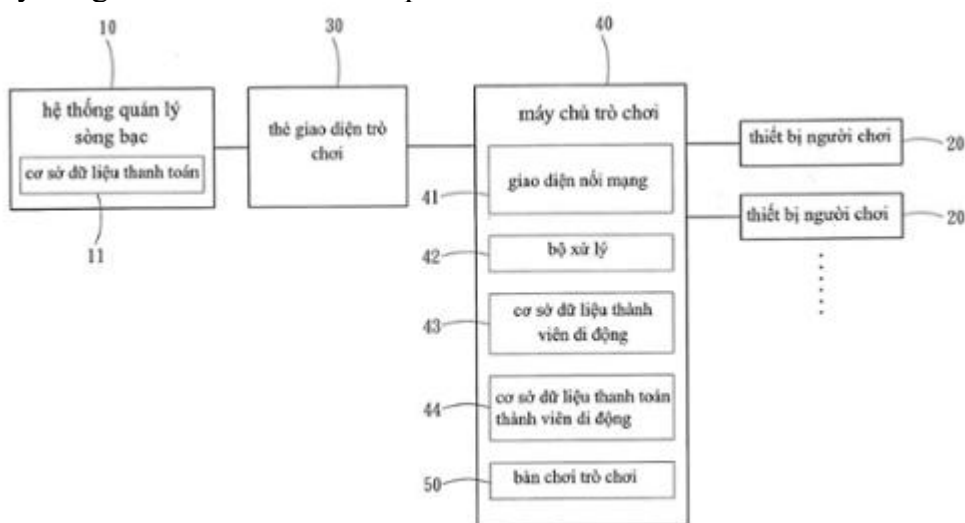
(76) Tien-Shu HSU (TW)

5F-8, No.210, Gungye 38 Rd., Shituen Chiu, Taichung City, Taiwan

(74) Công ty TNHH T&T INVENMARK Sở hữu trí tuệ Quốc tế (T&T INVENMARK CO., LTD.)

(54) HỆ THỐNG CHƠI TRÒ CHƠI ĐIỆN TỬ ĐƯỢC LÀM THÍCH ỨNG ĐỂ SỬ DỤNG ĐỒNG THỜI CHO NHIỀU NGƯỜI DÙNG

(57) Sáng chế đề cập đến hệ thống chơi trò chơi điện tử được làm thích ứng để việc sử dụng nhiều người dùng nối được với hệ thống quản lý sòng bạc, được nối với hệ thống quản lý sòng bạc thông qua thẻ giao diện trò chơi, thực hiện việc trao đổi dữ liệu theo giao thức hệ thống quản lý sòng bạc nội bộ, và cho phép sự trao đổi dữ liệu giữa thẻ giao diện trò chơi và máy chủ trò chơi theo giao thức truyền thông máy chơi trò chơi công cộng. Qua giao diện nối mạng của máy chủ trò chơi, hệ thống chơi trò chơi điện tử có thể được sử dụng bởi các người chơi qua kết nối không dây, và được nối với cơ sở dữ liệu thành viên di động để ghi chép và so sánh dữ liệu thành viên. Dữ liệu của máy chủ trò chơi được truyền đến hệ thống quản lý sòng bạc thông qua thẻ giao diện trò chơi. Do đó, các người chơi được phép nối đồng thời với máy chủ trò chơi để chơi trò chơi và truyền dữ liệu đến hệ thống quản lý sòng bạc để điều khiển tiếp.



Lĩnh vực kỹ thuật được đề cập

Sáng chế đề cập đến máy chơi trò chơi, và cụ thể là đến hệ thống chơi trò chơi điện tử được làm thích ứng để sử dụng đồng thời cho nhiều người dùng.

Tình trạng kỹ thuật của sáng chế

Fig.1 thể hiện cấu trúc của máy chơi trò chơi điện tử thông thường. Hệ thống quản lý sòng bạc 1, đóng vai trò trung tâm để vận hành sòng bạc, quản lý và giám sát các hoạt động của tất cả các máy chơi trò chơi điện tử 2 trong sòng bạc, và ghi lại thông tin tài khoản về đặt cược và rút cũng như thông tin vết của các thành viên. Ngoài ra, để ngăn chặn hoạt động gian lận của cá nhân có liên quan, hệ thống quản lý sòng bạc 1 còn sử dụng phương tiện giới hạn để kiểm tra, điều chỉnh và đánh thuế của người có thẩm quyền. Từng máy chơi trò chơi điện tử 2 có thể giao diện trò chơi 3, máy chủ trò chơi 4, máy tạo hóa đơn 5 và máy làm vé 6.

