



(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)



1-0052752

(51)^{2022.01} A63F 13/45; A63F 13/49; A63F 9/24; (13) B
A63F 13/77; A63F 13/798; A63F 9/02;
A63F 13/46; A63F 13/71

(21) 1-2024-00359

(22) 23/06/2022

(86) PCT/KR2022/008982 23/06/2022

(87) WO/2022/270955 29/12/2022

(30) 10-2021-0083418 25/06/2021 KR; 2021-155534 24/09/2021 JP

(45) 27/10/2025 451

(43) 27/05/2024 434

(73) PHOENIXDARTS CO., LTD. (KR)

306ho, 111 Digital-ro 26-gil(Guro-dong, JNK Digital Tower), Guro-gu, Seoul,
08390, Korea (South)

(72) Sang Uk HONG (KR).

(74) Văn phòng Luật sư Ân Nam (ANNAM IP & LAW)

(54) PHƯƠNG PHÁP TẠO RA HÌNH ẢNH TRÒ CHƠI PHI TIÊU

(21) 1-2024-00359

(57) Sáng chế bộc lộ phương pháp tạo ra hình ảnh trò chơi phi tiêu được thực hiện bởi thiết bị trò chơi phi tiêu tham gia vào một phiên chơi áp đặt giới hạn thời gian chơi cho hai thiết bị trở lên. Phương pháp này có thể bao gồm các bước: hiển thị, trên bộ hiển thị, thông tin thứ nhất hiển thị đối tượng thứ nhất liên quan đến thiết bị thứ nhất trong số hai hoặc nhiều thiết bị tham gia phiên chơi và thông tin thứ hai hiển thị đối tượng thứ hai liên quan đến thiết bị thứ hai; nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi của các thiết bị tham gia phiên chơi; và xác định, dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được, xem có nên thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không.

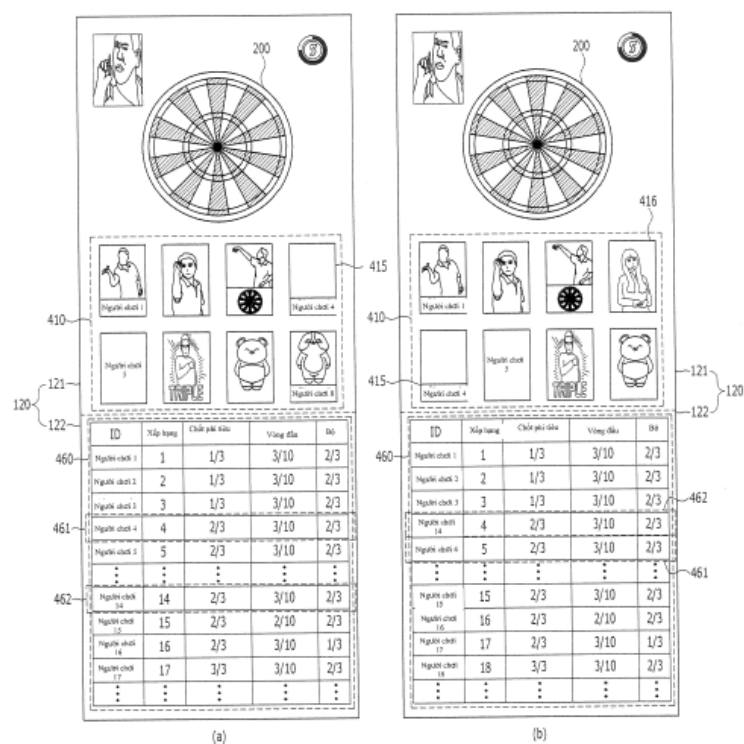


Fig. 13

Lĩnh vực kỹ thuật được đề cập

Sáng chế đề cập đến thiết bị trò chơi phi tiêu, và cụ thể là, đề cập đến thiết bị trò chơi phi tiêu trực tuyến có khả năng thực hiện trò chơi phi tiêu trực tuyến trong thời gian thực.

Tình trạng kỹ thuật của sáng chế

Thông thường, phi tiêu có nghĩa là "mũi tên nhỏ" và là trò chơi ném phi tiêu hình mũi tên vào đích ly tâm được dán nhãn bằng số để tính điểm. Trò chơi phi tiêu có ưu điểm là bất cứ ai cũng có thể chơi bất cứ lúc nào khi có các phi tiêu dạng đầu mũi tên và thiết bị trò chơi phi tiêu. Trong những năm gần đây, trò chơi phi tiêu đã phát triển thành hoạt động giải trí toàn cầu với sự phát triển của nhiều phương pháp thi đấu và tổ chức các phương pháp tính điểm, và mọi người ở mọi lứa tuổi dễ dàng yêu thích trò chơi.

Thông thường, luật chơi của trò chơi phi tiêu đó là người chơi thứ nhất ném một vài phi tiêu, các điểm số được theo dõi, các phi tiêu đã ném được loại bỏ, và sau đó người chơi thứ hai ném các phi tiêu. Sau đó, khi người chơi thứ hai ném một vài phi tiêu và các điểm số được thu thập, các phi tiêu đã ném được loại bỏ, và sau đó người chơi thứ nhất có thể ném lại các phi tiêu. Trong trường hợp này, người chơi phải đợi các người chơi đối thủ khác ném các phi tiêu khi chưa đến lượt mình trong cùng một vòng đấu.

Bằng sáng chế Hàn Quốc số 10-2136813 đề cập đến vấn đề này.

Bản chất kỹ thuật của sáng chế

Vấn đề kỹ thuật

Sáng chế được cung cấp đáp ứng tình trạng kỹ thuật nêu trên, và đề xuất thiết bị trò chơi phi tiêu cung cấp khái niệm luật chơi mới.

Các đối tượng kỹ thuật theo sáng chế không bị giới hạn ở các đối tượng kỹ thuật nêu trên, và các đối tượng kỹ thuật không được đề cập khác sẽ được người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật này hiểu rõ thông qua phần mô tả bên dưới.

Giải pháp kỹ thuật

Một phương án ví dụ của sáng chế cung cấp phương pháp tạo ra hình ảnh trò chơi phi tiêu được thực hiện bởi thiết bị trò chơi phi tiêu tham gia vào phiên chơi áp đặt giới hạn thời gian chơi cho hai hoặc nhiều thiết bị, phương pháp này bao gồm các bước: hiển thị, trên bộ hiển thị, thông tin thứ nhất hiển thị đối tượng thứ nhất liên quan đến thiết bị thứ nhất trong số hai hoặc nhiều thiết bị tham gia phiên chơi và thông tin thứ hai hiển thị đối tượng thứ hai liên quan đến thiết bị thứ hai; nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi của các thiết bị tham gia phiên chơi; và xác định, dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được, liệu có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không, trong đó thông tin thứ nhất bao gồm hình ảnh liên quan đến trò chơi của người chơi trên thiết bị thứ nhất hoặc hình ảnh được tạo dựa trên thông tin kết quả chơi trò chơi phi tiêu của thiết bị thứ nhất, và thông tin thứ hai bao gồm hình ảnh liên quan đến trò chơi của người chơi trên thiết bị thứ hai hoặc hình ảnh được tạo dựa trên thông tin kết quả chơi trò chơi phi tiêu của thiết bị thứ hai.

Ngoài ra, xác định xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không bao gồm việc xác định, dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được và dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến phiên chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu, có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không.

Ngoài ra, xác định xem có nên thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ

nhất và đối tượng thứ hai hay không bao gồm: xác định, dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được, mức độ gần nhau thứ nhất giữa dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến đối tượng thứ nhất và dữ liệu liên quan đến lượt chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu và mức độ gần nhau thứ hai giữa dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến đối tượng thứ hai và dữ liệu liên quan đến lượt chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu; so sánh mức độ gần nhau thứ nhất và mức độ gần nhau thứ hai để xác định xem có sự thay đổi về mối quan hệ vượt trội/kém hơn giữa mức độ gần nhau thứ nhất và mức độ gần nhau thứ hai hay không; và thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai khi xác định có sự thay đổi về mối quan hệ vượt trội/kém hơn.

Ngoài ra, thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai khi được xác định rằng có sự thay đổi trong mối quan hệ vượt trội/kém hơn bao gồm việc thực hiện thao tác quay trong đó các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai được trao đổi nhiều lần với số lần xác định trước.

Ngoài ra, phiên chơi bao gồm giới hạn thời gian cho một vòng cho phép ném N lần phi tiêu, trong đó N là số tự nhiên, và việc xác định xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không bao gồm việc xác định xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không, dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được trong một đơn vị của một vòng chơi phiên chơi.

Ngoài ra, phiên chơi bao gồm giới hạn thời gian để ném ghim phi tiêu; và xác định xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không bao gồm việc xác định xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được trong một đơn vị hành động ném chốt phi tiêu trong phiên chơi.

Ngoài ra, phiên chơi bao gồm giới hạn thời gian trên một tập bao gồm K

vòng, trong đó K là số tự nhiên và việc xác định xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không bao gồm việc xác định xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được trong một đơn vị của một tập phiên chơi.

Ngoài ra, dữ liệu liên quan đến lượt chơi bao gồm dữ liệu tổng hợp được phát qua hai hoặc nhiều thiết bị trong một khoảng thời gian ít nhất trùng lặp một phần dựa trên các ràng buộc về thời gian do phiên chơi áp đặt.

Ngoài ra, mỗi đối tượng trong số đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai bao gồm thuộc tính hiển thị được xác định trước, và thuộc tính hiển thị bao gồm thuộc tính thứ nhất cho biết khu vực mà mỗi đối tượng sẽ được hiển thị, thuộc tính thứ hai cho biết vị trí mà mỗi đối tượng sẽ được hiển thị, thuộc tính thứ ba cho biết kích thước hiển thị cho từng đối tượng, thuộc tính thứ tư cho biết liệu từng đối tượng có được hiển thị hay không và thuộc tính thứ năm cho biết hình dạng của từng đối tượng sẽ được hiển thị.

Ngoài ra, việc hiển thị trên bộ hiển thị, thông tin thứ nhất hiển thị đối tượng thứ nhất liên quan đến thiết bị thứ nhất trong số hai hoặc nhiều thiết bị tham gia phiên phát và thông tin thứ hai hiển thị đối tượng thứ hai liên quan đến thiết bị thứ hai bao gồm hiển thị đối tượng thứ nhất trong vùng thứ nhất của bộ hiển thị và hiển thị đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai trong vùng thứ hai khác với vùng thứ nhất của bộ hiển thị.

Ngoài ra, đối tượng thứ nhất hiển thị ở vùng thứ nhất được hiển thị ở dạng thứ nhất, và đối tượng thứ nhất hiển thị ở vùng thứ hai được hiển thị ở dạng thứ hai khác với dạng thứ nhất.

Ngoài ra, vị trí thứ nhất của đối tượng thứ nhất được hiển thị trong vùng thứ hai được xác định dựa trên ít nhất một trong số điểm hoặc xếp hạng liên quan đến đối

tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai.

Ngoài ra, vị trí của đối tượng thứ nhất được hiển thị trong vùng thứ hai được thay đổi dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được trong một đơn vị của một hiệp hoặc một tập của phiên chơi và do vị trí của đối tượng thứ nhất là thay đổi, vị trí của đối tượng thứ hai hiển thị trong vùng thứ hai sẽ bị thay đổi cùng với vị trí đã thay đổi của đối tượng thứ nhất.

Một phương án khác của sáng chế cung cấp thiết bị trò chơi phi tiêu, thiết bị bao gồm: bộ hiển thị để hiển thị, trong số hai hoặc nhiều thiết bị tham gia vào phiên chơi, áp đặt giới hạn thời gian chơi cho hai hoặc nhiều thiết bị, thông tin thứ nhất hiển thị đối tượng thứ nhất liên quan đến thiết bị thứ nhất và thông tin thứ hai hiển thị đối tượng thứ hai liên quan đến thiết bị thứ hai; bộ truyền thông mạng để nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi của các thiết bị tham gia phiên chơi; và bộ điều khiển để xác định, dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được, xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không, trong đó thông tin thứ nhất bao gồm hình ảnh liên quan đến trò chơi của người chơi trên thiết bị thứ nhất hoặc hình ảnh được tạo dựa trên thông tin kết quả chơi trò chơi phi tiêu của thiết bị thứ nhất, và thông tin thứ hai bao gồm hình ảnh liên quan đến trò chơi của người chơi trên thiết bị thứ hai hoặc hình ảnh được tạo dựa trên thông tin kết quả chơi trò chơi phi tiêu của thiết bị thứ hai.

Một phương án ví dụ của sáng chế cung cấp phương tiện lưu trữ không tạm thời có thể đọc được trên máy tính bao gồm chương trình máy tính, chương trình máy tính thực hiện các hoạt động sau để cung cấp trò chơi phi tiêu khi được chạy trong một hoặc nhiều bộ điều khiển, các hoạt động bao gồm: hoạt động hiển thị giữa hai hoặc nhiều thiết bị tham gia vào phiên chơi áp đặt giới hạn thời gian chơi cho hai hoặc nhiều thiết bị, thông tin thứ nhất hiển thị đối tượng thứ nhất liên quan đến thiết bị thứ nhất và thông tin thứ hai hiển thị đối tượng thứ hai liên quan đến thiết bị thứ hai; hoạt

động nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi của các thiết bị tham gia phiên chơi; và hoạt động xác định, dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được, xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không, trong đó thông tin thứ nhất bao gồm hình ảnh liên quan đến trò chơi của người chơi trên thiết bị thứ nhất hoặc hình ảnh được tạo dựa trên thông tin kết quả chơi trò chơi phi tiêu của thiết bị thứ nhất, và thông tin thứ hai bao gồm hình ảnh liên quan đến trò chơi của người chơi trên thiết bị thứ hai hoặc hình ảnh được tạo dựa trên thông tin kết quả chơi trò chơi phi tiêu của thiết bị thứ hai.

Các giải pháp kỹ thuật có thể đạt được theo sáng chế không bị giới hạn ở các giải pháp nêu trên, và các giải pháp không được đề cập khác sẽ được người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật này hiểu rõ thông qua phần mô tả bên dưới.

Hiệu quả của sáng chế

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, có thể thu hút sự hứng thú của người dùng trò chơi phi tiêu.

Các hiệu quả của sáng chế không bị giới hạn ở các hiệu quả nêu trên, và các hiệu quả không được đề cập khác sẽ được người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật này hiểu rõ thông qua phần mô tả bên dưới.

Mô tả vắn tắt các hình vẽ

Các khía cạnh khác nhau được mô tả có tham chiếu đến các hình vẽ, và trong bản mô tả này, các số tham chiếu giống nhau thường được sử dụng để ký hiệu các chi tiết cấu thành giống nhau. Theo phương án ví dụ bên dưới, đối với mục đích mô tả, nhiều đối tượng và chi tiết cụ thể được đề xuất để cung cấp hiểu biết chung về một hoặc nhiều khía cạnh. Tuy nhiên, rõ ràng là (các) khía cạnh có thể được thực hiện mà không có đối tượng cụ thể và chi tiết. Trong các ví dụ khác, các kết cấu và các thiết bị

được minh họa trong sơ đồ khối để thuận tiện cho việc mô tả một hoặc nhiều khía cạnh.

Fig.1 là sơ đồ khối để minh họa ví dụ về hệ thống trò chơi phi tiêu theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.2 là sơ đồ khối để minh họa ví dụ về thiết bị trò chơi phi tiêu theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.3 là sơ đồ để minh họa ví dụ về thiết bị trò chơi phi tiêu theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.4 là lưu đồ để minh họa ví dụ về phương pháp hiển thị, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, thông tin liên quan đến phiên chơi theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.5 là lưu đồ để minh họa ví dụ về phương pháp xác định, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, thuộc tính hiển thị đối với đối tượng theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.6 là sơ đồ để minh họa ví dụ về phương pháp thay đổi, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.7 là sơ đồ để minh họa ví dụ về phương pháp nhận, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, ít nhất một trong số dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai từ thiết bị khác và hình ảnh lượt chơi thứ hai của người chơi thứ hai của thiết bị khác ném chốt phi tiêu theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.8 là lưu đồ để minh họa ví dụ về phương pháp xác định, bởi máy chủ, nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai sẽ được tiến hành sau khoảng thời gian thứ nhất theo sáng chế.

Fig.9 là lưu đồ để minh họa ví dụ về phương pháp xác định khác, bởi máy chủ, nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai sẽ được tiến hành sau khoảng thời gian thứ nhất theo sáng chế.

Fig.10 là lưu đồ để minh họa ví dụ về phương pháp tạo ra, bởi máy chủ, người chơi giả theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.11 là sơ đồ để minh họa ví dụ về thông tin liên quan đến phiên chơi được hiển thị trên khối hiển thị của thiết bị trò chơi phi tiêu theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.12 là sơ đồ để minh họa ví dụ khác của đối tượng được hiển thị trong vùng thứ nhất theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.13 là sơ đồ để minh họa ví dụ về phương pháp thay đổi, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, vị trí tương đối của mỗi trong số nhiều đối tượng theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.14 là sơ đồ để minh họa ví dụ về phương pháp xác định, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, xem có truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất theo một số phương án ví dụ của sáng chế hay không.

Fig.15 là sơ đồ để minh họa phương pháp hiển thị, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, đối tượng liên quan đến thiết bị khác trong khu vực nền theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.16 là sơ đồ để minh họa ví dụ về phương pháp ngăn chặn, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, gian lận của người chơi theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.17 là sơ đồ để minh họa phương pháp cung cấp, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, hình ảnh phạt theo sáng chế.

Fig.18 là lưu đồ để minh họa ví dụ về phương pháp cung cấp, bởi máy chủ, phần thưởng theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Mô tả chi tiết sáng chế

Các phương án ví dụ và/hoặc các khía cạnh khác nhau bây giờ được bộc lộ có tham chiếu đến các hình vẽ. Trong mô tả bên dưới, nhiều đối tượng chi tiết cụ thể được bộc lộ để giúp hiểu biết chung về một hoặc nhiều khía cạnh đối với mục đích mô tả. Tuy nhiên, điểm là (các) khía cạnh thực thi được ngay cả không có các đối tượng chi tiết cụ thể cũng có thể được nhận biết bởi người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực này. Phần mô tả tiếp theo và các hình vẽ kèm theo mô tả các khía cạnh minh họa cụ thể của một hoặc nhiều khía cạnh chi tiết. Tuy nhiên, các khía cạnh mang tính minh họa, và một số phương pháp khác nhau của nhiều khía cạnh khác nhau về các nguyên tắc có thể được sử dụng, và phần mô tả nằm bao gồm tất cả các khía cạnh và các phần tương đương của nó. Cụ thể, “phương án ví dụ”, “ví dụ”, “khía cạnh”, “minh họa” và các dạng tương tự được sử dụng trong bản mô tả sáng chế có thể không được hiểu là tốt hơn hoặc có lợi thế so với khía cạnh được mô tả xác định trước, khía cạnh có thiết kết, hoặc các thiết kế khác nhau.

Sau đây, thành phần giống nhau hoặc tương tự được ký hiệu bởi các số tham chiếu giống nhau bất kể số tham chiếu, và mô tả lặp lại sẽ được bỏ qua. Hơn nữa, trong mô tả phương án ví dụ được bộc lộ trong bản mô tả sáng chế, khi được xác định rằng phần mô tả sáng chế liên quan đến các chức năng hoặc các cấu hình đã biết có thể làm cho đối tượng của phương án ví dụ được bộc lộ trong sáng chế mơ hồ không cần thiết, phần mô tả chi tiết sẽ bị bỏ qua. Hơn nữa, các hình vẽ kèm theo được cung cấp để giúp hiểu dễ dàng các phương án ví dụ được bộc lộ trong sáng chế, và nội dung kỹ thuật được bộc lộ trong sáng chế không bị giới hạn bởi các hình vẽ kèm theo.

Mặc dù thứ nhất, thứ hai, và các dạng tương tự được sử dụng để mô tả các chi

tiết hoặc các thành phần khác nhau, tất nhiên là đối tượng mà các chi tiết hoặc các thành phần không bị giới hạn bởi các thuật ngữ này. Các thuật ngữ được sử dụng để phân biệt một chi tiết hoặc thành phần với chi tiết hoặc thành phần khác. Do đó, dĩ nhiên, chi tiết hoặc thành phần thứ nhất được đề cập bên dưới có thể cũng là chi tiết hoặc thành phần thứ hai nằm trong nội dung kỹ thuật theo sáng chế.

Trừ khi được định nghĩa khác, tất cả các thuật ngữ (bao gồm các thuật ngữ kỹ thuật và khoa học) được sử dụng trong sáng chế có thể được sử dụng như ý nghĩa thường được hiểu bởi người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực này. Hơn nữa, các thuật ngữ được định nghĩa theo thông thường được sử dụng từ điển sẽ không được hiểu là là lý tưởng hoặc quá mức về ý nghĩa trừ khi chúng được xác định rõ ràng một cách cụ thể.