Thông thường, nhà cung cấp hệ thống quản lý sòng bạc có giao thức nội bộ riêng của họ đối với hệ thống quản lý sòng bạc để sử dụng nội bộ, và các nội dung của giao thức truyền thông nội bộ không được công bố ra công cộng. Để cho phép các kết nối của các máy chơi trò chơi điện tử thuộc các nhãn hiệu và nhà sản xuất khác nhau với hệ thống quản lý sòng bạc 1, từng máy chơi trò chơi điện tử 2 đều được bố trí giao diện trò chơi 3, được chế tạo bởi nhà cung cấp hệ thống quản lý sòng bạc và có khả năng trao đổi dữ liệu với hệ thống quản lý sòng bạc 1. Chức năng chính của thẻ giao diện trò chơi 3 là thực hiện sự biến đổi giữa giao thức hệ thống quản lý sòng bạc nội bộ và giao thức truyền thông công cộng để truyền dữ liệu. Giao thức công cộng, như giao thức hệ thống thanh toán xen kẽ (SAS (Slot Accounting System)), giao thức

SuperSAS, giao thức trò chơi đến hệ thống (G2S (Game to System)), giao thức QCOM và giao thức chuỗi X chẳng hạn, thường được sử dụng trong số máy chủ trò chơi 4, máy tạo hóa đơn 5, máy làm vé 6 và thẻ giao diện trò chơi 3. Giao thức SAS là một trong số các giao thức truyền thông được sử dụng phổ biến nhất. Ngoài ra, hệ thống quản lý sòng bạc (CMS) giao thức còn hay được sử dụng giữa thẻ giao diện trò chơi 3 và hệ thống quản lý sòng bạc 1. Chức năng của thẻ giao diện trò chơi 3 là để biến đổi dữ liệu của máy chơi trò chơi điện tử 2 cần được truyền từ giao thức truyền thông công cộng thành giao thức hệ thống quản lý sòng bạc nội bộ, do đó bảo đảm dữ liệu được truyền chính xác đến hệ thống quản lý sòng bạc 1.

Trước và sau khi người chơi vận hành máy chơi trò chơi điện tử 2, các hoạt động đặt cược hóa đơn và rút vé nhờ sử dụng máy tạo hóa đơn 5 và máy làm vé 6 cần được thực hiện. Máy tạo hóa đơn 5 cho phép người sử dụng đặt cược tiền mặt hoặc thẻ quà tặng điện tử vào máy chơi trò chơi điện tử 2 để biến đổi tiền mặt hoặc thẻ quà tặng điện tử thành điểm hoặc giá trị tiền mặt. Máy làm vé 6 cho phép người sử dụng in các điểm hoặc giá trị tiền mặt trên máy chơi trò chơi điện tử 2 vào vé điện tử mà sau đó có thể được sử dụng để trao đổi quà tặng hoặc được biến đổi thành tiền mặt.

Máy chơi trò chơi điện tử thông thường 2 nêu trên chỉ có thể được vận hành bởi một người, và từng máy chơi trò chơi điện tử 2 chỉ có thể được sử dụng một lúc một người, do đó làm giới hạn các hiệu quả về thương mại. Do diện tích khu vực sòng bạc có giới hạn, hoặc số lượng máy có giới hạn được điều chỉnh bởi người có thẩm quyền, chỉ có thể chứa được số lượng máy giới hạn. Do đó, cần có giải pháp để các doanh nghiệp sòng bạc cho phép có thêm người chơi chơi cùng lúc sử dụng một số lượng máy giới hạn mà không gây chật chội. Để giải quyết vấn đề diện tích chật chội này, ví dụ, các Công bố đơn yêu cầu cấp patent Trung Quốc số CN104813358A và CN105188865A, liên quan đến các đơn của cùng người nộp đơn, chủ yếu mô tả các kỹ thuật cho phép người chơi tiếp tục trò chơi của máy chơi trò chơi điện tử (EGM) trên

thiết bị di động và tiếp tục chơi trò chơi trên thiết bị di động này.

Công bố đơn yêu cầu cấp patent Trung Quốc số CN104813358A mô tả các dấu hiệu kỹ thuật của việc truyền các trải nghiệm trò chơi, và hiển thị các tùy chọn, các đối thoại và dữ liệu thanh toán có liên quan, trong đoạn văn bản [0047]: người chơi có thể chơi tiếp trò chơi 120 bằng cách sử dụng thiết bị di động 110 sau khi người chơi đã rời khỏi khu vực gần EGM 130 (tức là, tiếp tục cuộc đối thoại trong trò chơi theo kiểu đa nền tảng). Trong một số giải pháp bổ sung, trò chơi 120 có thể được truyền từ thiết bị di động 110 trở lại EGM 130. Công bố đơn yêu cầu cấp patent Trung Quốc số CN105188865A chủ yếu mô tả các dấu hiệu kỹ thuật của việc truyền một hình ảnh của máy chơi trò chơi đến thiết bị di động của người chơi.

Các dấu hiệu kỹ thuật nêu trên tập trung vào việc nối và truyền dữ liệu giữa thiết bị di động và máy chơi trò chơi để ngăn ngừa lỗi trong khi truyền dữ liệu, do đó đáp ứng yêu cầu của việc chơi tiếp trò chơi khi người chơi thay đổi khu vực chơi trò chơi. Tuy nhiên, việc di chuyển trực tiếp toàn bộ trò chơi đến thiết bị di động không những đối mặt các vấn đề về lỗi nhất định trong việc truyền dữ liệu và các tài khoản người dùng, mà có thể còn dễ dàng gây ra các lỗ hổng trốn thuế và lộ các nguy cơ xâm nhập trái phép. Do đó, hệ thống nêu trên có độ an toàn hệ thống có vấn đề và có thể không được sử dụng rộng rãi.

Bản chất kỹ thuật của sáng chế

Do đó, mục đích chính của sáng chế là đề xuất hệ thống chơi trò chơi điện tử được làm thích ứng để việc sử dụng nhiều người dùng, do đó nhiều người dùng có thể vẫn chơi được trò chơi dưới giả lập số lượng giới hạn các máy chơi trò chơi.

Để đạt được mục đích này, sáng chế đề xuất hệ thống chơi trò chơi điện tử được làm thích ứng để sử dụng đồng thời cho nhiều người dùng. Hệ thống chơi trò chơi điện tử được làm thích ứng để sử dụng đồng thời cho nhiều người dùng bao gồm thẻ giao

diện trò chơi và máy chủ trò chơi. Thẻ giao diện trò chơi được nối với hệ thống quản lý sòng bạc, và sự trao đổi dữ liệu giữa thẻ giao diện trò chơi và hệ thống quản lý sòng bạc được thực hiện theo giao thức hệ thống quản lý sòng bạc CMS (Casino Management System) nội bộ.

Khi máy chủ trò chơi được nối với thẻ giao diện trò chơi, và sự trao đổi dữ liệu được thực hiện giữa thẻ giao diện trò chơi và máy chủ trò chơi theo giao thức truyền thông máy chơi trò chơi công cộng. Máy chủ trò chơi này bao gồm giao diện nối mạng, bộ xử lý, cơ sở dữ liệu thành viên di động và cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động. Giao diện nối mạng nối được với các thiết bị người chơi nhờ mạng không dây, và được nối với cơ sở dữ liệu thành viên di động để ghi chép và so sánh dữ liệu thành viên di động. Bộ xử lý truyền dữ liệu của máy chủ trò chơi đến hệ thống quản lý sòng bạc thông qua thẻ giao diện trò chơi.

Do đó, máy chủ trò chơi theo sáng chế có giao diện nối mạng và có thể được sử dụng bởi nhiều người chơi qua kết nối không dây. Dữ liệu thành viên di động và dữ liệu thanh toán cần thiết để kết nối nhiều người chơi có thể được lưu trữ tương ứng trong cơ sở dữ liệu thành viên di động và cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động, và được truyền đến hệ thống quản lý sòng bạc thông qua cùng một thẻ giao diện trò chơi nhờ bộ xử lý này. Cụ thể hơn, sáng chế đề xuất máy chủ trò chơi được làm thích ứng để chơi trò chơi đồng thời cho nhiều người chơi, và dữ liệu thanh toán của các người chơi khác nhau được truyền đến hệ thống quản lý sòng bạc thông qua cùng một thẻ giao diện trò chơi. Do đó, bất kể số lượng người chơi đang chơi trên các thiết bị di động, cùng một thẻ giao diện trò chơi được sử dụng dưới sự quản lý của hệ thống quản lý sòng bạc, do đó đạt được yêu cầu về việc sử dụng đồng thời cho nhiều người chơi.

Máy chủ trò chơi hợp nhất dữ liệu của nhiều người chơi, ví dụ dữ liệu thanh toán, các điểm số trò chơi và các khoản cá cược, và truyền dữ liệu này đến hệ thống quản lý sòng bạc thông qua thẻ giao diện trò chơi. Do đó, dưới sự quản lý của hệ thống quản lý

sòng bạc, không cần thay đổi hoặc thiết lập hệ thống này, máy chủ trò chơi theo sáng chế có khả năng nối trực tiếp với hệ thống quản lý sòng bạc thông qua thẻ giao diện trò chơi, và do đó cho phép người chơi chơi đồng thời các trò chơi để thỏa mãn các nhu cầu ứng dụng. So với các công nghệ thông thường, sáng chế không còn các vấn đề do sự truyền dữ liệu giữa thiết bị người chơi đang nối với máy chơi trò chơi điện tử (EGM (electronic gaming machine)), và khả năng tăng cường tính an toàn hệ thống được áp dụng sâu rộng.

Mô tả vắn tắt các hình vẽ

Fig.1 là sơ đồ cấu trúc của máy chơi trò chơi điện tử thông thường;

Fig.2 là hình vẽ thể hiện hệ thống theo phương án thực hiện thứ nhất của sáng chế;

Fig.3 là hình vẽ thể hiện hệ thống theo phương án thực hiện thứ hai của sáng chế;

và

Fig.4 là hình vẽ thể hiện hệ thống theo phương án thực hiện thứ ba của sáng chế.

Mô tả chi tiết các phương án thực hiện được ưu tiên

Phần mô tả chi tiết sáng chế được thực hiện theo các hình vẽ kèm theo.

Theo Fig.2 thể hiện hệ thống chơi trò chơi điện tử theo phương án thực hiện thứ nhất theo sáng chế, hệ thống chơi trò chơi điện tử này bao gồm thẻ giao diện trò chơi 30 và máy chủ trò chơi 40. Thẻ giao diện trò chơi 30 được nối với hệ thống quản lý sòng bạc 10, và sự trao đổi dữ liệu được thực hiện giữa thẻ giao diện trò chơi 30 và hệ thống quản lý sòng bạc 10 theo giao thức hệ thống quản lý sòng bạc CMS (Casino Management System) nội bộ.