Hơn nữa, thuật ngữ “hoặc” nhằm có nghĩa là toàn diện “hoặc” không dành riêng “hoặc”. Nghĩa là, trừ khi được quy định khác hoặc khi không rõ ràng trong ngữ cảnh, “X sử dụng A hoặc B” có ý nghĩa là một trong những sự thay thế toàn diện bản chất. Nghĩa là, trong trường hợp mà X sử dụng A; X sử dụng B; hoặc, X sử dụng cả A và B, “X sử dụng A hoặc B” có thể áp dụng vào một trong hai trường hợp này. Hơn nữa, thuật ngữ “và/hoặc” được sử dụng trong sáng chế sẽ được hiểu là chỉ định và bao gồm tất cả các dạng kết hợp khả thi của một hoặc nhiều thuật ngữ trong số các thuật ngữ liên quan được liệt kê.

Hơn nữa, thuật ngữ “chứa” và/hoặc “bao gồm” sẽ được hiểu có nghĩa là đặc trưng tương ứng và/hoặc chi tiết cấu thành có, nhưng sẽ được hiểu rằng sự tồn tại hoặc bổ sung của một hoặc nhiều đặc trưng, chi tiết cấu thành khác, và/hoặc nhóm của chúng không bị loại trừ. Hơn nữa, trừ khi được quy định khác hoặc khi không rõ ràng rằng dạng số ít được chỉ ra trong ngữ cảnh, thì số ít sẽ được hiểu thông thường có nghĩa là “một hoặc nhiều” trong sáng chế và các điểm yêu cầu bảo hộ.

Ngoài ra, các thuật ngữ “thông tin” và “dữ liệu” được sử dụng trong sáng chế có thể được sử dụng thường xuyên để trao đổi với nhau.

Khi chi tiết hoặc lớp được gọi là đang “trên” chi tiết hoặc lớp khác, thì chi tiết hoặc lớp có thể được tạo ra ngay trên chi tiết khác hoặc lớp, hoặc có thể được tạo ra trên chi tiết khác hoặc lớp với lớp hoặc chi tiết khác được đặt xen ở giữa. Ngược lại, khi chi tiết được gọi là đang “ngay trên” chi tiết khác, thì không có chi tiết khác hoặc lớp xen giữa có mặt.

Các thuật ngữ tương đối về mặt không gian, “bên dưới”, “ở dưới”, “phía dưới”, “bên trên”, “phía trên”, và các dạng tương tự có thể được sử dụng để dễ dàng mô tả mối tương quan của một chi tiết với các chi tiết khác như được minh họa trong các hình vẽ. Các thuật ngữ tương đối về mặt không gian cần được hiểu là các thuật ngữ bao gồm các hướng khác nhau của các chi tiết khi các chi tiết được sử dụng hoặc được hoạt động ngoài hướng được minh họa trong hình vẽ.

Ví dụ, khi chi tiết được minh họa trong hình vẽ được lật lại, chi tiết được mô tả là đang “bên dưới” hoặc “ở dưới” chi tiết khác có thể được đặt “bên trên” chi tiết khác. Theo đó, thuật ngữ minh họa “bên dưới” or “ở dưới” có thể bao gồm cả các hướng bên dưới và bên trên. Chi tiết có thể cũng được định hướng theo các hướng khác nhau, và trong trường hợp này, các thuật ngữ tương đối về mặt không gian có thể được giải thích theo định hướng.

Cần hiểu rằng khi một chi tiết cấu thành được gọi là “được ghép nối với” hoặc “được nối với” chi tiết cấu thành khác, một chi tiết cấu thành có thể được ghép nối hoặc được nối trực tiếp với chi tiết cấu thành khác, nhưng các chi tiết cấu thành khác xen kẽ có thể cũng có mặt. Ngược lại, khi một chi tiết cấu thành “được ghép nối trực tiếp với” hoặc “được nối trực tiếp với” chi tiết cấu thành khác, cần hiểu rằng không có chi tiết cấu thành khác xen kẽ có mặt.

Thuật ngữ “môđun” và “đơn vị” cho chi tiết cấu thành được sử dụng cho mô tả bên dưới được đưa ra hoặc được đưa ra hoặc trộn lẫn chỉ nhằm mục đích dễ viết bản mô tả và bản thân hậu tố không có ý nghĩa hoặc vai trò phân biệt.

Đối tượng và hiệu quả theo sáng chế và các cấu hình kỹ thuật để đạt được chúng sẽ rõ ràng có tham chiếu đến các phương án ví dụ được mô tả bên dưới chi tiết cùng với các hình vẽ kèm theo. Trong mô tả sáng chế, khi được xác định rằng phần mô tả chi tiết về chức năng hoặc các cấu hình đã biết mở hồ một cách không cần thiết đối tượng theo sáng chế, thì phần mô tả chi tiết có thể được bỏ qua. Hơn nữa, các thuật ngữ được sử dụng trong phần mô tả được định nghĩa theo xem xét chức năng theo sáng chế và có thể thay đổi tùy thuộc vào một ý định hoặc thực hành thông thường của một người dùng hoặc người vận hành.

Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở các phương án ví dụ được bộc lộ bên dưới, mà có thể được triển khai ở các dạng khác nhau. Tuy nhiên, các phương án ví dụ sáng chế được bố trí chỉ làm cho sáng chế hoàn chỉnh, và để thông báo đầy đủ phạm vi theo sáng chế với người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực này, và sáng chế chỉ được xác định bởi phạm vi của các điểm yêu cầu bảo hộ. Theo đó, định nghĩa nên được thực hiện dựa trên nội dung xuyên suốt sáng chế.

Theo sáng chế, người chơi chơi trò chơi phi tiêu có thể tham gia vào phiên chơi mà đặt giới hạn thời gian chơi bằng cách sử dụng thiết bị trò chơi phi tiêu. Cụ thể, phiên chơi có thể để chỉ khối trò chơi mà một hoặc nhiều các thiết bị có thể chơi cùng nhau. Theo phương án ví dụ, phiên chơi có thể để chỉ khối trò chơi bao gồm hai hoặc nhiều những người chơi mà thay phiên nhau chơi bằng cách sử dụng một thiết bị duy nhất. Theo phương án ví dụ khác, phiên chơi có thể để chỉ khối trò chơi bao gồm hai hoặc nhiều những người chơi mà thay phiên nhau chơi bằng cách sử dụng hai hoặc nhiều thiết bị, tương ứng.

Khối trò chơi có thể có nghĩa là đơn vị sự kiện nhỏ nhất của các kết quả so sánh của trò chơi của mỗi người chơi khi hai hoặc nhiều những người chơi tham gia vào trò chơi phi tiêu. Theo phương án ví dụ, khối trò chơi có thể có nghĩa là đơn vị sự kiện để xác định thắng hay thua của trò chơi được chơi bởi hai hoặc nhiều người chơi.

Trong hệ thống trò chơi phi tiêu theo một phương án ví dụ theo sáng chế, phiên chơi có thể được đưa ra giới hạn thời gian. Giới hạn thời gian có thể để chỉ điều kiện thời gian mà hai hoặc nhiều những người chơi tham gia vào cùng phiên chơi phải thực hiện một lượt chơi cụ thể trong trò chơi phi tiêu. Theo phương án ví dụ, giới hạn thời gian có thể để chỉ điều kiện thời gian cho hai hoặc nhiều những người chơi tham gia vào cùng phiên chơi để chơi một trò chơi phi tiêu duy nhất. Ví dụ, phiên chơi có thể bao gồm giới hạn thời gian mà yêu cầu hai hoặc nhiều người chơi phi tiêu chơi từ 10:00 sáng đến 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021.

Theo phương án ví dụ, giới hạn thời gian có thể được áp dụng chung cho tất cả những người chơi tham gia vào cùng phiên chơi. Cụ thể, tất cả những người chơi có thể tham gia vào phiên chơi có giới hạn thời gian mà bao gồm thời gian bắt đầu và thời gian kết thúc của cùng phiên chơi làm các điều kiện thời gian. Ví dụ, có thể là phiên chơi mà yêu cầu tất cả những người chơi chơi từ 10:00 sáng đến 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021.

Theo phương án ví dụ khác, giới hạn thời gian có thể đặt các điều kiện thời gian khác nhau trên ít nhất hai hoặc nhiều những người chơi tham gia vào cùng phiên chơi. Ví dụ, người chơi A, mà tham gia vào cùng phiên chơi, tham gia vào phiên chơi có giới hạn thời gian mà bao gồm điều kiện thời gian để chơi từ 10:00 sáng đến 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, và người chơi B có thể tham gia vào phiên chơi có giới hạn thời gian mà bao gồm điều kiện thời gian để chơi từ 10:05 sáng đến 10:15 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021. Điều kiện thời gian được đưa ra cho mỗi người tham gia được bao gồm trong cùng phiên chơi có thể được thiết lập để có cùng khoảng thời

gian, hoặc có thể được thiết lập để có các khoảng thời gian khác nhau. Khi các điều kiện thời gian được thiết lập để có các khoảng thời gian khác nhau, các điều kiện thời gian có thể được xác định bởi các yếu tố khác nhau. Ví dụ, điều kiện thời gian có thể được thiết lập dựa trên xếp hạng kỹ năng tương đối hoặc tuyệt đối của người chơi tham gia vào phiên chơi. Trong ví dụ khác, điều kiện thời gian có thể được thiết lập sao cho những người chơi tham gia vào phiên chơi có các khoảng thời gian khác nhau dựa trên thông tin về kết quả ngay trước lượt chơi của người chơi tham gia vào phiên chơi hoặc thông tin về lịch sử chơi trước đó của người chơi.

Trong hệ thống trò chơi phi tiêu theo một phương án ví dụ theo sáng chế, trong trường hợp mà các giới hạn thời gian khác được đặt vào ít nhất một số người chơi tham gia vào cùng phiên chơi, hệ thống trò chơi phi tiêu có thể thiết lập các giới hạn thời gian sao cho các giới hạn thời gian khác trùng lặp ít nhất một phần.

Trong hệ thống trò chơi phi tiêu theo phương án ví dụ của sáng chế, các lượt chơi cụ thể bị giới hạn thời gian trong phiên chơi có thể được thiết lập khác nhau. Trong một ví dụ, một lượt chơi cụ thể có thể được thiết lập cho khối trò chơi nhỏ nhất trong đó thắng hay thua được xác định bởi các quy tắc của trò chơi phi tiêu. Ví dụ, thời gian bắt đầu để kết thúc của trò chơi, như trò chơi Count Up và Cricket, có thể được thiết lập dưới dạng một lượt chơi cụ thể. Trong các ví dụ khác, một lượt chơi cụ thể có thể là đơn vị với có độ chi tiết thấp hơn đơn vị này. Ví dụ, một lượt chơi cụ thể có thể được thiết lập với một vòng đầu trò chơi trong trò chơi. Trong ví dụ khác, một lượt chơi cụ thể có thể được thiết lập cho ném phi tiêu mà cấu thành mỗi trong số nhiều vòng đầu trong một trò chơi duy nhất. Ví dụ, một lượt chơi cụ thể có thể được thiết lập cho mỗi trong số nhiều vòng đầu mà cấu thành trong lượt chơi đếm tăng. Theo cách khác, một lượt chơi cụ thể có thể được thiết lập với ba lần ném phi tiêu, mà cấu thành mỗi vòng đầu cấu thành lượt chơi đếm tăng.

Trong hệ thống trò chơi phi tiêu theo phương án ví dụ của sáng chế, khi một

lượt chơi cụ thể được thiết lập lên dưới dạng một vòng, hai hoặc nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi có thể được yêu cầu chơi một vòng đấu trong điều kiện thời gian. Ví dụ, những người chơi có thể được yêu cầu hoàn thành vòng đấu thứ năm đếm tăng đang diễn ra trong cùng phiên chơi trong khoảng thời gian 30 giây bắt đầu từ 10:01 ngày 1 tháng 10, năm 2021. Một ví dụ khác, khi một lượt chơi cụ thể được thiết lập với một lần ném phi tiêu, ví dụ, những người chơi có thể được yêu cầu hoàn thành lần ném phi tiêu thứ nhất của vòng thứ năm của đếm tăng đang diễn ra trong cùng phiên chơi trong khoảng thời gian 10 giây bắt đầu từ 10:05 ngày 1 tháng 10, năm 2021. Đây là minh họa, và những người chơi tham gia vào cùng phiên chơi có thể được đưa ra các giới hạn thời gian trong đó thời gian bắt đầu hoặc các khoảng thời gian cho điều kiện thời gian hoàn thành một lượt chơi cụ thể khác nhau.

Phần mô tả sau đây minh họa một số phương án ví dụ khác nhau để cấu thành giới hạn thời gian được bao gồm trong phiên chơi trong hệ thống trò chơi phi tiêu theo phương án ví dụ của sáng chế, và hệ thống trò chơi phi tiêu theo sáng chế không bị giới hạn bởi ví dụ nêu trên.

Trong lúc đó, theo sáng chế, người chơi tham gia vào phiên chơi thông qua trực tuyến có thể chơi một cách độc lập trò chơi phi tiêu không liên quan đến việc ném chốt phi tiêu bởi người chơi khác thông qua thiết bị trò chơi phi tiêu khác. Ví dụ, theo các quy tắc của trò chơi phi tiêu play trong lĩnh vực kỹ thuật liên quan, khi người chơi thứ nhất ném một số chốt phi tiêu và sau đó các điểm số được thu thập, cơ hội để ném chốt phi tiêu có thể được bố trí cho người chơi thứ hai. Tuy nhiên, theo các quy tắc chơi trong lĩnh vực kỹ thuật liên quan, những người chơi cần phải đợi khi chưa đến lượt họ. Ngoài ra, các quy tắc chơi trong lĩnh vực kỹ thuật liên quan của trò chơi phi tiêu đã dẫn đến một thời gian dài hơn. Mặt khác, những người chơi tham gia vào phiên chơi theo sáng chế có thể ném các chốt phi tiêu riêng của họ độc lập với lượt ném của các chốt phi tiêu của những người chơi khác. Nghĩa là, những người chơi trên các thiết

bị trò chơi phi tiêu tham gia vào cùng phiên chơi có thể chơi trò chơi phi tiêu riêng của họ nằm trong phiên chơi không cần phải đợi đối thủ ném. Thông qua phiên chơi, những người chơi mà ở xa nhau có thể, ví dụ, thích chơi trò chơi phi tiêu trong thời gian thực mà không phải đợi những người chơi khác chơi trong cùng vòng đấu.

Sau đây, tham chiếu đến các hình vẽ từ Fig.1 đến Fig.18, thiết bị trò chơi phi tiêu, hệ thống trò chơi phi tiêu, và trò chơi phi tiêu phương pháp sử dụng thiết bị trò chơi phi tiêu theo sáng chế sẽ được mô tả. Trong lúc đó, theo sáng chế, để thuận tiện mô tả, người chơi chơi trò chơi phi tiêu và thiết bị trò chơi phi tiêu chơi trò chơi phi tiêu được sử dụng hoán đổi cho nhau mà không phân biệt giữa chúng, và các hình vẽ kèm theo chỉ nhằm mục đích tạo điều kiện thuận lợi cho việc hiểu các phương án ví dụ được bộc lộ trong sáng chế, và cần phải hiểu rằng nội dung kỹ thuật được bộc lộ trong sáng chế không bị giới hạn bởi các hình vẽ kèm theo và bao gồm tất cả các cải biến, phần tương đương, hoặc thay thế nằm trong nội dung và khoảng kỹ thuật theo sáng chế.

Fig.1 là sơ đồ khối để minh họa ví dụ về hệ thống trò chơi phi tiêu theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Đề cập đến Fig.1, hệ thống trò chơi phi tiêu 10000 có thể bao gồm thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, ít nhất một thiết bị khác 2000, máy chủ 3000, và mạng 400. Tuy nhiên, các thành phần được mô tả ở trên không cần thiết để triển khai hệ thống trò chơi phi tiêu 10000, và hệ thống trò chơi phi tiêu 10000 có thể có nhiều hơn hoặc ít hơn thành phần so với các hệ thống được liệt kê ở trên.

Thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể cung cấp trò chơi phi tiêu cho những người chơi tham gia vào phiên chơi. Trong bản mô tả này, phiên chơi có thể để chỉ khối trò chơi trong đó một hoặc nhiều các thiết bị có thể chơi cùng nhau, như được mô tả ở trên. Nói cách khác, bằng cách tham gia vào phiên chơi thông qua thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, người chơi có thể chơi trò chơi phi tiêu trực tuyến trong thời gian thực

với những người chơi trên nhiều thiết bị khác trong cùng khoảng thời gian. Tuy nhiên, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 không chỉ cung cấp các trò chơi phi tiêu trực tuyến cho những người chơi, mà còn có thể cung cấp các trò chơi phi tiêu ngoại tuyến. Sau đây, ví dụ về thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến các hình từ Fig.2 đến Fig.7.

Các thiết bị khác 2000 có thể là ít nhất một trong số các thiết bị liên quan đến những người chơi khác với thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Ví dụ, thiết bị khác 2000 có thể là thiết bị trò chơi phi tiêu khác với thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, thiết bị di động liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 (ví dụ, điện thoại thông minh của người dùng có phần mềm liên quan đến trò chơi phi tiêu được lắp đặt), hoặc máy chủ.

Ví dụ, thiết bị khác 2000a có thể là ít nhất một thiết bị trò chơi phi tiêu mà tham gia vào cùng phiên chơi như thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, hoặc đang đợi tham gia vào cùng phiên chơi.

Trong ví dụ khác, thiết bị khác 2000b có thể là thiết bị di động cùng với thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 để trình diễn thông tin về phiên chơi trong đó thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 tham gia với người chơi.

Trong ví dụ khác, thiết bị khác 2000c có thể là máy chủ để cung cấp cùng phiên chơi cho nhiều thiết bị trò chơi phi tiêu. Máy chủ trong bản mô tả này có thể là thiết bị giống như máy chủ 3000 được minh họa trên Fig.1, hoặc có thể là máy chủ khác biệt về mặt vật lý. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Máy chủ 3000 có thể bao gồm, ví dụ, loại hệ thống điện toán hoặc thiết bị điện toán bất kỳ, như bộ vi xử lý, máy toán đại khung, bộ xử lý kỹ thuật số, thiết bị cầm tay, hoặc bộ điều khiển thiết bị.

Theo sáng chế, máy chủ 3000 có thể xác định người chơi trò chơi phi tiêu

tham gia vào phiên chơi.

Cụ thể, máy chủ 3000 có thể nhận thông tin kết quả chơi thứ nhất từ nhiều thiết bị tham gia vào phiên chơi thứ nhất mà diễn ra trong khoảng thời gian thứ nhất. Dựa trên thông tin kết quả chơi thứ nhất, máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai trong khoảng thời gian thứ hai, mà sau khoảng thời gian thứ nhất. Trong bản mô tả này, thông tin kết quả chơi có thể là thông tin về kết quả của trò chơi phi tiêu mà được tạo ra khi những người chơi tham gia vào phiên chơi tiến hành trò chơi phi tiêu. Thông tin kết quả chơi có thể bao gồm dạng thông tin kết quả bất kỳ được tạo ra khi chơi trò chơi phi tiêu.

Ví dụ, thông tin kết quả chơi có thể bao gồm ít nhất một trong số thông tin về xếp hạng liên quan đến kết quả của trò chơi phi tiêu cho mỗi trong số người chơi, thông tin về điểm số liên quan đến kết quả của trò chơi phi tiêu cho mỗi trong số người chơi, thông tin về hình ảnh của những người chơi chơi trò chơi phi tiêu, thông tin về hình ảnh được lưu trữ trước đại diện người chơi, thông tin về thời gian mà ở đó mỗi trong số người chơi đã kết thúc trò chơi phi tiêu, hoặc thông tin nhận dạng cho mỗi trong số người chơi tham gia vào phiên chơi. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Ví dụ, máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi có xếp hạng được xác định trước là những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai dựa trên thông tin về xếp hạng được bao gồm trong thông tin kết quả chơi thứ nhất. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó. Sau đây, một ví dụ về phương pháp xác định, bởi máy chủ 3000, người chơi trò chơi phi tiêu tham gia vào phiên chơi theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến các hình từ Fig.8 đến Fig.11.

Theo sáng chế, máy chủ 3000 có thể là số nhiều. Và, mỗi trong số nhiều máy chủ có thể phân bổ ít nhất một phiên chơi đến mỗi trong số các thiết bị trò chơi phi tiêu

1000 hoặc các thiết bị khác 2000.

Cụ thể, trong lúc chơi phi tiêu thuộc hệ thống cuộc đấu, máy chủ 3000 có thể cung cấp phiên chơi thứ nhất-1 đến phiên chơi thứ nhất-8. Trong bản mô tả này, 8 người chơi có thể tham gia vào mỗi trong số phiên chơi thứ nhất-1 đến phiên chơi thứ nhất-8. Phiên chơi thứ nhất-1 đến phiên chơi thứ nhất-8 có thể là các phiên phụ của phiên chơi thứ nhất. Phiên chơi thứ nhất có thể bao gồm phiên chơi thứ nhất-1 đến phiên chơi thứ nhất-8. Phiên chơi thứ nhất-1 đến phiên chơi thứ nhất-8 có thể đặt giới hạn thời gian chơi tương ứng trên mỗi trong số hai hoặc nhiều thiết bị. Trong trường hợp này, máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai dựa trên thông tin kết quả chơi của phiên chơi thứ nhất.