Máy chủ trò chơi 40 được nối với thẻ giao diện trò chơi 30. Sự trao đổi dữ liệu được thực hiện giữa thẻ giao diện trò chơi 30 và máy chủ trò chơi 40 theo giao thức truyền thông máy chơi trò chơi công cộng. Ví dụ, giao thức truyền thông máy chơi trò

chơi công cộng một giao thức được chọn từ nhóm bao gồm giao thức hệ thống thanh toán xen kẽ (SAS (Slot Accounting System)), giao thức SuperSAS, giao thức trò chơi đến hệ thống (G2S (Game to System)), giao thức QCOM và giao thức chuỗi X. Máy chủ trò chơi 40 bao gồm giao diện nối mạng 41, bộ xử lý 42, cơ sở dữ liệu thành viên di động 43 và cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động 44. Giao diện nối mạng 41 nối được với các thiết bị người chơi 20 nhờ mạng không dây, và được nối với cơ sở dữ liệu thành viên di động 43 để ghi chép và so sánh dữ liệu thành viên di động. Bộ xử lý 42 truyền dữ liệu của máy chủ trò chơi 40 đến hệ thống quản lý sòng bạc 10 thông qua thẻ giao diện trò chơi 30 để thực hiện việc truyền dữ liệu.

Như được mô tả ở trên, máy chủ trò chơi 40 có giao diện nối mạng 41, và có thể được sử dụng bởi nhiều người chơi qua kết nối không dây. Dữ liệu thành viên di động và dữ liệu thanh toán cần thiết để kết nối nhiều người chơi có thể được lưu trữ tương ứng trong cơ sở dữ liệu thành viên di động 43 và cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động 44, và được truyền đến hệ thống quản lý sòng bạc 10 thông qua cùng một thẻ giao diện trò chơi 30 nhờ bộ xử lý 42.

Máy chủ trò chơi 40 có thể còn có bàn chơi trò chơi 50, để người chơi đăng nhập tương ứng qua các thiết bị người chơi 20 để chơi các trò chơi. Cụ thể hơn, các thiết bị người chơi 20 có thể được nối với giao diện nối mạng 41 thông qua mạng không dây và được đăng nhập vào máy chủ trò chơi 40. Dữ liệu thành viên di động và dữ liệu thanh toán của các người chơi lần lượt được lưu trữ trong cơ sở dữ liệu thành viên di động 43 và cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động 44.

Do đó, sáng chế cho phép nhiều người chơi đăng nhập vào đồng thời máy chủ trò chơi 40 qua các thiết bị người chơi 20 để chơi các trò chơi trên bàn chơi trò chơi 50. Ví dụ, các thiết bị người chơi 20 có thể là các thiết bị di động thông minh như điện thoại thông minh và máy tính bảng. Dữ liệu tạo ra bao gồm dữ liệu thành viên di động và dữ liệu thanh toán của các người chơi này, và có thể được truyền đến hệ thống quản

lý sòng bạc 10 thông qua thẻ giao diện trò chơi 30 nhờ bộ xử lý 42, do đó cho phép hệ thống quản lý sòng bạc 10 kiểm soát tập trung dữ liệu thành viên di động và dữ liệu thanh toán của các người chơi này.

Theo Fig.3 thể hiện phương án thực hiện thứ hai theo sáng chế, còn có thêm máy xử lý thanh toán thành viên di động 60 được nối với hệ thống quản lý sòng bạc 10 và máy chủ trò chơi 40. Thẻ giao diện trò chơi 30 được bố trí ở máy xử lý thanh toán thành viên di động 60, có thể được vận hành bởi người chơi đối với các hoạt động thanh toán bao gồm đặt cược và rút sau khi người chơi đăng nhập.

Máy xử lý thanh toán thành viên di động 60 có thể bao gồm máy tạo hóa đơn 61. Máy tạo hóa đơn 61 cho phép người chơi đặt cược tiền mặt hoặc các vé điện tử vào cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động 44. Sau khi người chơi đặt cược nhờ sử dụng máy tạo hóa đơn 61, máy xử lý thanh toán thành viên di động 60 truyền dữ liệu thanh toán có liên quan đến cơ sở dữ liệu thanh toán 11 của hệ thống quản lý sòng bạc 10 và cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động 44, do đó cho phép hệ thống quản lý sòng bạc 10 và máy chủ trò chơi 40 nghiên cứu đầy đủ dữ liệu thanh toán có liên quan.

Máy xử lý thanh toán thành viên di động 60 có thể còn có máy làm vé 62. Máy làm vé 62 cho phép người chơi chuyển và in các giá trị từ các tài khoản của họ trong cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động 44 vào các vé điện tử. Sau khi người chơi chuyển và in các giá trị từ các tài khoản của họ, máy xử lý thanh toán thành viên di động 60 truyền dữ liệu thanh toán có liên quan đến cơ sở dữ liệu thanh toán 11 và cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động 44, do đó tương tự cho phép hệ thống quản lý sòng bạc 10 và máy chủ trò chơi 40 nghiên cứu đầy đủ dữ liệu thanh toán có liên quan.

Theo Fig.4 thể hiện hệ thống theo phương án thực hiện thứ ba của sáng chế, còn có thêm máy xử lý thanh toán thành viên di động 60 được bố trí độc lập và được nối với máy chủ trò chơi 40. Máy xử lý thanh toán thành viên di động 60 cho phép người chơi thực hiện các hoạt động thanh toán như đặt cược và rút sau khi người chơi đăng nhập.

Tương tự, máy xử lý thanh toán thành viên di động 60 có thể bao gồm máy tạo hóa đơn 61, cho phép người chơi đặt cọc tiền mặt hoặc các vé điện tử vào cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động 44. Sau khi người chơi đặt cọc nhờ sử dụng máy tạo hóa đơn 61, máy xử lý thanh toán thành viên di động 60 truyền dữ liệu thanh toán có liên quan đến cơ sở dữ liệu thanh toán 11 của hệ thống quản lý sòng bạc 10 và cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động 44.

Máy xử lý thanh toán thành viên di động 60 có thể còn có máy làm vé 62, cho phép người chơi chuyển và in các giá trị từ các tài khoản của họ trong cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động 44 vào các vé điện tử. Sau khi người chơi chuyển các giá trị từ các tài khoản của họ, máy xử lý thanh toán thành viên di động 60 truyền dữ liệu thanh toán có liên quan đến cơ sở dữ liệu thanh toán 11 và cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động 44. Theo một phương án thực hiện, máy xử lý thanh toán thành viên di động 60 không được nối trực tiếp với hệ thống quản lý sòng bạc 10, và do đó dữ liệu thanh toán có liên quan được truyền đến hệ thống quản lý sòng bạc 10 bởi máy chủ trò chơi 40 thay mặt cho máy xử lý thanh toán thành viên di động 60.

Như đã mô tả, với máy chủ trò chơi theo sáng chế, nhiều người chơi có thể nối đồng thời để chơi trò chơi qua giao diện nối mạng. Dữ liệu thành viên di động và dữ liệu thanh toán được yêu cầu bởi các người chơi có thể được lưu trữ tương ứng trong cơ sở dữ liệu thành viên di động và cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động, và được truyền nhờ bộ xử lý đến hệ thống quản lý sòng bạc thông qua cùng một thẻ giao diện trò chơi. Cụ thể hơn, sáng chế đề xuất máy chủ trò chơi được làm thích ứng để chơi trò chơi đồng thời cho nhiều người chơi, và dữ liệu thanh toán của các người chơi khác nhau được truyền đến hệ thống quản lý sòng bạc thông qua cùng một thẻ giao diện trò chơi. Bất kể số lượng người chơi sử dụng các thiết bị di động, dưới sự quản lý của hệ thống quản lý sòng bạc, cùng một thẻ giao diện trò chơi được sử dụng, nhờ đó thỏa mãn các yêu cầu ứng dụng của nhiều người chơi.

YÊU CẦU BẢO HỘ

1. Hệ thống chơi trò chơi điện tử được làm thích ứng để sử dụng đồng thời cho nhiều người dùng, nối được với hệ thống quản lý sòng bạc, bao gồm:

thẻ giao diện trò chơi, được nối với hệ thống quản lý sòng bạc, sự trao đổi dữ liệu giữa thẻ giao diện trò chơi và hệ thống quản lý sòng bạc được thực hiện theo giao thức hệ thống quản lý sòng bạc CMS (Casino Management System) nội bộ;

máy chủ trò chơi, được nối với thẻ giao diện trò chơi, sự trao đổi dữ liệu giữa thẻ giao diện trò chơi và máy chủ trò chơi được thực hiện theo giao thức truyền thông máy chơi trò chơi công cộng, máy chủ trò chơi này bao gồm giao diện nối mạng, bộ xử lý, cơ sở dữ liệu thành viên di động và cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động, trong đó giao diện nối mạng nối được với các thiết bị người chơi nhờ mạng không dây và được nối với cơ sở dữ liệu thành viên di động thực hiện việc ghi chép và so sánh dữ liệu thành viên di động, và dữ liệu của máy chủ trò chơi được truyền đến hệ thống quản lý sòng bạc thông qua thẻ giao diện trò chơi nhờ bộ xử lý thực hiện việc truyền dữ liệu và

máy xử lý thanh toán thành viên di động được nối với hệ thống quản lý sòng bạc và máy chủ trò chơi, trong đó thẻ giao diện trò chơi được bố trí ở máy xử lý thanh toán thành viên di động, và máy xử lý thanh toán thành viên di động cho phép người chơi thực hiện các hoạt động thanh toán gồm đặt cược và rút sau khi người chơi đăng nhập.

2. Hệ thống theo điểm 1, trong đó máy chủ trò chơi còn bao gồm bàn chơi trò chơi, cho phép các người chơi đăng nhập tương ứng qua các thiết bị người chơi để chơi trò chơi.

3. Hệ thống theo điểm 1, trong đó máy xử lý thanh toán thành viên di động bao gồm máy tạo hóa đơn cho phép người chơi đặt cược tiền mặt hoặc các vé điện tử vào cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động, và máy xử lý thanh toán thành viên di động truyền dữ liệu có liên quan đến cơ sở dữ liệu thanh toán của hệ thống quản lý sòng bạc

và cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động sau khi người chơi đặt cọc nhờ sử dụng máy tạo hóa đơn.

4. Hệ thống theo điểm 1, trong đó máy xử lý thanh toán thành viên di động bao gồm máy làm vé cho phép người chơi chuyển và in các giá trị từ các tài khoản của họ trong cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động vào các vé điện tử, và máy xử lý thanh toán thành viên di động truyền dữ liệu thanh toán có liên quan đến cơ sở dữ liệu thanh toán của hệ thống quản lý sòng bạc và cơ sở dữ liệu thanh toán thành viên di động sau khi người chơi chuyển và in các giá trị từ các tài khoản của họ.