Hệ thống trò chơi phi tiêu 10000 được tạo ra từ máy chủ đơn lẻ 3000 có thể khó cung cấp trò chơi phi tiêu thú vị cho người chơi do các giới hạn về mạng, và các dạng tương tự. Do đó, theo phương án ví dụ của sáng chế, nhiều máy chủ 3000 có thể được đề xuất. Mỗi trong số nhiều máy chủ có thể phân bổ ít nhất một phiên chơi hoặc ít nhất một phiên phụ đến người chơi. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Mạng 4000 có thể được tạo cấu hình bất kể chế độ truyền thông của nó, như chế độ có dây và chế độ không dây, và có thể được tạo cấu hình cho các mạng truyền thông khác nhau, như mạng cục bộ (LAN) và mạng diện rộng (WAN).

Theo sáng chế, mạng 4000 hoặc máy chủ 3000 có thể là hệ thống dựa trên đám mây. Trong bản mô tả này, hệ thống dựa trên đám mây là hệ thống trong đó người dùng (thiết bị trò chơi phi tiêu) chia sẻ các tài nguyên mạng, và có thể là môi trường điện toán mà người dùng thuê bao nếu cần và được sử dụng thông qua mạng ở thời điểm mong muốn. Hệ thống dựa trên đám mây có thể bao gồm mô hình triển khai, như đám mây công cộng, đám mây riêng, đám mây kết hợp, đám mây cộng đồng, hoặc các mô hình dịch vụ, như dịch vụ cơ sở hạ tầng (IaaS), nền tảng dạng dịch vụ (PaaS), hoặc

phần mềm dạng dịch vụ (SaaS). Tuy nhiên, mạng 4000 hoặc máy chủ 3000 theo sáng chế không bị giới hạn ở hệ thống dựa trên đám mây, và mạng kiểu điện toán biên hoặc tập trung 4000 hoặc máy chủ 3000 có thể cũng được triển khai theo phương án ví dụ của sáng chế.

Theo sáng chế, phiên chơi có thể còn được tạo ra bởi thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Hơn nữa, các thiết bị khác 2000 có thể tham gia trong phiên chơi được tạo ra bởi thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Ngoài ra, thông tin kết quả chơi của lượt chơi tham gia vào phiên chơi được tạo ra bởi thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể được thu thập bởi máy chủ 3000. Thông tin kết quả chơi có thể được truyền đến máy chủ 3000 bởi ít nhất một trong số thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 hoặc các thiết bị khác 2000. Tuy nhiên, có thể thích hợp đối với thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và các thiết bị khác 2000 để truyền thông tin kết quả chơi đến máy chủ 3000 để xác minh thông tin kết quả chơi. Trong trường hợp này, tải lưu lượng truy cập hoặc các tài nguyên mà máy chủ 3000 phải gánh để tạo ra các phiên chơi có thể được giảm xuống.

Theo các cấu hình được mô tả ở trên, hệ thống trò chơi phi tiêu 10000 có thể bao gồm thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, các thiết bị khác 2000, và máy chủ 3000 để cung cấp trò chơi phi tiêu trong thời gian thực cho nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi.

Mặt khác, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 hoặc các thiết bị khác 2000 có thể bao gồm các thành phần mà cho phép người chơi chơi trò chơi phi tiêu. Sau đây, các thành phần của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến các hình Fig.2 và Fig.3.

Fig.2 là sơ đồ khối để minh họa ví dụ về thiết bị trò chơi phi tiêu theo một số phương án ví dụ của sáng chế. Fig.3 là sơ đồ để minh họa ví dụ về thiết bị trò chơi phi tiêu theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Đề cập đến Fig.2, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể bao gồm ít nhất một trong số khối điều khiển 100, khối hiển thị 120, khối lưu trữ 110, khối che 130, khối camera 140, khối truyền thông mạng 150, khối cảm biến 160, khối đầu vào người dùng 170, khối chiếu sáng 180, khối đầu ra âm thanh 190, phần đích phi tiêu 200, và kết cấu thân 300. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Khối điều khiển 100 có thể thường xử lý hoạt động tổng thể của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Khối điều khiển 100 có thể xử lý các tín hiệu, dữ liệu, thông tin, và các dạng tương tự mà được đưa vào hoặc xuất ra thông qua các thành phần của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, hoặc điều khiển chương trình ứng dụng được lưu trữ trong khối lưu trữ 230, để cung cấp hoặc xử lý thông tin hoặc chức năng thích hợp cho người dùng.

Ví dụ, trong trường hợp của trò chơi phi tiêu, khối điều khiển 100 có thể xác định điểm số cho lần ném chót phi tiêu của người chơi được phát hiện bởi khối cảm biến 160. Hơn nữa, khối điều khiển 100 có thể truyền điểm số được xác định đến các thiết bị khác 2000 thông qua khối truyền thông mạng 150. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi, bao gồm các điểm số liên quan đến trò chơi phi tiêu, từ các thiết bị khác 2000 thông qua khối truyền thông mạng 150. Hơn nữa, khối điều khiển 100 có thể điều khiển khối hiển thị 120 để hiển thị thông tin liên quan đến phiên chơi trên khối hiển thị 120 dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi bao gồm các điểm số của những người chơi khác và các điểm số được xác định bởi thiết bị trò chơi phi tiêu. Trong bối cảnh này, dữ liệu liên quan đến lượt chơi có thể là dữ liệu chứa thông tin bất kỳ mà được tạo ra khi những người chơi tham gia vào phiên chơi tiến hành thông qua trò chơi phi tiêu, hoặc có thể được sử dụng tham gia vào phiên chơi.

Ví dụ, dữ liệu liên quan đến lượt chơi có thể bao gồm ít nhất một trong số thông tin nhận dạng cho mỗi người chơi tham gia vào phiên chơi, thông tin về xếp

hạng liên quan đến trò chơi phi tiêu của mỗi người chơi tham gia vào phiên chơi, thông tin về hình ảnh của người chơi chơi trò chơi phi tiêu, dữ liệu kết quả chơi về trò chơi phi tiêu của mỗi người chơi tham gia vào phiên chơi, thông tin về hình ảnh được lưu trữ trước đại diện những người chơi, và thông tin về các điểm số liên quan đến trò chơi phi tiêu của mỗi người chơi tham gia vào phiên chơi.

Khối lưu trữ 110 có thể bao gồm bộ nhớ và/hoặc môi trường lưu trữ vĩnh viễn. Bộ nhớ có thể bao gồm ít nhất một loại môi trường lưu trữ trong số loại bộ nhớ chớp, loại đĩa cứng, loại vi thẻ đa phương tiện, loại bộ nhớ thẻ (ví dụ, bộ nhớ SD hoặc XD), bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên (RAM), bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên tĩnh (SRAM), bộ nhớ chỉ đọc (ROM), bộ nhớ chỉ đọc lập trình xóa được bằng điện (EEPROM), bộ nhớ chỉ đọc lập trình được (PROM), bộ nhớ từ tính, đĩa từ, và đĩa quang.

Khối lưu trữ 110 có thể lưu trữ trước ít nhất một hình ảnh liên quan đến trò chơi phi tiêu. Trong trường hợp này, đáp ứng với nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi từ các thiết bị khác 2000 thông qua khối truyền thông mạng 150, khối điều khiển 100 có thể xác định hình ảnh hiển thị liên quan đến dữ liệu liên quan đến lượt chơi trong số ít nhất một hình ảnh được lưu trữ trước. Sau đó, khối hiển thị 120 có thể hiển thị hình ảnh hiển thị được xác định.

Cụ thể, thông tin liên quan đến phiên chơi được hiển thị trên khối hiển thị 120 có thể là các hình ảnh liên quan đến trò chơi của những người chơi trên các thiết bị khác 2000. Khi khối truyền thông mạng 150 nhận trực tiếp các hình ảnh được lấy thông qua khối camera từ các thiết bị khác 2000, khối hiển thị 120 có thể hiển thị các hình ảnh được nhận.

Tuy nhiên, tùy thuộc vào các điều kiện lưu lượng truy cập giữa thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và các thiết bị khác 2000, khối truyền thông mạng 150 có thể chỉ nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi từ các thiết bị khác 2000 mà không bao gồm các

hình ảnh liên quan đến trò chơi. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định hình ảnh hiển thị liên quan đến dữ liệu liên quan đến lượt chơi trong số ít nhất một hình ảnh được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110 dưới dạng hình ảnh hiển thị sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng người chơi trên thiết bị khác 2000 đã đạt điểm số tương ứng với khu vực bộ ba dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi từ thiết bị khác 2000 nhận được thông qua khối truyền thông mạng 150. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định hình ảnh hiển thị liên quan đến bộ ba trong số nhiều hình ảnh hiển thị được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110 dưới dạng hình ảnh hiển thị sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120. Sau đây, ví dụ về phương pháp xác định, bởi khối điều khiển 100, hình ảnh hiển thị dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi của thiết bị khác 2000 theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.4.

Khối hiển thị 120 có thể hiển thị (xuất ra) thông tin được xử lý bởi thiết bị trò chơi phi tiêu 1000.

Ví dụ, khối hiển thị 120 có thể hiển thị thông tin liên quan đến phiên chơi dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi từ thiết bị khác 2000 nhận được thông qua khối truyền thông mạng 150. Trong bản mô tả này, thông tin liên quan đến phiên chơi có thể là hình ảnh liên quan đến trò chơi của người chơi trong thiết bị khác 2000, hoặc hình ảnh được tạo ra dựa trên thông tin về kết quả của trò chơi phi tiêu chơi trên thiết bị khác 2000. Sau đây, thông tin liên quan đến phiên chơi được hiển thị trên khối hiển thị 120 sẽ được mô tả có tham chiếu đến các hình từ Fig.11 đến Fig.13.

Khối hiển thị 120 có thể được bố trí trên bề mặt trước của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000.

Ví dụ, đề cập đến (a) trên Fig.3, khối hiển thị 120 có thể được bố trí trên bề

mặt trước của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 để hiển thị thông tin liên quan đến phiên chơi.

Theo sáng chế, khối hiển thị 120 có thể bao gồm nhiều vùng hiển thị. Ví dụ, khối hiển thị 120 có thể bao gồm vùng hiển thị thứ nhất 121 và vùng hiển thị thứ hai 122. Mỗi trong số vùng hiển thị thứ nhất 121 và vùng hiển thị thứ hai 122 có thể được điều khiển một cách độc lập bởi khối điều khiển 100. Theo cách khác, mỗi trong số vùng hiển thị thứ nhất 121 và vùng hiển thị thứ hai 122 có thể được điều khiển bởi khối điều khiển 100 sao cho hình ảnh đơn lẻ được triển khai trên khắp vùng hiển thị thứ nhất 121 và vùng hiển thị thứ hai 122. Ví dụ, vùng hiển thị thứ nhất 121 và vùng hiển thị thứ hai 122 có thể hoạt động ở dạng các môđun hiển thị độc lập với nhau. Là ví dụ khác, vùng hiển thị thứ nhất 121 và vùng hiển thị thứ hai 122 có thể là một môđun thay vì các môđun độc lập, riêng biệt.

Đề cập đến (b) trên Fig.3, khối hiển thị 120 có thể được triển khai dưới dạng ít nhất một khối hiển thị. Hơn nữa, mỗi trong số ít nhất một khối hiển thị có thể được điều khiển một cách độc lập bởi khối điều khiển 100.

Ví dụ, khối hiển thị 120 có thể bao gồm khối hiển thị thứ nhất được đặt ở phần dưới của phần đích phi tiêu 200 và có vùng hiển thị thứ nhất 121 và khối hiển thị thứ hai được đặt ở phần phía trên của phần đích phi tiêu 200 và có vùng hiển thị thứ hai 122. Hơn nữa, mỗi của khối hiển thị thứ nhất và khối hiển thị thứ hai có thể được điều khiển một cách độc lập bởi khối điều khiển 100.

Phần che 130 có thể được bố trí liền kề với khối hiển thị 120 để bảo vệ khối hiển thị 120.

Ví dụ, đề cập đến (a) trên Fig.3, phần che 130 có thể được định vị giữa mép ảo kéo dài hướng lên từ đường ném và khối hiển thị 120. Trong trường hợp này, phần che 130 có thể được đặt liền kề với khối hiển thị 120, do đó làm giảm nguy cơ nứt vỡ

khối hiển thị 120.

Đề cập lại đến Fig.2, khối camera 140 có thể bao gồm một hoặc nhiều camera. Các khung hình ảnh được xử lý bởi khối camera 140 có thể được lưu trữ trong khối lưu trữ 110 hoặc được truyền đến bên ngoài thông qua khối truyền thông mạng 150. Khối camera 140 có thể được trang bị hai hoặc nhiều camera tùy thuộc vào môi trường sử dụng.

Theo sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể chấp nhận hoặc từ chối yêu cầu đăng nhập của người chơi cho thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 dựa trên hình ảnh, bao gồm người chơi, được lấy thông qua khối camera 140.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể nhận đầu vào từ người chơi để đăng nhập thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 thông qua khối đầu vào người dùng 170. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể điều khiển khối camera 140 để chụp ảnh hình ảnh mà bao gồm người chơi hiện đang vận hành khối đầu vào người dùng 170. Khối điều khiển 100 có thể chấp nhận hoặc từ chối yêu cầu đăng nhập của người chơi dựa trên sự so sánh giữa thông tin khuôn mặt được bao gồm trong thông tin nhận dạng của người chơi được lưu trữ trước và thông tin khuôn mặt được nhận biết từ hình ảnh được chụp.

Trong ví dụ khác, khối điều khiển 100 có thể yêu cầu đầu vào đăng nhập của người dùng thông qua khối hiển thị 120. Khối hiển thị 120 có thể, dưới sự điều khiển của khối điều khiển 100, xuất ra thông tin cần thiết cho người dùng để tiến hành đăng nhập thông qua ảnh chụp được lấy bởi camera hoặc đăng nhập thông qua khối đầu vào người dùng 170.

Là ví dụ khác, khối điều khiển 100 có thể còn cho phép người dùng đăng nhập vào thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 thông qua truyền thông với thiết bị khác 2000. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể điều khiển khối truyền thông mạng 150 để truyền và nhận thông tin xác thực người dùng với thiết bị khác 2000.

Theo sáng chế, khối điều khiển 100 có thể so sánh thông tin khuôn mặt được nhận biết từ hình ảnh được chụp với thông tin khuôn mặt được bao gồm trong thông tin nhận dạng của người chơi được lưu trữ trước sau thời điểm hoạt động đăng nhập ban đầu của người chơi.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể chụp ảnh hình ảnh lượt chơi thông qua khối camera 140 để truyền hình ảnh lượt chơi liên quan đến người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 đến thiết bị khác 2000. Khối điều khiển 100 có thể so sánh thông tin khuôn mặt được nhận biết từ hình ảnh lượt chơi được chụp mới với thông tin khuôn mặt được bao gồm trong thông tin nhận dạng được sử dụng để đăng nhập. Dựa trên kết quả so sánh, khối điều khiển 100 có thể xác định xem người chơi hiện hành có phải là người chơi giống người chơi tại thời điểm đăng nhập hay không. Trong trường hợp này, gian lận có thể được ngăn chặn, như sự có mặt của người chơi thay thế, mà có thể xảy ra khi thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và các thiết bị khác 2000 tham gia vào phiên chơi trực tuyến. Trong bản mô tả này, người chơi thay thế có thể là người chơi khác với người chơi đã đăng nhập vào thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Sau đây, một ví dụ về phương pháp sử dụng thông tin khuôn mặt bởi khối điều khiển 100 theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.16.

Trong ví dụ khác, khối điều khiển 100 có thể xác định xem người chơi của trò chơi phi tiêu có gian lận hay không bằng cách so sánh hình ảnh lượt chơi được lưu trữ trước mà bao gồm hoạt động chơi của người chơi với hình ảnh lượt chơi hiện hành của người chơi. Ví dụ, khi mức khác biệt giữa hình ảnh của người chơi ném chốt phi tiêu được bao gồm trong hình ảnh lượt chơi hiện hành và hình ảnh ném chốt phi tiêu trước đó của người chơi tương ứng bằng hoặc lớn hơn ngưỡng định trước, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng hình ảnh ném chốt phi tiêu hiện hành có xác suất gian lận cao. Một thuật toán học sâu định trước liên quan đến xử lý hình ảnh hoặc phân tích hình ảnh có thể được sử dụng để so sánh hai hoặc nhiều các hình ảnh.

Khối truyền thông mạng 150 có thể được tạo cấu hình bất kể chế độ truyền thông của nó, như chế độ có dây và chế độ không dây, và có thể được tạo cấu hình của các mạng truyền thông khác nhau, như mạng cục bộ (LAN) và mạng diện rộng (WAN).

Khối truyền thông mạng 150 có thể phát hiện trạng thái kết nối của mạng với các thiết bị khác 2000 hoặc máy chủ 3000, và tốc độ truyền và nhận của mạng. Tuy nhiên, không bị giới hạn, lưu lượng truy cập thông tin liên quan đến tốc độ truyền và nhận của mạng và các dạng tương tự cũng có thể được nhận từ máy chủ 3000.

Dữ liệu nhận được thông qua khối truyền thông mạng 150 có thể được hiển thị trên khối hiển thị 120, hoặc được truyền đến các thiết bị khác 2000.

Ví dụ, khi khối truyền thông mạng 150 nhận dữ liệu liên quan đến phiên chơi từ các thiết bị khác 2000 hoặc máy chủ 3000, khối truyền thông mạng 150 có thể truyền dữ liệu được nhận đến thiết bị khác, như thiết bị di động. Một phương pháp cung cấp trò chơi phi tiêu theo sáng chế có thể cho phép hai hoặc nhiều thiết bị tham gia vào cùng phiên chơi. Theo đó, người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể phải đợi một, hai, hoặc nhiều hơn trong số nhiều người chơi tham gia vào cùng phiên chơi. Do đó, khối truyền thông mạng 150 có thể truyền dữ liệu liên quan đến phiên chơi đến thiết bị di động của người chơi hoặc các dạng tương tự. Trong trường hợp này, người chơi có thể kiểm tra xem họ có phù hợp với người chơi khác hay không thông qua thiết bị di động trong khi nghỉ giải lao.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 có thể cung cấp trò chơi phi tiêu ngoại tuyến đến người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 khi số lượng người chơi tham gia vào phiên chơi không được đáp ứng và người chơi đang đợi người chơi khác.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể nhận đầu vào từ người chơi tham gia vào phiên chơi thông qua khối đầu vào người dùng 170. Trong trường hợp này, khối điều

khởi 100 có thể tạo ra phiên chơi hoặc tham gia vào một trong số nhiều phiên chơi hiện có. Tuy nhiên, khi số lượng người chơi của các thiết bị khác 2000 không đủ, người chơi trên thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể phải đợi một cuộc đấu được thực hiện. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể cung cấp trò chơi phi tiêu ngoại tuyến đến người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 cùng với tìm kiếm những người chơi khác sao cho cuộc đấu được thực hiện với người chơi khác.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, người chơi giả có thể được tạo ra bởi máy chủ 3000 khi số lượng người chơi tham gia vào phiên chơi không đủ. Trong bản mô tả này, người chơi giả có thể là người chơi ảo thay vì người chơi thực. Máy chủ 3000 sau đó có thể làm cho người chơi giả đã tạo ra tham gia vào ít nhất một phiên chơi trong đó số lượng người chơi không đủ. Ví dụ, người chơi giả có thể được tạo ra dựa trên dữ liệu kết quả chơi của người chơi thực, người chơi giả có thể thực hiện chơi ở dạng tương tự với người chơi thực tế định trước như thể người chơi thực chơi với người chơi giả chơi trò chơi phi tiêu trong thời gian thực với người chơi đối thủ thực. Sau đây, ví dụ về phương pháp tạo ra, bởi máy chủ 3000, người chơi giả theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.10.

Khối cảm biến 160 có thể phát hiện lượt chơi của người chơi được thực thi dựa vào phần đích phi tiêu 200. Ví dụ, khối cảm biến 160 có thể phát hiện vị trí ném trúng của chốt phi tiêu. Khối cảm biến 160 có thể chuyển đổi bằng điện điểm số tương ứng với khu vực đạt được bởi phi tiêu và truyền điểm số được chuyển đổi thành khối điều khiển 100. Hơn nữa, khối cảm biến 160 có thể truyền thông tin về khu vực đạt được bởi chốt phi tiêu đến khối điều khiển 100, và khối điều khiển 100 có thể thu được điểm số dựa trên thông tin về vị trí ném trúng trên phi tiêu thu được từ khối cảm biến 160.

Khối đầu vào người dùng 170 có thể nhận đầu vào người dùng để điều khiển thiết bị trò chơi phi tiêu 1000.

Ví dụ, đề cập đến (b) trên Fig.3, khối đầu vào người dùng 170 có thể được triển khai dưới dạng ít nhất một trong số bàn phím, bộ chuyển mạch dạng vòm, bàn di chuột (điện dung/tĩnh), màn xoay, và bộ chuyển mạch nhấp nháy. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Ngoài ra, khối đầu vào người dùng 170 có thể bao gồm khối truyền thông khu vực cục bộ (không được minh họa). Nếu khối đầu vào người dùng 170 bao gồm khối truyền thông khu vực cục bộ của khối truyền thông mạng 150, khối đầu vào người dùng 170 có thể được tạo cấu hình để nhận đầu vào người dùng được nhập vào bởi thiết bị bảng điều khiển bên ngoài. Là kỹ thuật truyền thông tầm ngắn, Bluetooth, nhận dạng bằng tần số vô tuyến (RFID - Radio Frequency Identification), liên kết dữ liệu hồng ngoại (IrDA - Infrared Data Association), băng siêu rộng (UWB - Ultra Wideband), ZigBee, và các dạng tương tự có thể được sử dụng.

Khối chiếu sáng 180 có thể được bố trí trên nhiều phần khác nhau của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 để phân phối hiệu ứng thị giác đến người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000.

Ví dụ, đề cập đến (a) trên Fig.3, khối chiếu sáng thứ nhất 180-1 có thể được tạo ra kéo dài theo hướng thẳng đứng dọc theo hình chiếu về phía trước của kết cấu thân 300. Hơn nữa, khối chiếu sáng thứ hai 180-2 có thể được bố trí ở phần dưới phía trước của kết cấu thân 300. Hơn nữa, khối chiếu sáng thứ nhất 180-1 và khối chiếu sáng thứ hai 180-2 có thể xuất ra các tín hiệu để chỉ ra sự xảy ra của một sự kiện trong thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Các ví dụ về sự kiện xảy ra trong thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể bao gồm nhận dạng người chơi trò chơi phi tiêu, ném trúng phi tiêu, thay đổi người chơi trò chơi phi tiêu, và kết thúc trò chơi.

Ngoài ra, các khối chiếu sáng 180-1 và 180-2 có thể bao gồm điốt phát quang (LED - Light Emitting Diode), sao cho người dùng có thể được thông báo sự xảy ra

của sự kiện bằng cách nhấp nháy LED. Ngoài ra, khối chiếu sáng 180 có thể thay đổi và xuất ra dạng ánh sáng được phát ra, cường độ ánh sáng được phát ra, hoặc tần suất nhấp nháy tùy thuộc vào vị trí mà chốt phi tiêu đạt đến trên phần đích phi tiêu.

Ngoài ra, các khối chiếu sáng 180-1 và 180-2 có thể xuất ra kiểu chiếu sáng được thiết lập trước cùng với sự chấp nhận yêu cầu đăng nhập của người chơi được xác định bởi khối điều khiển 100. Trong bản mô tả này, kiểu chiếu sáng được thiết lập trước có thể được xác định trước từ người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000.

Đề cập lại đến Fig.2, khối đầu ra âm thanh 190 có thể xuất ra dữ liệu âm thanh được lưu trữ trong khối lưu trữ 110, như các hiệu ứng âm thanh trò chơi, các hướng dẫn hoạt động trò chơi, và các mô tả phương pháp trò chơi. Ngoài ra, khối đầu ra âm thanh 190 có thể xuất ra các tín hiệu âm thanh liên quan đến các chức năng được thực hiện trong thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 (ví dụ, các hiệu ứng âm thanh trò chơi). Khối đầu ra âm thanh 190 có thể bao gồm bộ thu, loa, kèn chuông, và các dạng tương tự. Ngoài ra, khối đầu ra âm thanh 190 có thể thay đổi và âm lượng/loại nhạc đầu ra tùy thuộc vào vị trí mà chốt phi tiêu đã đạt đến đích phi tiêu.

Theo sáng chế, khối đầu ra âm thanh 190 có thể xuất ra âm thanh, âm nhạc, hoặc giọng nói mà tương ứng với dữ liệu liên quan đến lượt chơi trong số nhiều âm thanh, âm nhạc, hoặc giọng nói được lưu trữ trước, dựa trên trò chơi phi tiêu dữ liệu liên quan đến lượt chơi của người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000.

Cụ thể, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể nhận biết dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó của người chơi khi yêu cầu đăng nhập của người chơi được chấp nhận. Khối điều khiển 100 có thể điều khiển khối đầu ra âm thanh 190 để xuất ra âm thanh được thiết lập trước hoặc các dạng tương tự dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó. Theo cách khác, khi khối điều khiển 100 chấp nhận yêu cầu đăng nhập của người chơi, khối điều khiển 100 có thể xác định, dựa trên

thông tin nhận dạng của người chơi, xem liệu có âm thanh, âm nhạc, hoặc thông báo giọng nói được lưu trữ trước hoặc các dạng tương tự. Hơn nữa, khi được xác định rằng ít nhất một trong số âm thanh, âm nhạc, hoặc thông báo giọng nói được lưu trữ trước có mặt, khối điều khiển 100 có thể điều khiển khối đầu ra âm thanh 190 để xuất ra âm thanh tương ứng hoặc các dạng tương tự.

Ngoài ra, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể tạo ra thông báo hướng dẫn được cá nhân hóa cho người chơi dựa trên thông tin lịch sử liên quan đến kết quả của trò chơi phi tiêu được chơi bởi người chơi khi việc đăng nhập của người chơi được hoàn thành. Ví dụ, khi thời gian chơi trước đó của người chơi là một tuần trước, khối điều khiển 100 có thể tạo ra lời nhắc có nội dung, "Bạn sẽ đăng nhập sau một tuần, rất vui được gặp bạn". Trong ví dụ khác, nếu người chơi có lịch sử chiến thắng các cuộc đấu trò chơi phi tiêu, khối điều khiển 100 có thể tạo ra thông báo hướng dẫn, "Chào mừng đến với người chiến thắng cuộc đấu XX". Theo cách này, khối điều khiển 100 có thể tạo ra các thông báo được cá nhân hóa thích hợp cho người chơi từ thông tin lịch sử của người chơi để cung cấp người chơi với hiệu ứng giải trí đường.

Phần đích phi tiêu 200 có thể bao gồm bảng điểm với điểm đen ở tâm, và các khu vực (các đoạn) được ngăn cách bởi các vòng tròn đồng tâm có tâm ở điểm đen và các đường thẳng kéo dài xuyên tâm từ điểm đen, mỗi đường thẳng có điểm số riêng lẻ. Nhiều rãnh nhận có thể được tạo ra trên bảng điểm mà đầu mũi của phi tiêu có thể được chèn vào bảng điểm này. Trong trường hợp này, việc sắp xếp điểm số của phần đích phi tiêu 200 và hình dạng của các khu vực có điểm số có thể được thay đổi. Ngoài ra, phần đích phi tiêu 200 có thể được triển khai ở dạng màn hình cảm ứng.

Kết cấu thân 300 có thể được tạo ra để kéo dài theo hướng vuông góc với mặt đầu để tạo ra hình thức bên ngoài của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Hơn nữa, kết cấu thân 300 có thể bao gồm khối hiển thị 120, khối đầu vào người dùng 170, phần đích

phi tiêu 200, và các thành phần khác được mô tả ở trên. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Khối hiển thị 120, được bố trí trên bề mặt trước của kết cấu thân 300, có thể hiển thị thông tin liên quan đến phiên chơi. Trong bản mô tả này, thông tin liên quan đến phiên chơi có thể bao gồm các hình ảnh của lượt chơi của những người chơi khác, các hình ảnh được tạo ra dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi của những người chơi khác, hoặc thông tin liên quan đến các giới hạn thời gian chơi. Bây giờ đề cập đến Fig.4, ví dụ về phương pháp tạo ra, bởi khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, thông tin liên quan đến phiên chơi theo sáng chế sẽ được mô tả.

Fig.4 là lưu đồ để minh họa ví dụ về phương pháp hiển thị, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, thông tin liên quan đến phiên chơi theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Đề cập đến Fig.4, khối truyền thông mạng 150 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể truyền dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 tham gia vào phiên chơi đến các thiết bị khác 2000 hoặc máy chủ 3000. Ngoài ra, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 tham gia vào phiên chơi từ thiết bị khác 2000 hoặc máy chủ 3000 (S110).

Theo phương án ví dụ của sáng chế, phiên chơi có thể để chỉ khối trò chơi mà một hoặc nhiều các thiết bị có thể chơi cùng nhau. Theo phương án ví dụ, phiên chơi có thể để chỉ khối trò chơi trong đó hai hoặc nhiều những người chơi tham gia trong khi lần lượt chơi bằng cách sử dụng một thiết bị duy nhất. Theo phương án ví dụ khác, phiên chơi có thể để chỉ khối trò chơi trong đó hai hoặc nhiều những người chơi tham gia trong khi lần lượt chơi bằng cách sử dụng hai hoặc nhiều thiết bị, tương ứng. Bằng cách gán phiên chơi cho một hoặc nhiều các thiết bị, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và

các thiết bị khác 2000 tham gia vào cùng phiên chơi có thể cho phép nhiều người chơi chơi trò chơi phi tiêu trong thời gian thực cùng một lúc.

Trong hệ thống trò chơi phi tiêu theo phương án ví dụ của sáng chế, phiên chơi có thể được đưa ra giới hạn thời gian. Giới hạn thời gian có thể để chỉ điều kiện thời gian mà hai hoặc nhiều những người chơi tham gia vào cùng phiên chơi trong điều kiện đó phải thực hiện một lượt chơi cụ thể trong trò chơi phi tiêu. Theo phương án ví dụ, giới hạn thời gian có thể để chỉ điều kiện thời gian cho hai hoặc nhiều những người chơi tham gia vào cùng phiên chơi để chơi một trò chơi phi tiêu duy nhất.

Một phiên chơi có thể bao gồm nhiều phiên chơi phụ. Mỗi trong số nhiều phiên chơi phụ có thể được đưa ra giới hạn thời gian. Trong một ví dụ, phiên chơi có thể bao gồm ít nhất một trong số phiên chơi phụ thứ nhất, phiên chơi phụ thứ hai, và phiên chơi phụ thứ ba, mỗi trong số các phiên chơi này có thể bao gồm giới hạn thời gian.

Phiên chơi phụ thứ nhất có thể bao gồm giới hạn thời gian để ném các chốt phi tiêu. Hơn nữa, phiên chơi phụ thứ hai có thể bao gồm giới hạn thời gian cho vòng đấu mà cho phép N lần ném chốt phi tiêu. Hơn nữa, phiên chơi phụ thứ ba có thể bao gồm giới hạn thời gian cho một thiết lập bao gồm K vòng đấu. Trong bản mô tả này, N và K có thể là các số tự nhiên. Do đó, một phiên chơi có thể đặt các giới hạn thời gian cho $mooixn$ lần ném chốt phi tiêu, vòng đấu, và được thiết lập trên nhiều người chơi tham gia vào trò chơi phi tiêu. Trong trường hợp này, nhiều người chơi có thể tham gia vào trò chơi phi tiêu với cùng giới hạn thời gian trong thời gian thực bằng cách sử dụng các thiết bị trò chơi phi tiêu tương ứng 1000.

Theo phương án ví dụ, giới hạn thời gian có thể được áp dụng chung cho tất cả những người chơi tham gia vào cùng phiên chơi hoặc cùng phiên chơi phụ. Cụ thể, tất cả những người chơi có thể tham gia vào phiên chơi có giới hạn thời gian mà bao

gồm thời gian bắt đầu và thời gian kết thúc của cùng phiên chơi làm các điều kiện thời gian.

Ví dụ, có thể là phiên chơi mà yêu cầu tất cả những người chơi chơi từ 10:00 sáng đến 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021. Trong trường hợp này, phiên chơi có thể bao gồm phiên chơi phụ thứ nhất trong đó tất cả những người chơi phải ném một chốt phi tiêu từ 10:00 sáng đến 10:00:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021. Theo cách khác, phiên chơi có thể bao gồm phiên chơi phụ thứ hai trong đó tất cả những người chơi phải ném ba chốt phi tiêu để kết thúc vòng đầu trong khoảng thời gian từ 10:00 sáng đến 10:00:30 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021. Theo cách khác, phiên chơi có thể bao gồm phiên chơi phụ thứ ba trong đó tất cả những người chơi phải chơi 10 vòng từ 10:00 sáng đến 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, để hoàn thành một thiết lập. Theo đó, phiên chơi và mỗi trong số ít nhất một phiên chơi phụ được bao gồm trong phiên chơi có thể đặt các giới hạn thời gian giống nhau trên tất cả những người chơi.

Theo các phương án ví dụ khác, giới hạn thời gian có thể đặt các điều kiện thời gian khác nhau trên ít nhất hai trong số những người chơi tham gia vào cùng phiên chơi. Cụ thể, ít nhất một người chơi có thể tham gia vào phiên chơi có giới hạn thời gian mà bao gồm ít nhất một trong số thời gian bắt đầu phiên chơi khác hoặc thời gian kết thúc phiên chơi khác làm điều kiện thời gian.

Ví dụ, có thể là phiên chơi trong đó người chơi thứ nhất trên thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 cần chơi từ 10:00 sáng đến 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, và người chơi thứ hai trên thiết bị khác 2000 cần chơi từ 09:50 sáng đến 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021. Trong ví dụ khác, có thể là phiên chơi trong đó người chơi thứ nhất trên thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 cần chơi từ 10:00 sáng đến 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, và người chơi thứ hai trên thiết bị khác 2000 cần chơi từ 10:00 sáng đến 10:20 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021. Trong ví dụ khác, có thể là phiên chơi trong đó người chơi thứ nhất trên thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 cần chơi từ 10:00

sáng đến 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, và người chơi thứ hai trên thiết bị khác 2000 cần chơi từ 09:50 sáng đến 10:20 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021.

Theo phương án ví dụ, phiên chơi có giới hạn thời gian mà bao gồm các thời gian bắt đầu phiên chơi khác nhau làm các điều kiện thời gian có thể bao gồm các phiên chơi phụ có giới hạn thời gian mà bao gồm các thời gian bắt đầu phiên chơi phụ khác làm các điều kiện thời gian. Nghĩa là, các phiên chơi phụ được bao gồm trong phiên chơi có thể đặt các giới hạn thời gian khác trên những người chơi.

Ví dụ, phiên chơi có thể bao gồm phiên chơi phụ thứ nhất trong đó người chơi thứ nhất cần ném một chốt phi tiêu từ 10:00 sáng đến 10:00:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, và người chơi thứ hai cần ném một chốt phi tiêu từ 09:50 sáng đến 09:50:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021. Trong ví dụ khác, phiên chơi có thể bao gồm phiên chơi phụ thứ nhất trong đó người chơi thứ nhất cần ném một chốt phi tiêu từ 10:00 sáng đến 10:00:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, và người chơi thứ hai cần ném một chốt phi tiêu từ 09:50 sáng đến 09:50:20 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021. Trong ví dụ khác, phiên chơi có thể bao gồm phiên chơi phụ thứ nhất trong đó người chơi thứ nhất cần ném một chốt phi tiêu từ 10:00 sáng đến 10:00:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, và người chơi thứ hai cần ném một chốt phi tiêu từ 10:00 sáng đến 10:00:20 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021.

Trong khi các ví dụ nêu trên mô tả ném một chốt phi tiêu duy nhất trong một phiên chơi phụ, các phương án ví dụ trong đó một vòng đấu đơn lẻ được kết thúc trong phiên chơi phụ hoặc một lượt chơi trò chơi phi tiêu duy nhất được kết thúc trong phiên chơi phụ nằm trong phạm vi của sáng chế.

Theo phương án ví dụ của sáng chế, khi điều kiện thời gian được thiết lập để có các khoảng thời gian khác nhau, các điều kiện thời gian có thể được xác định bởi các yếu tố khác nhau. Theo phương án ví dụ, điều kiện thời gian có thể được thiết lập

dựa trên xếp hạng kỹ năng tương đối hoặc tuyệt đối của những người chơi tham gia vào phiên chơi.

Ví dụ, khi thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 tạo ra phiên chơi, thì người chơi thứ hai trên thiết bị khác 2000 có thể tham gia trong phiên chơi được tạo ra bởi thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Là người chơi thứ hai tham gia trong phiên chơi, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận dữ liệu trước thứ hai liên quan đến trò chơi của người chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000. Theo phương án ví dụ, dữ liệu trước thứ hai liên quan đến trò chơi của người chơi thứ hai có thể là dữ liệu liên quan đến người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Ví dụ, dữ liệu trước thứ hai liên quan đến trò chơi có thể là dữ liệu liên quan đến các kết quả của trò chơi phi tiêu trong một phiên chơi trước trong đó người chơi thứ nhất và người chơi thứ hai được tham gia cùng nhau. Trong trường hợp này, dữ liệu trước thứ hai liên quan đến trò chơi có thể bao gồm, ví dụ, xếp hạng trò chơi phi tiêu, điểm số, hoặc các dạng tương tự trong phiên chơi trước. Dựa trên dữ liệu trước thứ hai liên quan đến trò chơi của người chơi thứ hai và dữ liệu trước thứ nhất liên quan đến trò chơi của người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, khối điều khiển 100 có thể xác định sự khác nhau về các xếp hạng kỹ năng tương đối của người chơi thứ nhất và người chơi thứ hai. Khối điều khiển 100 có thể thiết lập điều kiện thời gian đối với phiên chơi sao cho người chơi thứ nhất và người chơi thứ hai có các khoảng thời gian khác nhau, dựa trên sự khác nhau về xếp hạng kỹ năng được xác định.

Theo các phương án ví dụ khác, dữ liệu trước thứ hai liên quan đến trò chơi của người chơi thứ hai có thể bao gồm thông tin về xếp hạng mà được tích lũy và được tạo ra khi người chơi thứ hai tham gia vào các phiên chơi và thực hiện trò chơi phi tiêu. Trong bản mô tả này, các xếp hạng có thể là chỉ ra tuyệt đối của kỹ năng người chơi trong trò chơi phi tiêu. Ví dụ, xếp hạng có thể là chỉ số đánh giá kỹ năng tuyệt đối của những người chơi trong trò chơi phi tiêu, được xác định dựa trên hệ thống xếp hạng

Elo và các dạng tương tự. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể, dựa trên thông tin về các xếp hạng của người chơi thứ nhất và người chơi thứ hai, thiết lập điều kiện thời gian đối với phiên chơi sao cho người chơi thứ nhất và người chơi thứ hai có các khoảng thời gian khác nhau.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất của người chơi thứ nhất và dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai của người chơi thứ hai có thể bao gồm dữ liệu kết quả của lượt chơi được chơi trong các khoảng thời gian ít nhất một phần trùng lặp theo các giới hạn thời gian được đặt bởi phiên chơi. Trong bản mô tả này, trùng lặp có thể là cùng một phần của khoảng thời gian của trò chơi phi tiêu được chơi bởi người chơi thứ nhất và khoảng thời gian của trò chơi phi tiêu được chơi bởi người chơi thứ hai. Do đó, một khoảng thời gian mà ít nhất một phần trùng lặp có thể có nghĩa rằng một phần khoảng thời gian của trò chơi phi tiêu được chơi bởi người chơi thứ nhất và một phần khoảng thời gian của trò chơi phi tiêu được chơi bởi người chơi thứ hai được chơi trong cùng khoảng thời gian. Nói cách khác, khoảng thời gian trò chơi phi tiêu của người chơi thứ nhất và khoảng thời gian của trò chơi phi tiêu của người chơi thứ hai có thể trùng lặp ít nhất một phần.

Cụ thể, theo phương án ví dụ của sáng chế, những người chơi tham gia vào cùng phiên chơi có thể được đưa ra các giới hạn thời gian khác. Ví dụ, khi phiên chơi được tạo ra bởi máy chủ 3000, máy chủ 3000 có thể gán các giới hạn thời gian khác cho những người chơi tham gia vào cùng phiên chơi dựa trên các xếp hạng kỹ năng tương đối hoặc tuyệt đối của những người chơi tham gia vào phiên chơi. Ví dụ, máy chủ 3000 có thể đặt giới hạn thời gian mà người chơi thứ nhất cần chơi từ 10:00 sáng đến 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, cho người chơi thứ nhất tham gia vào phiên chơi. Ví dụ, máy chủ 3000 có thể đặt giới hạn thời gian mà người chơi thứ hai cần chơi từ 10:00 sáng đến 10:20 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, cho người chơi thứ hai tham gia vào cùng phiên chơi. Nghĩa là, máy chủ 3000 có thể đặt giới hạn thời gian

cho người chơi thứ nhất và người chơi thứ hai sao cho khoảng thời gian từ 10:00 sáng đến 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021 trùng lặp. Theo đó, dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất và dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai được tạo ra trong tham gia vào cùng phiên chơi của người chơi thứ nhất và người chơi thứ hai có thể bao gồm dữ liệu kết quả của lượt chơi được chơi trong quá trình khoảng thời gian mà ít nhất một phần trùng lặp. Hơn nữa, máy chủ 3000 có thể xác định người chơi để tiếp diễn với phiên chơi tiếp theo và/hoặc lưu trữ dữ liệu kết quả nêu trên bằng cách sử dụng dữ liệu kết quả.