5. Hệ thống theo điểm 1, trong đó giao thức truyền thông máy chơi trò chơi công cộng một được chọn từ nhóm bao gồm giao thức hệ thống thanh toán xen kẽ (SAS (Slot Accounting System)), giao thức SuperSAS, giao thức trò chơi đến hệ thống (G2S (Game to System)), giao thức QCOM và giao thức chuỗi X.

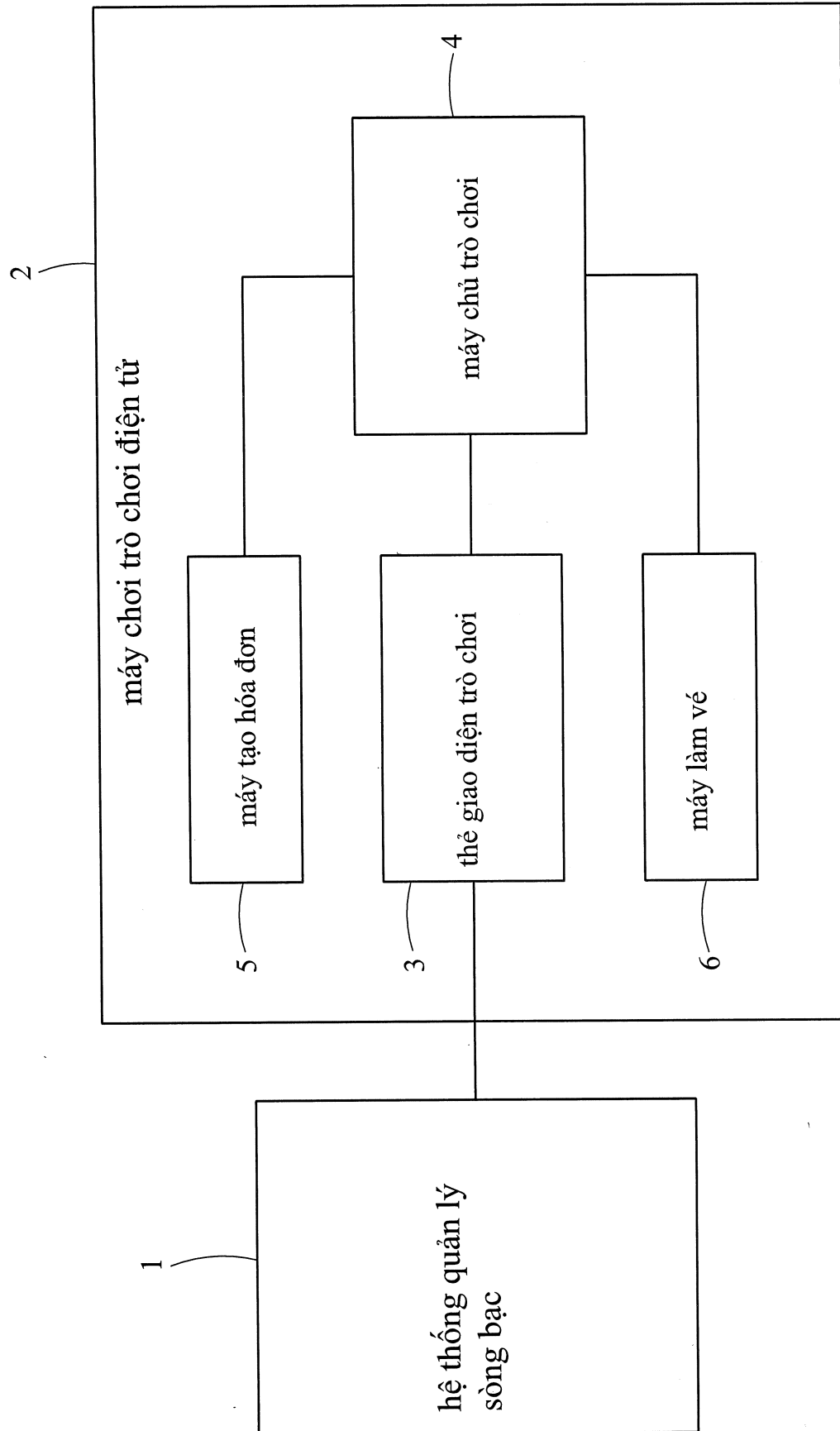