Theo hệ thống trò chơi phi tiêu hiện có, trong lượt chơi cuộc đấu trực tuyến, ba lần ném chót phi tiêu của người chơi thứ nhất phải được theo sau bởi ba lần ném chót phi tiêu của người chơi thứ hai trong cùng vòng đấu. Tương tự, trong hệ thống trò chơi phi tiêu hiện có, những người chơi sử dụng các thiết bị trò chơi phi tiêu được đặt từ xa và khác nhau phải đợi những người chơi khác chơi trong một vòng đấu đơn lẻ, do đó có khả năng là tiến hành của trò chơi phi tiêu có phần chậm chạp và nhầm lẫn. Trò chơi phi tiêu trực tuyến hệ thống 10000 theo phương án ví dụ của sáng chế cho phép chơi trực tuyến trong thời gian thực bằng cách phân bổ các phiên chơi cho nhiều thiết bị trong tiến trình của trò chơi phi tiêu trực tuyến.

Khi những người chơi chơi lượt chơi trực tuyến trong thời gian thực, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể hiển thị thông tin liên quan đến các giới hạn thời gian chơi đối với phiên chơi trên khối hiển thị 120. Trong bản mô tả này, thông tin liên quan đến giới hạn thời gian chơi có thể là thông tin để chỉ ra giới hạn thời gian được đặt vào người chơi đối với phiên chơi.

Theo phương án ví dụ, giới hạn thời gian có thể để chỉ điều kiện thời gian mà hai hoặc nhiều những người chơi tham gia vào cùng phiên chơi phải thực hiện một lượt chơi cụ thể trong trò chơi phi tiêu. Cụ thể, những người chơi có thể tất cả tham gia vào phiên chơi có giới hạn thời gian mà bao gồm thời gian bắt đầu và thời gian kết

thúc của cùng phiên chơi làm các điều kiện thời gian. Ví dụ, có thể là phiên chơi mà yêu cầu tất cả những người chơi chơi từ 10:00 sáng đến 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể hiển thị thông tin liên quan đến giới hạn thời gian chơi đối với thời gian bắt đầu phiên chơi và thời gian kết thúc phiên chơi. Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể hiển thị thời gian từ thời gian bắt đầu đến thời gian kết thúc của trò chơi, như trò chơi đếm tăng hoặc trò chơi crikê.

Hơn nữa, các giới hạn thời gian cũng có thể tồn tại đối với các đơn vị có độ chi tiết thấp hơn, cũng như các giới hạn về thời gian bắt đầu phiên chơi và thời gian kết thúc phiên chơi. Ví dụ, giới hạn thời gian có thể bao gồm giới hạn thời gian trong một đơn vị nhỏ hơn một đơn vị phiên chơi, như giới hạn thời gian để ném chốt phi tiêu. Trong trường hợp này, thông tin liên quan đến giới hạn thời gian chơi có thể bao gồm giới hạn thời gian có độ chi tiết thấp hơn, và khối hiển thị 120 có thể hiển thị thông tin liên quan đến đó.

Cụ thể, thông tin liên quan đến giới hạn thời gian chơi có thể bao gồm ít nhất một trong số giới hạn chơi thứ nhất khoảng thời gian bao gồm giới hạn thời gian để ném các chốt phi tiêu, giới hạn chơi thứ hai khoảng thời gian bao gồm giới hạn thời gian đối với một vòng đấu cho phép N lần ném chốt phi tiêu, giới hạn chơi thứ ba khoảng thời gian bao gồm giới hạn thời gian cho một thiết lập bao gồm K vòng đấu, hoặc khoảng thời gian đợi được thiết lập trước giữa hai thiết lập. Nghĩa là, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể hiển thị thông tin về các giới hạn thời gian cho mỗi trong số các lần ném chốt phi tiêu, các vòng đấu, và các thiết lập, và các thời gian đợi giữa các thiết lập, mà được đặt bằng nhau trên nhiều người chơi tham gia vào trò chơi phi tiêu trên khối hiển thị 120.

Thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể còn khiến thông tin liên quan đến các giới hạn thời gian chơi của phiên chơi sẽ được hiển thị trên thiết bị khác 2000a là những người chơi chơi lượt chơi trực tuyến trong thời gian thực. Trong bản mô tả này,

thiết bị khác 2000a có thể là thiết bị di động để trình diễn thông tin về phiên chơi trong đó thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 đang tham gia với người chơi cùng với thiết bị trò chơi phi tiêu 1000.

Thông tin liên quan đến các giới hạn thời gian chơi có thể còn chứa thông tin về thời gian còn lại trước khi phiên chơi bắt đầu. Ví dụ, người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể tham gia vào phiên chơi 10 phút bắt đầu từ 10:00 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, từ 9:55 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021. Trong trường hợp này, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể hiển thị thông tin về thời gian còn lại cho đến khi phiên chơi bắt đầu trên khối hiển thị 120. Thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể còn hiển thị thông tin về thời gian còn lại cho đến khi phiên chơi bắt đầu sẽ được hiển thị trên thiết bị khác 2000a.

Khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể điều khiển khối đầu ra âm thanh 190 để xuất ra âm thanh hoặc giọng nói được lưu trữ trước dựa trên thông tin liên quan đến giới hạn thời gian chơi.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể điều khiển khối đầu ra âm thanh 190 để xuất ra âm thanh hoặc giọng nói được lưu trữ trước dựa trên sự so sánh giữa dữ liệu liên quan đến lượt chơi của người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và ít nhất một khoảng giới hạn thời gian được bao gồm trong thông tin liên quan đến giới hạn thời gian chơi.

Ví dụ, giới hạn thời gian để ném chốt phi tiêu được thiết lập về giới hạn chơi thứ nhất khoảng thời gian được bao gồm trong thông tin liên quan đến các giới hạn thời gian chơi có thể là 10 giây. Dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi của người chơi thứ nhất, khối điều khiển 100 có thể xác định mà năm giây hoặc ít hơn vẫn nằm trong giới hạn thời gian cho người chơi thứ nhất để ném chốt phi tiêu. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể điều khiển khối đầu ra âm thanh 190 hoặc khối

hiển thị 120 để xuất ra giọng nói được lưu trữ trước, như "5 giây, 4 giây, 3 giây, 2 giây, 1 giây", hoặc hình ảnh được lưu trữ trước.

Là ví dụ khác, giới hạn thời gian đối với một vòng đấu được thiết lập về giới hạn chơi thứ nhất khoảng thời gian được bao gồm trong thông tin liên quan đến giới hạn thời gian chơi có thể là một phút. Dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi của người chơi thứ nhất, khối điều khiển 100 có thể điều khiển đầu ra giọng nói hoặc hình ảnh để chỉ ra thời gian còn lại cho đến lúc kết thúc vòng đấu của người chơi thứ nhất hoặc số lần còn lại ném chót phi tiêu.

Là ví dụ khác, giới hạn thời gian để kết thúc trò chơi phi tiêu được thiết lập về giới hạn chơi thứ nhất khoảng thời gian được bao gồm trong thông tin liên quan đến giới hạn thời gian chơi có thể là 5 phút. Dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi của người chơi thứ nhất, khối điều khiển 100 có thể điều khiển thời gian còn lại cho đến khi kết thúc trò chơi phi tiêu của người chơi thứ nhất, hoặc số lượng các vòng đấu còn lại, hoặc số lần ném chót phi tiêu vẫn được xuất ra ở dạng giọng nói hoặc hình ảnh hình ảnh.

Hơn nữa, khối điều khiển 100 có thể xác định để truyền thông tin liên quan đến các giới hạn thời gian chơi được đề cập ở trên đến thiết bị bên ngoài bao gồm thiết bị đầu cuối của người dùng hoặc các dạng tương tự thông qua khối truyền thông mạng 150. Theo đó, thông tin liên quan đến các giới hạn thời gian chơi có thể được xuất ra thông qua thiết bị đầu cuối người dùng, và hơn nữa, thông tin liên quan đến các giới hạn thời gian chơi của một hoặc nhiều những người chơi khác tham gia vào phiên chơi có thể cũng được xác định bởi thiết bị trò chơi phi tiêu 1000.

Khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể còn khiến âm thanh hoặc giọng nói được lưu trữ trước sẽ được xuất ra từ thiết bị khác 2000a dựa trên thông tin liên quan đến các giới hạn thời gian chơi.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể khiến âm thanh hoặc giọng nói được lưu trữ trước sẽ được xuất ra từ thiết bị khác 2000a dựa trên sự so sánh giữa dữ liệu liên quan đến lượt chơi của người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và ít nhất một khoảng thời gian giới hạn được bao gồm trong thông tin liên quan đến giới hạn thời gian chơi.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể khiến âm thanh hoặc giọng nói được lưu trữ trước sẽ được xuất ra từ thiết bị khác 2000a khi được xác định rằng thời gian bắt đầu của thiết lập tiếp theo đã gần kề, dựa trên thông tin về thời gian đợi được đặt giữa các thiết lập.

Khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể khiến thiết bị khác 2000a để rung theo kiểu được thiết lập trước dựa trên thông tin liên quan đến giới hạn thời gian chơi.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể khiến kiểu rung được thiết lập trước sẽ được xuất ra từ thiết bị khác 2000a khi được xác định rằng thời gian bắt đầu của thiết lập tiếp theo đã gần kề dựa trên thông tin về thời gian đợi được đặt giữa các thiết lập.

Theo sáng chế, khối truyền thông mạng 150 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất của người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 100 và dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất bao gồm dữ liệu thứ nhất kết quả chơi trong việc truyền dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất đến các thiết bị khác 2000. Trong bản mô tả này, hình ảnh lượt chơi thứ nhất có thể là hình ảnh được chụp bởi thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 thông qua khối camera 140. Ví dụ, hình ảnh lượt chơi thứ nhất có thể là hình ảnh của người chơi thứ nhất ném chốt phi tiêu trong khoảng thời gian được bao gồm trong phiên chơi.

Dữ liệu thứ nhất kết quả chơi có thể là dữ liệu được tạo ra khi người chơi thứ nhất tiến hành thông qua trò chơi phi tiêu. Dữ liệu thứ nhất kết quả chơi có thể bao

gồm ít nhất một trong số thông tin về điểm số kiếm được bởi người chơi thứ nhất tham gia vào phiên chơi để ném các chốt phi tiêu, thông tin về điểm số kiếm được trong một vòng đấu mà cho phép N lần ném chốt phi tiêu, thông tin về thời gian mà ở đó vòng đấu mà cho phép N lần ném chốt phi tiêu được kết thúc, thông tin về điểm số kiếm được trong một thiết lập bao gồm K vòng đấu, và thông tin về thời gian kết thúc một thiết lập bao gồm K vòng đấu.

Dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất có thể là dữ liệu mà bao gồm cả thông tin liên quan đến người chơi thứ nhất và thông tin liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Hơn nữa, dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất có thể bao gồm ít nhất một trong số hình ảnh lượt chơi thứ nhất và dữ liệu thứ nhất kết quả chơi. Hơn nữa, dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất có thể bao gồm ít nhất một trong số thông tin nhận dạng của người chơi thứ nhất, thông tin về hình ảnh được lưu trữ trước đại diện người chơi thứ nhất, thông tin về ký tự định trước để nhận dạng người chơi thứ nhất, thông tin về văn bản định trước để nhận dạng người chơi thứ nhất, thông tin về điểm số liên quan đến trò chơi phi tiêu của người chơi thứ nhất tham gia vào phiên chơi, thông tin về xếp hạng liên quan đến trò chơi phi tiêu của người chơi thứ nhất tham gia vào phiên chơi, thông tin về hình ảnh của người chơi chơi trò chơi phi tiêu, và thông tin về lưu lượng truy cập mạng. Trong bản mô tả này, lưu lượng truy cập mạng thông tin có thể bao gồm dạng yếu tố bất kỳ mà ảnh hưởng đến hiệu quả hoặc tốc độ của mạng, như lượng dữ liệu lưu thông qua thiết bị mạng trong một thời gian cụ thể, băng thông mạng, và thông tin phản ứng mà ảnh hưởng đến tốc độ mạng.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể cũng xác định xem có truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất dựa trên kết quả so sánh giữa lượt chơi trước đó và lượt chơi hiện hành.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể so sánh hình ảnh lượt chơi thứ nhất với hình ảnh lượt chơi trước đó của người chơi thứ nhất được lưu trữ trước trong khối lưu

trữ 110 khi hình ảnh lượt chơi thứ nhất được chụp bởi khối camera 140. Sau đó, dựa trên kết quả so sánh, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất hay không.

Ví dụ, khi mức khác biệt giữa hình ảnh lượt chơi thứ nhất và hình ảnh lượt chơi trước đó của người chơi thứ nhất được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110 lớn hơn ngưỡng định trước là kết quả so sánh, khối điều khiển 100 có thể xác định để truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất. Là một ví dụ, khi hình ảnh lượt chơi thứ nhất được chụp thông qua khối camera 140, khối điều khiển 100 có thể so sánh hình ảnh lượt chơi thứ nhất với hình ảnh lượt chơi trước đó của người chơi thứ nhất được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110 để tạo ra giá trị khác biệt chỉ ra mức khác biệt giữa hình ảnh lượt chơi thứ nhất và hình ảnh lượt chơi trước đó. Khối điều khiển 100 có thể xác định để truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất khi giá trị khác biệt được tạo ra là kết quả so sánh lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước. Nói cách khác, khối điều khiển 100 có thể xác định để truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất được chụp mới chỉ khi hình ảnh lượt chơi thứ nhất và hình ảnh lượt chơi trước đó đủ khác biệt để có mức khác biệt lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước.

Theo một số phương án ví dụ khác theo sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định xem có truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất hay không dựa trên dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất của người chơi thứ nhất. Nghĩa là, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất hay không bằng cách sử dụng dữ liệu, không phải hình ảnh lượt chơi.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể so sánh dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất với dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó của người chơi thứ nhất được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110 khi hình ảnh lượt chơi thứ nhất được chụp thông qua khối camera 140. Hơn nữa, dựa trên kết quả so sánh, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất hay không.

Ví dụ, khi mức khác biệt giữa dữ liệu trước đó của người chơi thứ nhất được lưu trữ trước liên quan đến trò chơi và dữ liệu chơi thứ nhất lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước là kết quả so sánh, khối điều khiển 100 có thể xác định để truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất. Trong một ví dụ cụ thể, khối điều khiển 100 có thể so sánh dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất với dữ liệu trước đó của người chơi thứ nhất liên quan đến trò chơi được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110 để tạo ra giá trị khác biệt chỉ ra về mức khác biệt. Khi giá trị khác biệt được tạo ra là kết quả so sánh giữa dữ liệu chơi thứ nhất và dữ liệu trước đó của người chơi thứ nhất được lưu trữ trước liên quan đến trò chơi lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước, khối điều khiển 100 có thể xác định để truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất. Khối điều khiển 100 có thể xác định để truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất được chụp mới chỉ khi dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất và dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó đủ khác biệt để có mức khác biệt lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước.

Nếu khối truyền thông mạng 150 truyền hình ảnh lượt chơi mỗi lần hình ảnh lượt chơi được chụp bởi khối camera 140, việc tải lưu lượng truy cập mạng có thể tăng lên. Do đó, khối điều khiển 100 có thể so sánh dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó với dữ liệu hiện hành liên quan đến trò chơi, hoặc so sánh hình ảnh lượt chơi trước đó với hình ảnh lượt chơi hiện hành, để xác định xem có truyền hình ảnh lượt chơi hiện hành hay không. Theo cách này, việc tải mạng có thể được giảm xuống, và việc chơi trò chơi phi tiêu trong thời gian thực mà tăng cường trải nghiệm người dùng có thể được triển khai.

Khối hiển thị 120 có thể hiển thị thông tin liên quan đến phiên chơi dựa trên dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai (S120).

Thông tin liên quan đến phiên chơi có thể bao gồm hình ảnh lượt chơi thứ hai của người chơi thứ hai trên thiết bị khác 2000 ném chốt phi tiêu trong khoảng thời gian được bao gồm trong phiên chơi. Trong bản mô tả này, hình ảnh lượt chơi thứ hai có

thể là hình ảnh được chụp bởi khối camera 140 của thiết bị khác 2000.

Thông tin liên quan đến phiên chơi có thể là hình ảnh được tạo ra dựa trên trò chơi phi tiêu thông tin kết quả chơi của thiết bị khác 2000. Cụ thể, khi khối điều khiển 100 nhận dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 thông qua khối truyền thông mạng 150, khối điều khiển 100 có thể xác định hình ảnh hiển thị liên quan đến dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai trong số ít nhất một hình ảnh được lưu trữ trước. Trong bản mô tả này, hình ảnh hiển thị có thể bao gồm ít nhất một trong số hình ảnh được lưu trữ trước của người chơi thứ hai ném chốt phi tiêu, hình ảnh ký tự định trước để nhận dạng người chơi thứ hai, và văn bản định trước để nhận dạng người chơi thứ hai. Sau đó, khối hiển thị 120 có thể hiển thị hình ảnh hiển thị được xác định.

Thông tin liên quan đến phiên chơi có thể bao gồm hình ảnh lượt chơi thứ hai của người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 ném chốt phi tiêu trong khoảng thời gian được bao gồm trong phiên chơi, và hình ảnh thực tế của chốt phi tiêu được ném bởi người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 ném trúng phần đích phi tiêu. Cụ thể, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận hình ảnh lượt chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000 và hình ảnh thực tế của chốt phi tiêu được ném bởi người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 ném trúng phần đích phi tiêu. Trong bản mô tả này, hình ảnh thực tế có thể là hình ảnh được chụp bởi khối camera của thiết bị khác 2000. Đáp ứng với nhận hình ảnh lượt chơi thứ hai và hình ảnh thực tế, khối điều khiển 100 có thể điều khiển khối hiển thị 120 để hiển thị thông tin liên quan đến phiên chơi bao gồm hình ảnh lượt chơi thứ hai và hình ảnh thực tế.

Thông tin liên quan đến phiên chơi có thể bao gồm hình ảnh lượt chơi thứ hai của người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 ném chốt phi tiêu trong khoảng thời gian được bao gồm trong phiên chơi, và hình ảnh ảo được lưu trữ trước của phần đích phi tiêu tương ứng với dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai. Cụ thể, khối truyền thông mạng 150 có thể chỉ nhận hình ảnh lượt chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000, và có thể

không nhận hình ảnh thực tế của chốt phi tiêu được ném bởi người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 ném trúng phần đích phi tiêu, dựa trên việc xác định khối điều khiển 100. Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định xếp hạng mạng cho thiết bị khác 2000 dựa trên lưu lượng truy cập thông tin của mạng bao gồm các thiết bị tham gia vào phiên chơi. Dựa trên xếp hạng mạng được xác định, khối truyền thông mạng 150 có thể chỉ nhận hình ảnh lượt chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000 và có thể không nhận hình ảnh thực tế từ đích phi tiêu phối cảnh về chốt phi tiêu ném trúng phần đích phi tiêu. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định a hình ảnh ảo liên quan đến phần đích phi tiêu được lưu trữ trước tương ứng với dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai. Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể nhận biết, dựa trên dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai, mà người chơi thứ hai đã đạt điểm số 20 điểm. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định hình ảnh của chốt phi tiêu đạt đến khu vực 20 điểm trong số ít nhất một hình ảnh được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110. Thiết bị trò chơi phi tiêu hoặc máy chủ có thể lưu trữ các hình ảnh của chốt phi tiêu đạt đến mỗi đoạn của phần đích phi tiêu. Là hình ảnh ảo liên quan đến phần đích phi tiêu được xác định, khối hiển thị 120 có thể hiển thị thông tin liên quan đến phiên chơi bao gồm hình ảnh ảo liên quan đến phần đích phi tiêu và hình ảnh lượt chơi thứ hai.

Thông tin liên quan đến phiên chơi có thể bao gồm hình ảnh hiển thị liên quan đến dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai trong số ít nhất một hình ảnh được lưu trữ trước và hình ảnh thực tế của chốt phi tiêu được ném bởi người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 ném trúng phần đích phi tiêu. Cụ thể, khối truyền thông mạng 150 có thể, dựa trên việc xác định khối điều khiển 100, chỉ nhận hình ảnh thực tế của chốt phi tiêu được ném bởi người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 ném trúng phần đích phi tiêu, và có thể không nhận hình ảnh lượt chơi thứ hai của người chơi thứ hai ném chốt phi tiêu. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định hình ảnh hiển thị dựa trên dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai từ ít nhất một hình ảnh được lưu trữ trước (ví dụ, loại hình ảnh định trước của chốt phi tiêu đang được ném). Do hình ảnh

hiển thị được xác định, khối hiển thị 120 có thể hiển thị thông tin liên quan đến phiên chơi bao gồm hình ảnh thực tế và hình ảnh hiển thị.