Fig . 1

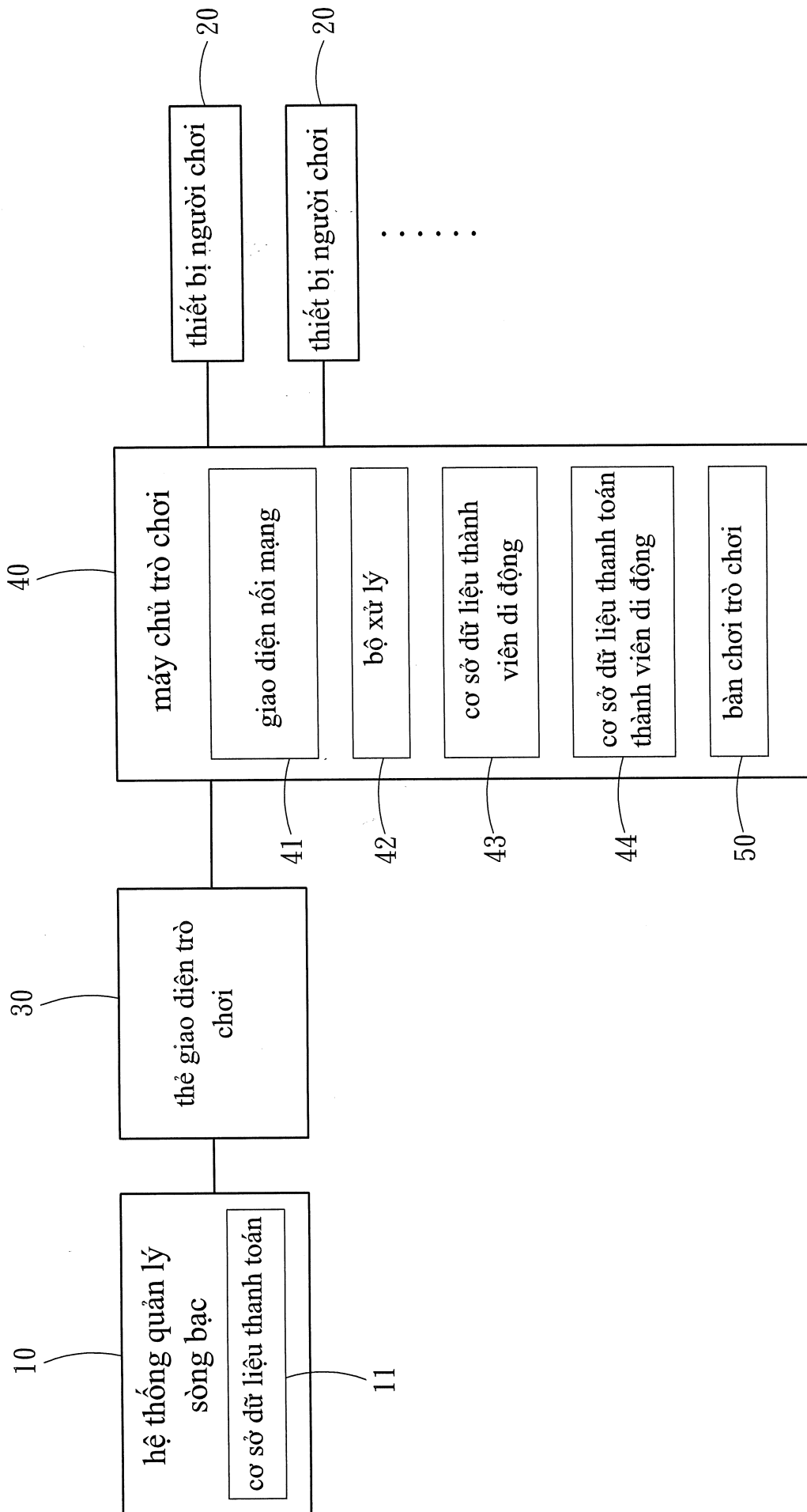


Fig . 2

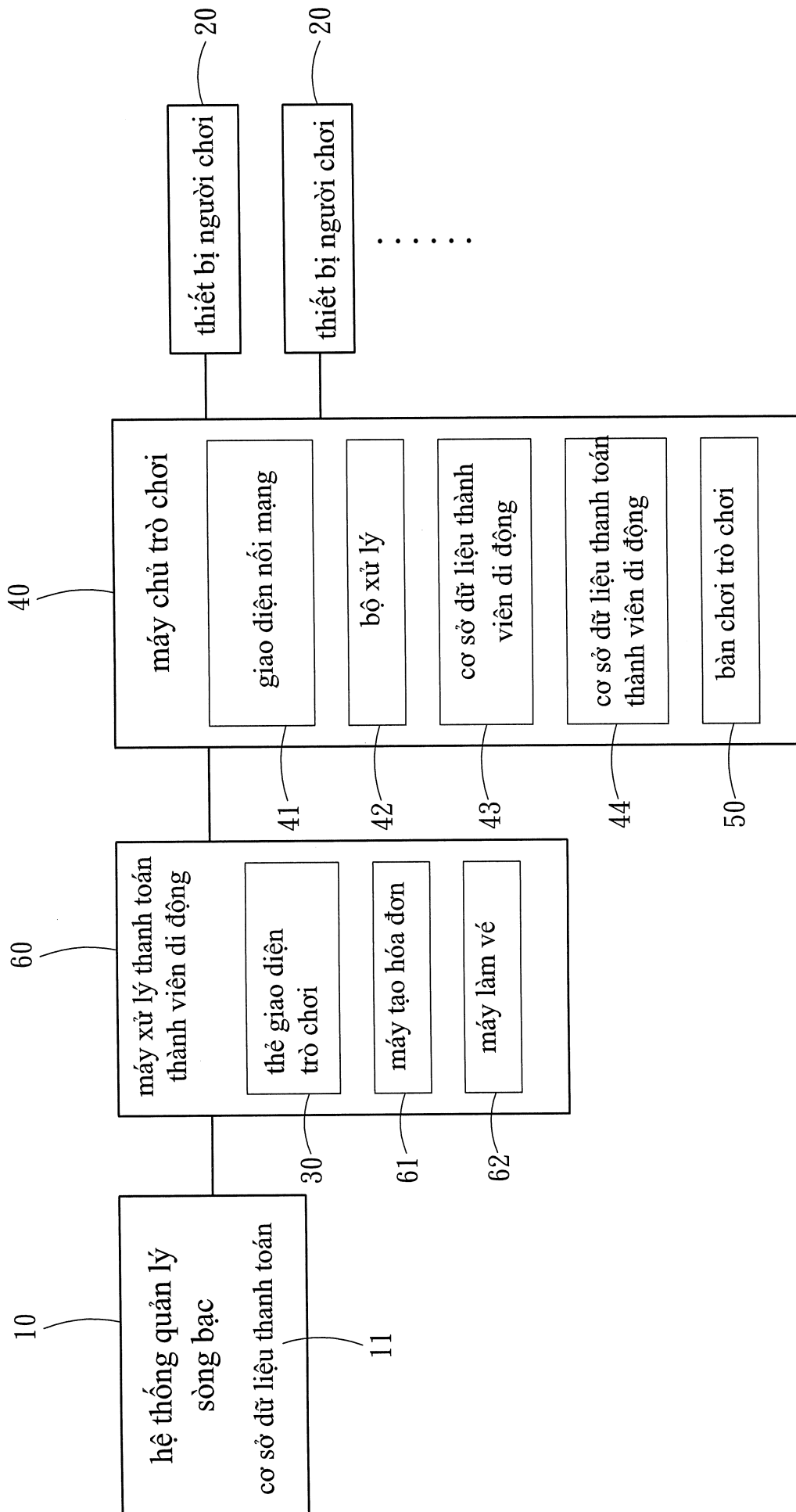


Fig . 3

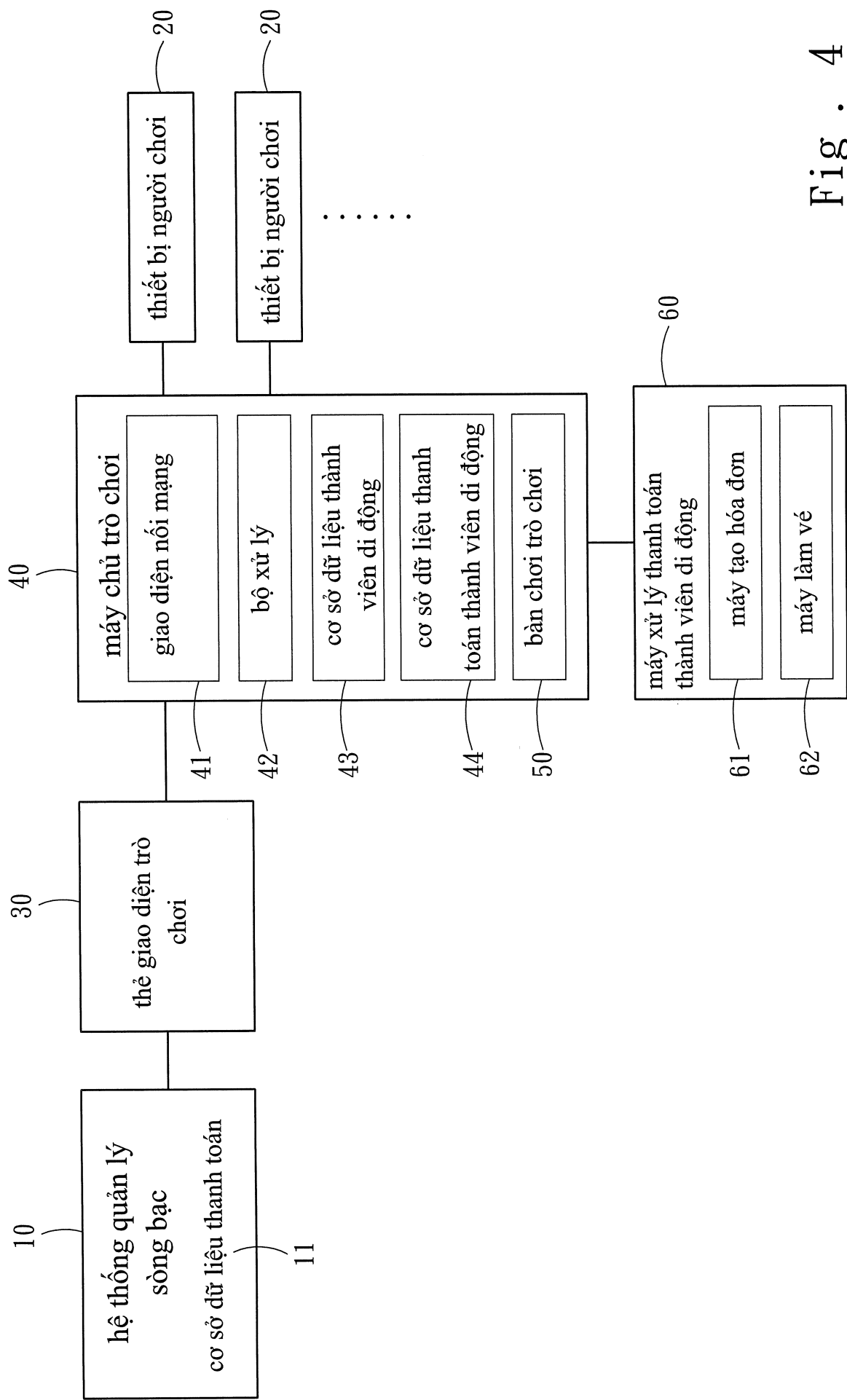


Fig . 4