Thông tin liên quan đến phiên chơi có thể bao gồm hình ảnh hiển thị liên quan đến dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai của ít nhất một hình ảnh được lưu trữ trước, và hình ảnh ảo liên quan đến phần đích phi tiêu được lưu trữ trước tương ứng với dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai. Cụ thể, khối truyền thông mạng 150 có thể không nhận hình ảnh lượt chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000 và hình ảnh thực tế của chốt phi tiêu được ném bởi người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 ném trúng phần đích phi tiêu, dựa trên việc xác định khối điều khiển 100, và có thể chỉ nhận dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định, dựa trên dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai, hình ảnh ảo liên quan đến phần đích phi tiêu được lưu trữ trước và hình ảnh hiển thị tương ứng với dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai. Sau đó, khối hiển thị 120 có thể hiển thị thông tin liên quan đến phiên chơi bao gồm hình ảnh ảo và hình ảnh hiển thị.

Khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định rằng thông tin liên quan đến phiên chơi bao gồm một giữa hình ảnh ảo liên quan đến phần đích phi tiêu được lưu trữ trước tương ứng với dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai và hình ảnh thực tế của chốt phi tiêu được ném bởi người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 ném trúng phần đích phi tiêu.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể xác định, dựa trên thông tin mạng truyền thông hoặc thông tin phần cứng của thiết bị trò chơi phi tiêu, rằng một giữa hình ảnh ảo và hình ảnh thực tế được bao gồm trong thông tin liên quan đến phiên chơi. Trong bản mô tả này, thông tin mạng truyền thông có thể bao gồm, ví dụ, lượng dữ liệu lưu thông qua trang thiết bị mạng trong một thời gian cụ thể hoặc băng thông mạng. Thông tin phần cứng có thể bao gồm thông tin về thẻ giao diện mạng (NIC - Network Interface Card), thẻ ethernet, và thẻ mạng cục bộ (LAN) mà ảnh hưởng đến tốc độ

mạng. Khối truyền thông mạng 150 có thể nhận hình ảnh thực tế khi khối điều khiển 100 xác định rằng hình ảnh thực tế được bao gồm trong thông tin liên quan đến phiên chơi. Theo cách khác, khi khối điều khiển 100 xác định rằng hình ảnh ảo liên quan đến phân đích phi tiêu được lưu trữ trước được bao gồm trong thông tin liên quan đến phiên chơi, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận dữ liệu kết quả chơi của người chơi thứ hai. Hơn nữa, khối hiển thị 120 có thể hiển thị thông tin liên quan đến phiên chơi sao cho khối truyền thông mạng 150 xác định rằng hình ảnh được xác định bởi khối điều khiển 100 được bao gồm trong thông tin liên quan đến phiên chơi.

Khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định xếp hạng mạng cho các thiết bị khác 2000 dựa trên lưu lượng truy cập thông tin về mạng bao gồm các thiết bị tham gia vào phiên chơi. Lưu lượng truy cập mạng thông tin có thể bao gồm dạng yếu tố bất kỳ mà ảnh hưởng đến hiệu quả hoặc tốc độ của mạng, như lượng dữ liệu lưu thông qua trang thiết bị mạng trong một thời gian cụ thể, băng thông mạng, thông tin phần cứng mà ảnh hưởng đến tốc độ mạng, và các dạng tương tự. Một xếp hạng mạng có thể để chỉ một chỉ số định lượng chỉ ra hiệu quả hoặc tốc độ của mạng.

Dựa trên xếp hạng mạng được xác định, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận hình ảnh lượt chơi thứ hai của người chơi thứ hai ném chốt phi tiêu từ thiết bị khác 2000 có xếp hạng thứ nhất. Theo cách khác, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận, dựa trên xếp hạng mạng được xác định, ít nhất một trong số hình ảnh lượt chơi thứ hai và hình ảnh thực tế của chốt phi tiêu được ném bởi người chơi thứ hai ném trúng phân đích phi tiêu từ thiết bị khác 2000 có xếp hạng thứ nhất. Khối truyền thông mạng 150 có thể nhận hình ảnh được chụp bởi khối camera của thiết bị khác 2000 trực tiếp từ thiết bị khác 2000 có xếp hạng mạng cao hơn. Khối truyền thông mạng 150 có thể nhận dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai mà không bao gồm hình ảnh lượt chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000 có xếp hạng thứ hai. Nói cách khác, khối truyền thông

mạng 150 có thể chỉ nhận dữ liệu kết quả chơi thứ hai của người chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000 có xếp hạng thứ hai. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định, dựa trên dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai, hình ảnh hiển thị liên quan đến dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai trong số ít nhất một hình ảnh được lưu trữ trước. Khối truyền thông mạng 150 có thể chỉ nhận dữ liệu kết quả chơi mà có kích thước tương đối nhỏ hơn so với hình ảnh liên quan đến trò chơi từ thiết bị khác 2000 có xếp hạng mạng thấp hơn. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định hình ảnh thích hợp dựa trên lưu lượng truy cập vào mạng bao gồm các thiết bị tham gia vào phiên chơi và tạo ra hình ảnh được xác định cho người chơi. Sau đây, ví dụ về phương pháp xác định, bởi khối điều khiển 100, xếp hạng mạng cho thiết bị khác 2000 dựa trên lưu lượng truy cập thông tin theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.7.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khi khối hiển thị 120 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 hiển thị thông tin liên quan đến phiên chơi, khối hiển thị 120 có thể hiển thị bổ sung thông tin liên quan đến giới hạn thời gian chơi.

Trong bản mô tả này, thông tin liên quan đến các giới hạn thời gian chơi có thể bao gồm ít nhất một trong số giới hạn chơi thứ nhất khoảng thời gian bao gồm giới hạn thời gian cho việc ném chốt phi tiêu, giới hạn chơi thứ hai khoảng thời gian bao gồm giới hạn thời gian đối với một vòng đấu mà cho phép N lần ném chốt phi tiêu, giới hạn chơi thứ ba khoảng thời gian bao gồm giới hạn thời gian cho một thiết lập bao gồm K vòng đấu, hoặc khoảng thời gian đợi được thiết lập trước giữa hai thiết lập. Do đó, khối hiển thị 120 có thể hiển thị các thời gian giới hạn cho mỗi lần ném chốt phi tiêu, các vòng đấu, và các thiết lập được đưa ra cho nhiều người chơi tham gia vào trò chơi phi tiêu, và các giới hạn thời gian để đợi các lần được đưa ra giữa các thiết lập.

Để mô tả nhiều hơn về các giới hạn thời gian chơi, giới hạn thời gian chơi có thể là giới hạn thời gian được đưa ra bằng nhau cho nhiều người chơi tham gia vào

cùng phiên chơi.

Cụ thể, người chơi thứ nhất và người chơi thứ hai tham gia vào phiên chơi thứ nhất có thể được đưa ra cùng giới hạn thời gian để ném các chốt phi tiêu.

Ví dụ, khi người chơi thứ nhất được đưa ra giới hạn thời gian là 5 giây để ném chốt phi tiêu, người chơi thứ hai có thể cũng được đưa ra giới hạn thời gian là 5 giây để ném chốt phi tiêu. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo sáng chế, người chơi có thể bị phạt nếu vượt quá giới hạn thời gian để ném chốt phi tiêu.

Ví dụ, khi được xác định rằng người chơi thứ nhất đã vượt quá giới hạn thời gian để ném chốt phi tiêu, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể hủy bỏ cơ hội cho người chơi thứ nhất để ném chốt phi tiêu. Là ví dụ cụ thể, trò chơi phi tiêu có thể được chơi chủ yếu với 01 trò chơi (trò chơi Zero One), trò chơi crिकê, hoặc trò chơi đếm tăng. Hơn nữa, mỗi trò chơi có thể có ba cơ hội để ném các chốt phi tiêu trong một vòng đấu. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể hủy bỏ cơ hội bất kỳ trong số ba cơ hội ném chốt phi tiêu mà vượt quá giới hạn thời gian.

Trong ví dụ khác, khi được xác định rằng người chơi thứ nhất đã vượt quá giới hạn thời gian để ném chốt phi tiêu, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể trừ một số điểm kiểm được để ném các chốt phi tiêu. Là ví dụ cụ thể, chốt phi tiêu được ném bởi người chơi mà đã vượt quá giới hạn thời gian cho các cơ hội ném có thể đạt đến khu vực 20 điểm. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể trừ một số điểm trong số 20 điểm và xác định rằng người chơi đã kiểm được 18 điểm cho cơ hội ném chốt phi tiêu đó. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Hơn nữa, theo sáng chế, người chơi có thể bị phạt nếu vượt quá giới hạn thời gian đối với một vòng đấu mà cho phép N lần ném chốt phi tiêu.

Ví dụ, trong một vòng đấu mà cho phép ba lần ném chót phi tiêu, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể hủy bỏ cơ hội cho lần ném chót phi tiêu ném thứ ba khi việc ném chót phi tiêu thứ ba không được nhận biết và giới hạn thời gian cho vòng đấu đã bị vượt quá.

Trong ví dụ khác, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể hủy bỏ các điểm kiếm được cho vòng đấu tương ứng khi việc ném chót phi tiêu thứ ba không được nhận biết và giới hạn thời gian cho vòng đấu đã bị vượt quá.

Trong ví dụ khác, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể làm tăng thêm giới hạn thời gian được đưa ra cho vòng đấu tiếp theo khi giới hạn thời gian cho vòng đấu bị vượt quá, sao cho thời gian được đưa ra cho người chơi trong vòng đấu tiếp theo có thể ngắn hơn.

Hơn nữa, theo sáng chế, người chơi có thể bị phạt nếu vượt quá giới hạn thời gian cho một thiết lập bao gồm N vòng đấu.

Ví dụ, khi giới hạn thời gian cho một thiết lập bị vượt quá, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể làm tăng thêm giới hạn thời gian được đưa ra cho thiết lập tiếp theo, sao cho thời gian được đưa ra cho người chơi cho thiết lập tiếp theo ngắn hơn.

Khi khối hiển thị 120 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 hiển thị thông tin liên quan đến phiên chơi dựa trên dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai, khối điều khiển 100 có thể xác định phương pháp hiển thị cho dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai.

Cụ thể, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai của người chơi thứ hai trên thiết bị khác 2000. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể so sánh dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai với dữ liệu trước đó của người chơi thứ hai liên quan đến trò chơi được lưu trữ trước trong khối

lưu trữ 110. Hơn nữa, dựa trên so sánh dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó và dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có hiển thị hình ảnh lượt chơi thứ hai của người chơi thứ hai hay không, và/hoặc xác định phương pháp hiển thị dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai.

Thông tin liên quan đến phiên chơi đang được hiển thị trên khối hiển thị 120 có thể là hình ảnh lượt chơi thứ hai của người chơi thứ hai ném chót phi tiêu, được xác định dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó. Khi khối điều khiển 100 tạo ra thông tin liên quan đến phiên chơi mỗi lần dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai nhận được thông qua khối truyền thông mạng 150, việc tải trên khối điều khiển 100 có thể tăng lên. Do đó, khối điều khiển 100 có thể so sánh dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó với dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai. Sau đó, dựa trên các kết quả so sánh, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có hiển thị hình ảnh lượt chơi thứ hai của người chơi thứ hai hay không, và/hoặc xác định phương pháp hiển thị dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể hiển thị hình ảnh lượt chơi thứ hai của người chơi thứ hai khi khối điều khiển 100 xác định rằng sự thay đổi đáng kể về điểm số của người chơi thứ hai đã xảy ra, dựa trên so sánh dữ liệu trước đó kết quả chơi và dữ liệu kết quả chơi thứ hai. Ví dụ, sự thay đổi đáng kể có thể có nghĩa là mức khác biệt giữa điểm số trước đó và điểm số hiện hành lớn hơn tham chiếu ngưỡng định trước.

Trong ví dụ khác, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng sự thay đổi đáng kể về điểm số của người chơi thứ hai không xảy ra, dựa trên so sánh dữ liệu trước đó kết quả chơi và dữ liệu kết quả chơi thứ hai. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng hình ảnh được hiển thị hiện hành, như ký tự liên quan đến người chơi thứ hai, được duy trì.

Trong ví dụ khác, khối điều khiển 100 có thể xác định, dựa trên dữ liệu trước đó kết quả chơi, rằng sự thay đổi đáng kể đã xảy ra khi người chơi thứ hai đã kiếm được chỉ các điểm số thấp, như từ 1 đến 5 điểm, kiếm được 20 điểm. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng hình ảnh được lưu trữ trước liên quan đến việc giành được 20 điểm được hiển thị. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối truyền thông mạng 150 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể nhận dữ liệu thứ ba liên quan đến trò chơi của thiết bị khác 2000 mà tham gia vào phiên chơi khác với phiên chơi trong đó thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 đang tham gia. Trong trường hợp này, khối hiển thị 120 có thể hiển thị thêm dữ liệu thứ ba liên quan đến trò chơi.

Cụ thể, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể tham gia vào một trong số nhiều phiên chơi trong trò chơi phi tiêu kiểu cuộc đấu. Ngoài ra, có thể có những người chơi hoặc những người chơi cụ thể được thiết lập trước bởi người chơi trong phiên chơi khác với phiên chơi trong đó thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 đang tham gia. Trong trường hợp này, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận dữ liệu thứ ba liên quan đến trò chơi từ người chơi được thiết lập trước hoặc từ thiết bị khác 2000 của người chơi cụ thể. Khối hiển thị 120 có thể hiển thị thêm dữ liệu thứ ba liên quan đến trò chơi. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo các cấu hình được mô tả ở trên, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể cung cấp trò chơi phi tiêu trực tuyến trong thời gian thực cho những người chơi bằng cách tham gia vào phiên chơi mà đặt giới hạn thời gian chơi trên hai hoặc nhiều thiết bị. Ngoài ra, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể hiển thị thông tin liên quan đến phiên chơi trong đó thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 đang tham gia trên khối hiển thị 120. Do đó, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể làm tăng sự hứng thú của người chơi tham gia vào trò chơi phi tiêu.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, thông tin liên quan đến phiên chơi có thể bao gồm đối tượng mà hiển thị thông tin liên quan đến thiết bị khác 2000. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định thuộc tính hiển thị cho đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120. Trong bản mô tả này, đối tượng có thể để chỉ dạng thông tin bất kỳ được hiển thị trên thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 hoặc thiết bị khác 2000. Thuộc tính hiển thị có thể bao gồm thông tin về khu vực trong đó đối tượng sẽ được hiển thị, vị trí mà ở đó đối tượng sẽ được hiển thị, hoặc kích thước mà ở đó đối tượng sẽ được hiển thị. Bây giờ đề cập đến Fig.5, nó sẽ được mô tả phương pháp xác định, bởi khối điều khiển 100, thuộc tính hiển thị đối với đối tượng theo sáng chế.

Fig.5 là lưu đồ để minh họa ví dụ về phương pháp xác định, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, thuộc tính hiển thị đối với đối tượng theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Đề cập đến Fig.5, khối truyền thông mạng 150 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể nhận dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000 (S210). Trong bản mô tả này, thiết bị khác 2000 có thể là thiết bị mà tham gia vào cùng phiên chơi như thiết bị trò chơi phi tiêu 1000.

Ngoài ra, khối truyền thông mạng 150 có thể còn nhận dữ liệu thứ ba liên quan đến trò chơi từ thiết bị khác 2000 mà tham gia vào phiên chơi khác với phiên chơi trong đó thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 đang tham gia.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai có thể bao gồm dữ liệu kết quả của lượt chơi mà được chơi thông qua hai hoặc nhiều thiết bị trong khoảng thời gian mà ít nhất một phần trùng lặp dựa trên các giới hạn thời gian được đặt bởi phiên chơi.

Cụ thể, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và thiết bị khác 2000 có thể tham gia

vào phiên chơi mà đặt giới hạn thời gian chơi trên hai hoặc nhiều thiết bị cho phép chơi trò chơi phi tiêu trong thời gian thực. Theo đó, trong trò chơi phi tiêu được chơi trong quá trình phiên chơi hoặc ít nhất một phiên chơi phụ được bao gồm trong phiên chơi, người chơi thứ nhất và người chơi thứ hai có thể đã chơi trò chơi phi tiêu trong khoảng thời gian mà ít nhất một phần trùng lặp. Theo đó, dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai có thể bao gồm dữ liệu kết quả của lượt chơi mà được chơi trong quá trình khoảng thời gian mà ít nhất một phần trùng lặp với dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định thuộc tính hiển thị đối với đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000, dựa trên ít nhất một phần dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai (S220).

Trong bản mô tả này, đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 có thể bao gồm ít nhất một trong số hình ảnh của người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 ném chót phi tiêu trong khoảng thời gian được bao gồm trong phiên chơi, hình ảnh của ký tự định trước để nhận dạng người chơi thứ hai, văn bản định trước để nhận dạng người chơi thứ hai, và hình ảnh liên quan đến phần đích phi tiêu của người chơi thứ hai. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó. Sau đây, phương án ví dụ bổ sung của đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.11.

Thuộc tính hiển thị có thể là thuộc tính hoặc đặc trưng của đối tượng mà được xác định bởi khối điều khiển 100 để cho phép đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120. Theo phương án ví dụ, các thuộc tính hiển thị có thể bao gồm thuộc tính thứ nhất, thuộc tính thứ hai, thuộc tính thứ ba, thuộc tính thứ tư, và thuộc tính thứ năm liên quan đến đối tượng.

Thuộc tính thứ nhất có thể là thuộc tính chỉ ra khu vực trong đó đối tượng sẽ được hiển thị.

Cụ thể, khối hiển thị 120 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể bao gồm vùng thứ nhất và vùng thứ hai được bố trí trong khu vực khác với vùng thứ nhất. Ví dụ, vùng thứ nhất có thể là khu vực gần hơn với phần đích phi tiêu 200 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 hơn vùng thứ hai. Do đặc trưng của trò chơi phi tiêu, những người chơi có thể có sự tập trung thị giác tương đối cao vào phần đích phi tiêu 200 và ngoại biên của phần đích phi tiêu 200 so với các khu vực khác. Hơn nữa, vùng thứ nhất và vùng thứ hai có thể bị giới hạn ở không gian vật lý. Theo đó, khối điều khiển 100 có thể xác định, dựa trên dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai, thuộc tính thứ nhất chỉ ra xem đối tượng sẽ được hiển thị trong vùng thứ nhất hoặc vùng thứ hai.

Hơn nữa, thuộc tính thứ hai có thể là thuộc tính chỉ ra vị trí xem đối tượng sẽ được hiển thị.

Cụ thể, khi thuộc tính thứ nhất cho khu vực trong đó đối tượng sẽ được hiển thị được xác định, khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính thứ hai đối với vị trí bên trong khu vực được định trước trong đó đối tượng sẽ được hiển thị.

Ví dụ, vùng thứ nhất có thể hiển thị các đối tượng liên quan đến tám thiết bị khác nhau 2000. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính thứ hai đối với vị trí mà mỗi trong số tám đối tượng sẽ được hiển thị bên trong vùng thứ nhất. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Hơn nữa, thuộc tính thứ ba có thể là thuộc tính chỉ ra kích thước hiển thị cho đối tượng.

Cụ thể, vùng thứ nhất và vùng thứ hai có thể có các kích thước khác nhau. Theo đó, khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính thứ ba chỉ ra về kích thước hiển thị cho đối tượng để khớp với kích thước của khu vực tương ứng.

Hơn nữa, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể có các kích thước khác nhau

của các vùng hiển thị 121 và 122 tùy thuộc vào phương án ví dụ. Trong trường hợp này, vùng thứ nhất có thể có kích thước khác, và vùng thứ hai có thể có kích thước khác, tùy thuộc vào thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Theo đó, khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính thứ ba cho đối tượng để khớp với kích thước của các vùng hiển thị tương ứng 121 và 121.

Ngoài ra, theo phương án ví dụ, kích thước hiển thị cho đối tượng có thể cũng được xác định dựa trên thông tin khác với các vùng hiển thị 121 và 122.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định, từ nhiều đối tượng liên quan đến nhiều thiết bị khác, đối tượng liên quan đến người chơi định trước khi đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120. Khối điều khiển 100 có thể xác định kích thước của đối tượng liên quan đến người chơi định trước lớn hơn kích thước của nhiều đối tượng khác. Sau đây, ví dụ về kích thước của đối tượng được hiển thị trên khối hiển thị 120 sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.12.

Thuộc tính thứ tư có thể là thuộc tính chỉ ra xem đối tượng có được hiển thị hay không.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính thứ tư sao cho, trong số nhiều đối tượng, thì các đối tượng liên quan đến các thiết bị khác 2000 mà có ít liên quan hơn đến người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 không được hiển thị. Theo cách khác, khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính thứ tư sao cho, trong số nhiều đối tượng, các đối tượng liên quan đến các thiết bị khác 2000 mà có liên quan nhiều hơn đến người chơi thứ nhất được hiển thị.

Trong ví dụ khác, khối điều khiển 100 có thể còn xác định, dựa trên lưu lượng truy cập thông tin từ mạng, thuộc tính thứ tư chỉ ra xem đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 có được hiển thị hay không.

Hơn nữa, thuộc tính thứ năm có thể là thuộc tính chỉ ra về hình dạng của đối tượng đang được hiển thị.

Cụ thể, các đối tượng liên quan đến các thiết bị khác 2000 có thể có các hình dạng khác nhau, tùy thuộc vào khu vực trong đó các đối tượng được hiển thị.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính thứ năm sao cho các đối tượng được hiển thị trong vùng thứ nhất và các đối tượng được hiển thị trong vùng thứ hai có các hình dạng khác nhau. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó. Sau đây, phương án ví dụ của đối tượng theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến các hình từ Fig.11 đến 13. Khối hiển thị 120 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể hiển thị các đối tượng liên quan đến các thiết bị khác 2000 dựa trên các thuộc tính hiển thị định trước (S230).

Ví dụ, khối hiển thị 120 có thể hiển thị đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 trong khu vực được định trước dựa trên thuộc tính thứ nhất. Trong ví dụ khác, khối hiển thị 120 có thể hiển thị đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 ở vị trí được xác định dựa trên thuộc tính thứ hai. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể còn xác định, dựa trên dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, thuộc tính hiển thị cho đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000.

Cụ thể, bằng cách so sánh dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 với dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai của thiết bị khác 2000, khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính hiển thị cho đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể so sánh thông tin xếp hạng thứ nhất được

bao gồm trong dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất với thông tin xếp hạng thứ hai được bao gồm trong dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai. Hơn nữa, khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính hiển thị cho đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 dựa trên mức độ gần nhau giữa xếp hạng thứ nhất và xếp hạng thứ hai. Trong bản mô tả này, mức độ gần nhau có thể để chỉ xếp hạng thứ nhất và thứ hai gần đến mức nào.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính thứ nhất sao cho đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 mà được xác định để có mức độ cao gần nhau được hiển thị trong vùng thứ nhất của khối hiển thị 120. Hơn nữa, khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính thứ nhất sao cho đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 mà được xác định để có mức độ gần nhau tương đối thấp được hiển thị trong vùng thứ hai của khối hiển thị 120.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể so sánh dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 với dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai của thiết bị khác 2000. Hơn nữa, dựa trên kết quả so sánh, khối điều khiển 100 có thể xác định các đối tượng mà liên quan đến số lượng thiết bị định trước trong số nhiều thiết bị khác tham gia vào phiên chơi. Trong trường hợp này, khối hiển thị 120 có thể hiển thị các đối tượng định trước.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể xác định mức độ gần nhau giữa thông tin xếp hạng thứ nhất được bao gồm trong dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất và thông tin xếp hạng thứ hai được bao gồm trong dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai nằm trong khoảng thời gian được bao gồm trong phiên chơi. Khối điều khiển 100 sau đó có thể xác định các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước dựa trên mức độ gần nhau được xác định khi các đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định các đối tượng liên quan đến số

lượng thiết bị định trước với mức độ cao gần nhau khi các đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120 dựa trên mức độ gần nhau giữa thông tin xếp hạng thứ nhất và thông tin xếp hạng thứ hai. Trong trường hợp này, các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước khác 2000 trong số nhiều thiết bị khác có xếp hạng gần với xếp hạng của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, bất kể xem các thiết bị khác 2000 có xếp hạng cao hơn hoặc thấp hơn so với thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, có thể được xác định khi các đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120.

Ví dụ, người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể được xếp hạng thứ 50 trong phiên chơi. Trong trường hợp này, đối tượng liên quan đến mỗi trong số các thiết bị khác 2000 của những người chơi thứ hai mà đã xếp hạng từ thứ 46 đến thứ 49 và từ thứ 51 đến thứ 54 trong số nhiều thiết bị khác có thể được xác định khi đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120.

Ví dụ, trong một ví dụ cụ thể, khi người chơi thứ nhất được xếp hạng thứ 50 trong phiên chơi, khối điều khiển 100 có thể xác định những người chơi thứ hai được xếp hạng thứ 49 và thứ 51 mà gần nhất với xếp hạng thứ 50. Khối điều khiển 100 có thể xác định những người chơi thứ hai đã xếp hạng thứ 48 và thứ 52 mà có mức độ cao gần nhau nhất thứ hai với xếp hạng của người chơi thứ nhất. Theo cách này, khối điều khiển 100 có thể xác định số lượng tám người chơi thứ hai định trước được xếp hạng từ thứ 46 đến thứ 49 và từ thứ 51 đến thứ 54. Khi những người chơi thứ hai được xếp hạng từ thứ 46 đến thứ 49 và từ thứ 51 đến thứ 54 được xác định, khối điều khiển 100 có thể xác định các đối tượng liên quan đến mỗi trong số những người chơi thứ hai khi các đối tượng sẽ được hiển thị trong vùng thứ nhất của khối hiển thị 120. Sau đó, khối điều khiển 100 có thể xác định các đối tượng liên quan đến mỗi trong số những người chơi còn lại, khác với những người chơi được xếp hạng từ thứ 46 đến thứ 49 và từ thứ 51 đến thứ 54, khi các đối tượng sẽ được hiển thị trong vùng thứ hai của khối hiển thị 120. Trong bản mô tả này, vùng thứ nhất có thể là khu vực gần hơn với phần đích phi

tiêu 200 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 so với vùng thứ hai. Do đặc trưng của trò chơi phi tiêu, những người chơi có thể có sự tập trung thị giác tương đối cao vào phần đích phi tiêu 200 và ngoại biên của phần đích phi tiêu 200 so với các khu vực khác. Theo đó, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng các đối tượng liên quan đến những người chơi thứ hai được xếp hạng từ thứ 46 đến thứ 49 và từ thứ 51 đến thứ 54 sẽ được hiển thị trong vùng thứ nhất liền kề với phần đích phi tiêu 200.

Khi những người chơi thứ hai được xác định, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể còn hiển thị các đối tượng liên quan đến mỗi trong số những người chơi thứ hai trong vùng thứ hai của khối hiển thị 120. Thông tin được hiển thị trong vùng thứ hai có thể là thông tin liên quan đến các xếp hạng tổng thể của phiên chơi trong đó những người chơi trên thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và các thiết bị khác 2000 đang tham gia. Do đó, khối điều khiển 100 có thể còn xác định rằng các đối tượng liên quan đến những người chơi thứ hai sẽ được hiển thị trong vùng thứ hai ngoài vùng thứ nhất. Khối điều khiển 100 có thể xác định rằng các đối tượng liên quan đến những người chơi thứ hai mà được hiển thị trong vùng thứ hai được hiển thị ở dạng khác từ các đối tượng liên quan đến những người chơi còn lại mà được hiển thị trong vùng thứ hai. Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể làm nổi bật các đối tượng liên quan đến người chơi thứ hai sao cho các đối tượng liên quan đến người chơi thứ hai được làm nổi bật so với các đối tượng liên quan đến những người chơi còn lại. Trong ví dụ khác, các đối tượng liên quan đến những người chơi còn lại khác với người chơi thứ hai mà đang được hiển thị trong vùng thứ hai có thể được hiển thị ở định dạng văn bản mà bao gồm thông tin nhận dạng. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể hiển thị các đối tượng liên quan đến những người chơi thứ hai ở dạng mà không hiển thị thông tin bất kỳ, nhưng chỉ chiếm vị trí bên trong vùng thứ hai. Trong trường hợp này, vị trí bên trong vùng thứ hai mà các đối tượng liên quan đến người chơi thứ hai cần được hiển thị có thể trống. Trong một ví dụ cụ thể, trong vùng thứ hai, thông tin nhận dạng của mỗi người chơi trong số 100 người chơi được hiển thị ở dạng văn

bản dựa trên xếp hạng, và xếp hạng của người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể là 50. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng các đối tượng liên quan đến những người chơi thứ hai được xếp hạng từ thứ 46 đến thứ 49 và từ thứ 51 đến thứ 54 được hiển thị dưới dạng trống bên trong vùng thứ hai. Thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 hoặc hệ thống trò chơi phi tiêu 10000 theo sáng chế có thể cho phép đồng đảo người chơi thực hiện đồng thời trò chơi phi tiêu trong cùng phiên chơi. Theo đó, có thể khó khăn đối với người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 để xác định vị trí mà các đối tượng liên quan đến người chơi thứ nhất đang được hiển thị trong vùng thứ hai. Do đó, khi những người chơi thứ hai với mức độ cao gần nhau với người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 được xác định, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng các đối tượng liên quan đến những người chơi thứ hai được nhấn mạnh.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 có thể xác định, dựa trên thông tin xếp hạng thứ nhất và thông tin xếp hạng thứ hai, thiết bị cao cấp trong số nhiều thiết bị khác mà có xếp hạng cao hơn so với xếp hạng của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Dựa trên thông tin xếp hạng thứ hai của thiết bị cao cấp và thông tin xếp hạng thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, khối điều khiển 100 có thể xác định các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước với mức độ cao gần nhau khi các đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120. Trong trường hợp này, số lượng thiết bị định trước từ xếp hạng ngay trên xếp hạng của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể được xác định khi các đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120.

Trong một ví dụ cụ thể, xếp hạng của người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể là 50 nằm trong phiên chơi. Trong trường hợp này, đối tượng liên quan đến mỗi trong số các thiết bị khác 2000 của những người chơi thứ hai được xếp hạng từ thứ 42 đến thứ 49 trong số nhiều thiết bị khác có thể được xác định khi đối

tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Trong ví dụ khác, khối điều khiển 100 có thể xác định, dựa trên thông tin xếp hạng thứ nhất và thông tin xếp hạng thứ hai, thiết bị cao cấp trong số nhiều thiết bị khác mà có xếp hạng cao hơn so với xếp hạng của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Dựa trên thông tin xếp hạng thứ hai của thiết bị cao cấp và thông tin xếp hạng thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, khối điều khiển 100 có thể xác định các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước với mức độ gần nhau thấp khi các đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120. Trong trường hợp này, số lượng thiết bị định trước từ xếp hạng cao nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể được xác định khi các đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120.

Trong một ví dụ cụ thể, xếp hạng của người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể là 50 nằm trong phiên chơi. Trong trường hợp này, xếp hạng có mức độ gần nhau thấp nhất với xếp hạng 50 trong số các thiết bị cao cấp có thể là 1. Do đó, đối tượng liên quan đến mỗi trong số các thiết bị khác 2000 của những người chơi thứ hai được xếp hạng từ thứ 1 đến thứ 8 trong số nhiều thiết bị khác có thể được xác định khi đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Trong ví dụ khác, khối điều khiển 100 có thể xác định, dựa trên thông tin xếp hạng thứ nhất và thông tin xếp hạng thứ hai, thiết bị cấp thấp trong số nhiều thiết bị khác mà có xếp hạng thấp hơn so với xếp hạng của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Dựa trên thông tin xếp hạng thứ hai của thiết bị cấp thấp và thông tin xếp hạng thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, khối điều khiển 100 có thể xác định các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước với mức độ cao gần nhau khi các đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120. Trong trường hợp này, số lượng thiết bị định trước từ xếp hạng ngay dưới xếp hạng của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể được

xác định khi các đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120.

Trong một ví dụ cụ thể, xếp hạng của người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể là 50 nằm trong phiên chơi. Trong trường hợp này, đối tượng liên quan đến mỗi trong số các thiết bị khác 2000 của những người chơi thứ hai được xếp hạng từ thứ 51 đến thứ 59 trong số nhiều thiết bị khác có thể được xác định khi đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Trong ví dụ khác, khối điều khiển 100 có thể xác định, dựa trên thông tin xếp hạng thứ nhất và thông tin xếp hạng thứ hai, thiết bị cấp thấp trong số nhiều thiết bị khác mà có xếp hạng thấp hơn so với xếp hạng của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Dựa trên thông tin xếp hạng thứ hai của thiết bị cấp thấp và thông tin xếp hạng thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, khối điều khiển 100 có thể xác định các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước với mức độ gần nhau thấp khi các đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120. Trong trường hợp này, số lượng thiết bị định trước từ xếp hạng thấp nhất có thể được xác định khi các đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120.

Trong một ví dụ cụ thể, xếp hạng của người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể là 50 nằm trong phiên chơi. Trong trường hợp này, xếp hạng có mức độ gần nhau thấp nhất với xếp hạng 50 trong số các thiết bị cấp thấp có thể là 100. Do đó, đối tượng liên quan đến mỗi trong số các thiết bị khác 2000 của những người chơi thứ hai được xếp hạng từ thứ 93 đến thứ 100 trong số nhiều thiết bị khác có thể được xác định khi đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể định trước số lượng đối tượng sẽ được hiển thị trên khối

hiển thị 120 dựa trên lưu lượng truy cập thông tin liên quan đến tốc độ truyền và nhận của mạng.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể nhận biết tốc độ truyền và nhận mạng của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 đến và đi từ nhiều thiết bị khác hoặc máy chủ 3000 dựa trên lưu lượng truy cập thông tin. Dựa trên tốc độ được nhận biết, khối điều khiển 100 có thể xác định số lượng đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó. Sau đây, ví dụ về phương pháp trong đó khối điều khiển 100 định trước số lượng đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120 dựa trên lưu lượng truy cập thông tin sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.7.

Khi các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước được xác định, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định các thuộc tính hiển thị của các đối tượng định trước.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước sẽ được hiển thị ở dạng thứ nhất. Khối điều khiển 100 có thể xác định rằng các đối tượng liên quan đến thiết bị khác với số lượng thiết bị định trước trong số nhiều thiết bị khác tham gia vào phiên chơi sẽ được hiển thị ở dạng thứ hai mà khác với dạng thứ nhất. Trong bản mô tả này, dạng thứ nhất có thể bao gồm ít nhất một trong số hình ảnh của người chơi thứ hai ném chốt phi tiêu, hình ảnh của ký tự định trước để nhận dạng người chơi thứ hai, hoặc văn bản định trước để nhận dạng người chơi thứ hai. Hơn nữa, dạng thứ hai có thể bao gồm thông tin nhận dạng của người chơi thứ hai.

Cụ thể, các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước có thể là thông tin quan trọng về người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Do đó, các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước có thể được xác định sẽ được

hiển thị ở dạng thứ nhất. Hơn nữa, các đối tượng liên quan đến các thiết bị khác với số lượng thiết bị định trước có thể được hiển thị trong dạng thứ hai. Tuy nhiên, không bị giới hạn, khối điều khiển 100 có thể còn hiển thị các đối tượng liên quan đến các thiết bị khác với số lượng thiết bị định trước ở dạng thứ nhất khi kích thước của khối hiển thị 120, các tài nguyên khả dụng, hoặc lưu lượng truy cập mạng là đủ.

Khối điều khiển 100 có thể xác định rằng các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước sẽ được hiển thị trong vùng thứ nhất khi các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước được xác định. Hơn nữa, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng các đối tượng liên quan đến thiết bị khác với số lượng thiết bị định trước trong số nhiều thiết bị khác tham gia vào phiên chơi sẽ được hiển thị trong vùng thứ hai mà khác với vùng thứ nhất. Trong bản mô tả này, vùng thứ nhất có thể là khu vực gần hơn với phần đích phi tiêu 200 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 so với vùng thứ hai.

Cụ thể, do đặc trưng của trò chơi phi tiêu, những người chơi có thể có sự tập trung thị giác tương đối cao vào phần đích phi tiêu 200 và ngoại biên của phần đích phi tiêu 200 so với các khu vực khác. Do đó, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước sẽ được hiển thị trong vùng thứ nhất liền kề với phần đích phi tiêu 200.

Hơn nữa, các đối tượng được hiển thị trong vùng thứ nhất có thể được hiển thị trong vùng thứ hai ở dạng hiển thị khác với dạng hiển thị được hiển thị trong vùng thứ nhất.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng các đối tượng được hiển thị trong vùng thứ nhất ở dạng thứ nhất mà bao gồm hình ảnh ném chốt phi tiêu. Các đối tượng được hiển thị trong vùng thứ hai có thể được xác định ở dạng thứ hai mà bao gồm thông tin nhận dạng của người chơi. Thông tin được hiển thị trong vùng thứ hai

có thể là thông tin liên quan đến các xếp hạng của phiên chơi trong đó người chơi trên thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và những người chơi của các thiết bị khác 2000 đang tham gia. Theo đó, các đối tượng được hiển thị trong vùng thứ nhất có thể cũng được hiển thị trong vùng thứ hai ở dạng thứ hai mà bao gồm thông tin nhận dạng của người chơi. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó. Sau đây, ví dụ về dạng thứ nhất và dạng thứ hai sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.13.

Khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định kích thước của các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước được hiển thị trong vùng thứ nhất. Hơn nữa, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng kích thước của các đối tượng liên quan đến các thiết bị khác với số lượng thiết bị định trước được hiển thị trong vùng thứ hai nhỏ hơn so với kích thước của các đối tượng được hiển thị trong vùng thứ nhất. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định không hiển thị các đối tượng liên quan đến các thiết bị khác với số lượng thiết bị định trước.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước sẽ được hiển thị khi các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước được xác định. Trong bản mô tả này, khu vực trong đó các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước được hiển thị có thể là vùng thứ nhất, hoặc có thể là vùng thứ hai. Theo cách khác, các đối tượng liên quan đến số lượng thiết bị định trước có thể được hiển thị trong cả vùng thứ nhất và vùng thứ hai. Hơn nữa, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng các đối tượng liên quan đến các thiết bị khác với số lượng thiết bị định trước trong số nhiều thiết bị khác tham gia vào phiên chơi không được hiển thị.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị

trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định thuộc tính hiển thị đối với đối tượng liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 dựa trên dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Nghĩa là, khối điều khiển 100 có thể xác định các thuộc tính hiển thị cho các đối tượng liên quan đến người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Khối hiển thị 120 có thể hiển thị các đối tượng liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 dựa trên các thuộc tính hiển thị định trước. Khu vực trong đó các đối tượng liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 được hiển thị có thể khác với khu vực trong đó các đối tượng liên quan đến các thiết bị khác 2000 được hiển thị.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng khối hiển thị 120 hiển thị các đối tượng liên quan đến nhiều thiết bị khác trong vùng thứ nhất và vùng thứ hai. Hơn nữa, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng các đối tượng liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 được hiển thị trong vùng thứ ba mà khác với vùng thứ nhất và vùng thứ hai, sao cho các đối tượng liên quan đến nhiều thiết bị khác có thể được hiển thị riêng biệt với các đối tượng liên quan đến nhiều thiết bị khác.

Khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể hiển thị các đối tượng liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 trong vùng thứ hai ở dạng hiển thị mà khác với dạng hiển thị của các đối tượng được hiển thị trong vùng thứ ba. Trong trường hợp này, người chơi có thể cũng có khả năng để xác định xếp hạng của người chơi thông qua đối tượng được hiển thị bên trong vùng thứ hai mà thông tin liên quan đến xếp hạng trong phiên chơi đang được hiển thị.

Khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể còn hiển thị các đối tượng liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 ở dạng thứ ba mà khác với dạng thứ hai của các đối tượng của các thiết bị khác 2000 mà đang được hiển thị trong vùng thứ hai.

Cụ thể, dạng thứ ba có thể là dạng được làm nổi bật trong đó đối tượng liên

quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 được làm nổi bật, hoặc theo cách khác, đối tượng có thể ở vị trí bên trong vùng thứ hai, mà không có thông tin nhận dạng được hiển thị.

Ví dụ, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 hoặc hệ thống trò chơi phi tiêu 10000 theo sáng chế có thể cho phép đồng đảo người chơi thực hiện đồng thời trò chơi phi tiêu trong cùng phiên chơi. Trong trường hợp này, có thể khó khăn đối với người chơi để kiểm tra vị trí mà các đối tượng liên quan đến họ đang được hiển thị trong vùng thứ hai mà thông tin liên quan đến xếp hạng trong phiên chơi trong đó thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 đang tham gia đang được hiển thị. Do đó, khối điều khiển 100 có thể còn xác định dạng của đối tượng liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 ở dạng thứ ba mà khác với các dạng của các đối tượng liên quan đến nhiều thiết bị khác sao cho đối tượng liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 được làm nổi bật.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể còn xác định số lượng đối tượng sẽ được hiển thị trong vùng thứ hai dựa trên số lượng nhiều thiết bị khác tham gia vào phiên chơi.

Theo cấu hình nêu trên, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định thuộc tính hiển thị cho đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 thông qua các phương pháp khác nhau. Hơn nữa, khối hiển thị 120 có thể hiển thị đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 dựa trên thuộc tính hiển thị được xác định. Theo đó, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể cung cấp cho những người chơi thông tin liên quan đến thiết bị khác 2000 một cách hiệu quả.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể còn thay đổi vị trí tương đối của nhiều đối tượng dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi của thiết bị khác 2000. Sau đây, ví dụ về phương pháp thay đổi, bởi khối điều khiển, vị trí tương đối của nhiều đối tượng theo sáng chế sẽ

được mô tả có tham chiếu đến Fig.6.

Fig.6 là sơ đồ để minh họa ví dụ về phương pháp thay đổi, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Đề cập đến Fig.6, khối hiển thị 120 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể hiển thị đối tượng thứ nhất chỉ ra thông tin liên quan đến thiết bị thứ nhất và đối tượng thứ hai chỉ ra thông tin liên quan đến thiết bị thứ hai trong số hai hoặc nhiều thiết bị tham gia vào phiên chơi (S310). Trong bản mô tả này, thiết bị thứ nhất và thiết bị thứ hai có thể là các thiết bị 2000 khác với thiết bị trò chơi phi tiêu 1000.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính hiển thị cho mỗi trong số đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó liên quan đến thiết bị thứ nhất và thiết bị thứ hai nhận được thông qua khối truyền thông mạng 150. Hơn nữa, khối hiển thị 120 có thể hiển thị đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai dựa trên thuộc tính hiển thị được xác định.

Khối truyền thông mạng 150 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi của các thiết bị tham gia vào phiên chơi (S320).

Cụ thể, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến mỗi trong số thiết bị thứ nhất và thiết bị thứ hai từ mỗi trong số thiết bị thứ nhất và thiết bị thứ hai. Theo cách khác, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến mỗi trong số thiết bị thứ nhất và thiết bị thứ hai từ máy chủ 3000.

Khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định xem có thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được thông qua khối truyền thông mạng 150 (S330)

hay không.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai dựa trên dữ liệu được nhận liên quan đến trò chơi và dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến phiên chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 hay không. Trong bản mô tả này, thay đổi về vị trí tương đối có thể có nghĩa là hoạt động trong đó các vị trí của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai được trao đổi.

Ví dụ, đề cập đến (a) trên Fig.13, đối tượng thứ nhất 415 có dạng thứ nhất có thể được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 của khối hiển thị 120. Đối tượng thứ hai 462 có dạng thứ hai khác với dạng thứ nhất có thể được hiển thị trong vùng thứ hai 460 của khối hiển thị 120. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất 411 được đặt trong vùng thứ nhất 410 và đối tượng thứ hai 412 được đặt trong vùng thứ hai 460 hay không.

Đối với ví dụ khác, đối tượng thứ nhất 461 có dạng thứ hai có thể được hiển thị trong vùng thứ hai 460 của khối hiển thị 120. Ngoài ra, đối tượng thứ hai 462 có dạng thứ hai có thể được hiển thị trong vùng thứ hai 460 của khối hiển thị 120. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất 461 và đối tượng thứ hai 412 dựa trên dữ liệu được nhận liên quan đến trò chơi và dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến phiên chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 hay không. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Đối với ví dụ khác, cả đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai có thể là các đối tượng được đặt bên trong vùng thứ nhất 410 của khối hiển thị 120. Hơn nữa, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai khác dựa trên dữ liệu được nhận liên quan đến trò chơi và dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến phiên chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000

hay không.

Đề cập lại đến Fig.6, theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai trong việc xác định xem có thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai dựa trên mức độ gần nhau hay không. Trong bản mô tả này, mức độ gần nhau có thể chỉ ra xếp hạng của thiết bị khác gần như thế nào với xếp hạng của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể xác định mức độ gần nhau thứ nhất giữa dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến đối tượng thứ nhất và dữ liệu liên quan đến lượt chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, dựa trên dữ liệu được nhận liên quan đến trò chơi. Trong bản mô tả này, mức độ gần nhau thứ nhất có thể chỉ ra xếp hạng của người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 gần như thế nào với xếp hạng của người chơi liên quan đến đối tượng thứ nhất. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể xác định mức độ gần nhau thứ hai giữa dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến đối tượng thứ hai và dữ liệu liên quan đến lượt chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Trong bản mô tả này, mức độ gần nhau thứ hai có thể chỉ ra xếp hạng của người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 gần như thế nào với xếp hạng của người chơi liên quan đến đối tượng thứ hai. Khi mức độ gần nhau thứ nhất và mức độ gần nhau thứ hai được xác định, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có sự thay đổi về mối quan hệ vượt trội/kém hơn hay không giữa mức độ gần nhau thứ nhất và mức độ gần nhau thứ hai bằng cách so sánh mức độ gần nhau thứ nhất và mức độ gần nhau thứ hai. Ngoài ra, khi được xác định rằng có sự thay đổi về mối quan hệ vượt trội/kém hơn giữa mức độ gần nhau thứ nhất và mức độ gần nhau thứ hai, khối điều khiển 100 có thể thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai.

Ví dụ, xếp hạng của người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể là 50 trên 50 người chơi nằm trong phiên chơi. Hơn nữa, ở hoạt động S310, xếp hạng của

người chơi thứ nhất liên quan đến đối tượng thứ nhất được xác định dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó được sử dụng để hiển thị đối tượng thứ nhất trên khối hiển thị có thể là xếp hạng thứ nhất. Hơn nữa, xếp hạng của người chơi thứ hai liên quan đến đối tượng thứ hai được xác định dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó được sử dụng để hiển thị đối tượng thứ hai trên khối hiển thị có thể là xếp hạng thứ hai. Trong trường hợp này, mức độ gần nhau thứ nhất giữa xếp hạng của người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và xếp hạng của người chơi thứ nhất có thể tương đối thấp hơn so với mức độ gần nhau thứ hai giữa xếp hạng của người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và xếp hạng của người chơi thứ hai. Sau đó, mối quan hệ vượt trội/kém hơn giữa mức độ gần nhau thứ nhất và mức độ gần nhau thứ hai được xác định dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi mới được nhận bởi khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 thông qua khối truyền thông mạng 150 có thể được thay đổi. Nghĩa là, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng mức độ gần nhau thứ nhất tương đối cao hơn mức độ gần nhau thứ hai khi kết quả xác định mức độ gần nhau thứ nhất và mức độ gần nhau thứ hai dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi mới được nhận. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai. Theo cách này, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể cung cấp cho người chơi hiệu ứng thị giác trong đó các xếp hạng của nhiều thiết bị khác thay đổi trong thời gian thực. Theo đó, sự hứng thú với trò chơi phi tiêu của những người chơi bằng cách sử dụng thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể được tăng lên.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể thực hiện hoạt động quay trao đổi lặp lại các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai theo số lần được thiết lập trước. Trong bản mô tả này, hoạt động quay có thể là hoạt động trong đó các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai được trao đổi, như xoay. Ví dụ, dưới sự điều khiển của khối điều khiển 100, đối tượng thứ nhất có thể di chuyển đến vị trí mà đối tượng

thứ hai được hiển thị trong khi di chuyển theo hướng theo chiều kim đồng hồ. Cùng với điều này, đối tượng thứ hai có thể di chuyển đến vị trí mà đối tượng thứ nhất được hiển thị trong khi di chuyển theo hướng theo chiều kim đồng hồ. Đối với ví dụ khác, dưới sự điều khiển của khối điều khiển 100, đối tượng thứ nhất có thể di chuyển đến vị trí mà đối tượng thứ hai được hiển thị trong khi di chuyển theo hướng ngược chiều kim đồng hồ. Cùng với điều này, đối tượng thứ hai có thể di chuyển đến vị trí mà đối tượng thứ nhất được hiển thị trong khi di chuyển theo hướng ngược chiều kim đồng hồ.

Khi được xác định rằng có sự thay đổi về mối quan hệ vượt trội/kém hơn giữa đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể trao đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể trao đổi các vị trí của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai mà có các vị trí tương đối đã được trao đổi lại. Số lần các vị trí của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai được trao đổi lặp lại có thể là số lần lẻ được thiết lập trước. Theo đó, khối điều khiển 100 có thể trao đổi lặp lại các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai số lần được thiết lập trước, nhưng cuối cùng hiển thị các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai ở trạng thái được thay đổi. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định xem có thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi được nhận ở các khối của các phiên chơi phụ được bao gồm trong phiên chơi hay không.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi được nhận ở khối của vòng đầu của phiên chơi.

Là ví dụ khác, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có thay đổi các vị trí

tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi được nhận ở khối của hoạt động ném chốt phi tiêu của phiên chơi hay không.

Là ví dụ khác, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi được nhận ở khối của thiết lập của phiên chơi.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 hiển thị đối tượng thứ nhất trong vùng thứ nhất của khối hiển thị 120 và hiển thị đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai trong vùng thứ hai khác với vùng thứ nhất. Khối điều khiển 100 có thể xác định rằng đối tượng thứ nhất được hiển thị trong vùng thứ nhất được hiển thị ở dạng thứ nhất, và đối tượng thứ nhất được hiển thị trong vùng thứ hai được hiển thị ở dạng thứ hai mà khác với dạng thứ nhất. Trong bản mô tả này, dạng thứ nhất có thể bao gồm ít nhất một trong số hình ảnh của người chơi thứ nhất của thiết bị thứ nhất ném chốt phi tiêu, hình ảnh ký tự định trước để nhận dạng người chơi thứ nhất, và văn bản định trước để nhận dạng người chơi thứ hai. Hơn nữa, dạng thứ hai có thể bao gồm thông tin nhận dạng của người chơi thứ nhất. Ngoài ra, khi xác định vị trí của đối tượng thứ nhất được hiển thị trong vùng thứ hai, khối điều khiển 100 có thể xác định vị trí của đối tượng thứ nhất dựa trên ít nhất một trong số các điểm số và xếp hạng liên quan đến đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Khi đối tượng thứ nhất được hiển thị trong vùng thứ hai, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể thay đổi vị trí của đối tượng thứ nhất được hiển thị trong vùng thứ hai dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi được nhận ở khối của vòng đấu hoặc thiết lập của phiên chơi.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể thay đổi vị trí của đối tượng thứ nhất bên trong vùng thứ hai dựa trên thay đổi về mức độ gần nhau thứ nhất liên quan đến đối

tượng thứ nhất. Khi vị trí của đối tượng thứ nhất thay đổi, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng vị trí của đối tượng thứ hai được hiển thị trong vùng thứ hai thay đổi cùng với vị trí được thay đổi của đối tượng thứ nhất.

Theo cấu hình được mô tả ở trên, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi. Trong trường hợp này, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể cung cấp cho người chơi hiệu ứng thị giác trong đó xếp hạng của nhiều thiết bị khác thay đổi trong thời gian thực.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối truyền thông mạng 150 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể nhận dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai hoặc nhận hình ảnh lượt chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000 dựa trên xếp hạng mạng. Sau đây, phương pháp nhận, bởi khối truyền thông mạng 150, ít nhất một dữ liệu liên quan đến lượt chơi dựa trên xếp hạng mạng theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.7.

Fig.7 là sơ đồ để minh họa ví dụ về phương pháp nhận, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, ít nhất một trong số dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai từ thiết bị khác và hình ảnh lượt chơi thứ hai của người chơi thứ hai của thiết bị khác ném chót phi tiêu theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Đề cập đến Fig.7, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể nhận biết lưu lượng truy cập thông tin của mạng bao gồm các thiết bị tham gia vào phiên chơi mà đặt các giới hạn thời gian chơi. Khối điều khiển 100 có thể xác định xếp hạng mạng cho thiết bị khác 2000 liên quan đến đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120 dựa trên lưu lượng truy cập thông tin (S410). Trong bản mô tả này, lưu lượng truy cập thông tin có thể là thông tin về tốc độ truyền và nhận của mạng giữa thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và thiết bị khác 2000 hoặc thiết bị trò chơi phi tiêu 1000

và máy chủ 3000. Ngoài ra, lưu lượng truy cập thông tin này có thể được nhận từ máy chủ 3000 thông qua khối truyền thông mạng 150. Theo cách khác, lưu lượng truy cập thông tin có thể được xác định dựa trên độ trễ được tính bằng cách truyền và nhận các gói với thiết bị khác 2000 bởi khối truyền thông mạng 150. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Xếp hạng mạng có thể là xếp hạng mà khối điều khiển 100 xác định theo các tình trạng được thiết lập trước sao cho khối truyền thông mạng 150 có khả năng nhận dữ liệu khác liên quan đến trò chơi tùy thuộc vào xếp hạng. Xếp hạng mạng có thể bao gồm dạng giá trị bằng số bất kỳ mà có thể biểu thị một cách định lượng khả năng truyền thông của thiết bị trò chơi phi tiêu, máy chủ, và/hoặc mạng liên quan đến nó.

Cụ thể, dựa trên lưu lượng truy cập thông tin, khối điều khiển 100 có thể xác định xếp hạng mạng cho thiết bị khác 2000 có lưu lượng truy cập nhỏ hơn lưu lượng truy cập được thiết lập trước làm xếp hạng thứ nhất. Khối điều khiển 100 có thể xác định xếp hạng mạng cho thiết bị khác 2000 có lưu lượng truy cập bằng hoặc lớn hơn lưu lượng truy cập được thiết lập trước dưới dạng xếp hạng thứ hai. Nghĩa là, khối điều khiển 100 có thể xác định xếp hạng mạng của thiết bị khác 2000 với tốc độ truyền và nhận mạng tốt làm xếp hạng thứ nhất. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể xác định xếp hạng mạng của thiết bị khác 2000 mà tốc độ truyền và nhận mạng mà thấp hơn tương đối so với tốc độ truyền và nhận của xếp hạng thứ nhất dưới dạng xếp hạng thứ hai. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Dựa trên xếp hạng mạng, khối truyền thông mạng 150 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể nhận ít nhất một trong số dữ liệu kết quả chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 hoặc hình ảnh lượt chơi thứ hai của người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 ném chốt phi tiêu (S420).

Cụ thể, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận dữ liệu liên quan đến trò

chơi thứ hai bao gồm hình ảnh lượt chơi thứ hai và dữ liệu kết quả chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000 có xếp hạng thứ nhất. Ngoài ra, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai bao gồm dữ liệu kết quả chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000 có xếp hạng thứ hai. Nói cách khác, khối truyền thông mạng 150 có thể truyền dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai mà không bao gồm hình ảnh lượt chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000 có xếp hạng thứ hai.

Thông thường, dung lượng của lượt chơi hình ảnh được chụp bởi khối camera của thiết bị khác 2000 có thể lớn hơn dung lượng của lượt chơi dữ liệu kết quả, mà bao gồm thông tin về các điểm số kiểm được bởi ném các chốt phi tiêu của thiết bị khác 2000, thông tin về các điểm số kiểm được trong một vòng đấu cho phép N lần ném chốt phi tiêu, và các dạng tương tự. Theo đó, khi khối truyền thông mạng 150 nhận hình ảnh lượt chơi từ thiết bị khác 2000 có xếp hạng thứ hai, nó có thể mất một thời gian dài. Theo đó, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai bao gồm hình ảnh lượt chơi thứ hai only từ thiết bị khác 2000 có xếp hạng thứ nhất. Ngoài ra, khối truyền thông mạng 150 có thể không nhận hình ảnh lượt chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000 có xếp hạng thứ hai, nhưng có thể nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi thứ hai bao gồm chỉ dữ liệu kết quả chơi thứ hai. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối truyền thông mạng 150 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể không nhận hình ảnh lượt chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000 có xếp hạng thứ hai. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định hình ảnh hiển thị liên quan đến dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai trong số ít nhất một hình ảnh được lưu trữ trước. Hơn nữa, khối hiển thị 120 có thể hiển thị hình ảnh hiển thị được xác định bởi khối điều khiển 100. Trong bản mô tả này, hình ảnh hiển thị có thể bao gồm ít nhất một trong số hình ảnh được lưu trữ trước của người chơi thứ hai ném chốt phi tiêu, hình ảnh ký tự định trước để nhận dạng người chơi thứ

hai, và văn bản định trước để nhận dạng người chơi thứ hai. Sau đó, khối hiển thị 120 có thể hiển thị hình ảnh hiển thị được xác định. Theo đó, ngay cả khi khối truyền thông mạng 150 không nhận hình ảnh lượt chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000 có xếp hạng thứ hai, khối hiển thị 120 có thể hiển thị hình ảnh hiển thị liên quan đến dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai. Trong trường hợp này, so với việc chỉ hiển thị thông tin nhận dạng của thiết bị khác 2000 dựa trên dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai, hiệu ứng thị giác có thể làm tăng sự hứng thú của người chơi trong trò chơi có thể được bố trí.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, đối tượng được hiển thị trên khối hiển thị 120 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể bao gồm nhiều hình ảnh. Ví dụ, đối tượng có thể bao gồm ít nhất một trong số hình ảnh của người chơi thứ hai trên thiết bị khác 2000 ném chốt phi tiêu nằm trong khoảng thời gian được bao gồm trong phiên chơi; hình ảnh ký tự định trước để nhận dạng người chơi thứ hai; văn bản định trước để nhận dạng người chơi thứ hai, và hình ảnh liên quan đến phần đích phi tiêu của người chơi thứ hai. Trong trường hợp này, khối truyền thông mạng 150 có thể cũng chỉ nhận ít nhất một hình ảnh từ thiết bị khác 2000 với xếp hạng thứ nhất.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng đối tượng bao gồm hình ảnh của người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 ném chốt phi tiêu và hình ảnh liên quan đến phần đích phi tiêu của người chơi thứ hai sẽ được hiển thị. Tuy nhiên, khối truyền thông mạng 150 có thể chỉ nhận hình ảnh của người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 ném chốt phi tiêu. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định hình ảnh được lưu trữ trước tương ứng với hình ảnh liên quan đến phần đích phi tiêu của người chơi thứ hai dựa trên dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng đối tượng bao gồm hình ảnh của người chơi thứ hai ném chốt phi tiêu và hình ảnh được lưu trữ trước sẽ được hiển thị.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể nhận biết mà người chơi thứ hai đã đạt

điểm số 20 điểm dựa trên dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai mà chỉ bao gồm dữ liệu kết quả chơi thứ hai. Hình ảnh liên quan đến phân tích phi tiêu của người chơi thứ hai mà khối truyền thông mạng 150 chưa nhận được có thể là hình ảnh chốt phi tiêu của người chơi thứ hai đạt đến khu vực 20 điểm. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định hình ảnh của chốt phi tiêu đạt đến khu vực 20 điểm trong số ít nhất một hình ảnh được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng đối tượng bao gồm hình ảnh của người chơi thứ hai ném chốt phi tiêu và hình ảnh của chốt phi tiêu đạt đến khu vực 20 điểm sẽ được hiển thị. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối truyền thông mạng 150 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể không nhận hình ảnh lượt chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000 có xếp hạng thứ hai. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể so sánh dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó được lưu trữ trước của thiết bị khác 2000 với dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai. Hơn nữa, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có xác định lại xếp hạng mạng dựa trên kết quả so sánh hay không.

Cụ thể, khi mức khác biệt giữa dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó và dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước là kết quả so sánh, khối điều khiển 100 có thể xác định để xác định lại xếp hạng mạng.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể so sánh dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai được nhận từ thiết bị khác 2000 được xác định là của xếp hạng thứ hai với dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó. Khi mức khác biệt lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước là kết quả so sánh, khối điều khiển 100 có thể xác định lại xếp hạng mạng của thiết bị khác 2000 với xếp hạng thứ nhất. Bằng minh họa, khối điều khiển 100 có thể so sánh dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai với dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó của thiết bị khác 2000 được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110. Khối điều khiển 100 có thể tạo ra giá trị khác biệt chỉ ra mức khác biệt giữa dữ liệu liên quan đến lượt

chơi trước đó và dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai dựa trên kết quả so sánh. Ngoài ra, khi giá trị khác biệt được tạo ra là kết quả so sánh lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước, khối điều khiển 100 có thể xác định để xác định lại xếp hạng mạng của thiết bị khác 2000 với xếp hạng thứ nhất. Trong trường hợp này, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận hình ảnh lượt chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định thêm số lượng đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120 dựa trên ít nhất một trong số lưu lượng truy cập thông tin và khối hiển thị thông tin. Trong bản mô tả này, khối hiển thị thông tin có thể bao gồm ít nhất một trong số thông tin về kích thước của khối hiển thị 120, thông tin về số lượng khối hiển thị 120, và thông tin về vùng hiển thị của khối hiển thị 120. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể nhận biết tốc độ truyền và nhận mạng giữa thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và nhiều thiết bị khác hoặc máy chủ 3000 dựa trên lưu lượng truy cập thông tin. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể xác định số lượng đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120 dựa trên tốc độ được nhận biết.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng tốc độ truyền/nhận mạng được nhận biết càng cao, thì các đối tượng liên quan đến các thiết bị khác 2000 sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120 càng nhiều. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể xác định số lượng đối tượng liên quan đến các thiết bị khác 2000 sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120 dựa trên khối hiển thị thông tin.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng kích thước của khối hiển thị 120 càng lớn, thì các đối tượng liên quan đến các thiết bị khác 2000 sẽ được hiển thị dựa trên khối hiển thị thông tin càng nhiều. Theo cách khác, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng các khối hiển thị 120 càng nhiều, các đối tượng liên quan đến các thiết bị khác 2000 sẽ được hiển thị dựa trên khối hiển thị thông tin càng nhiều. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể xác định số lượng đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120 dựa trên cả lưu lượng truy cập thông tin và khối hiển thị thông tin.

Theo mô tả ở trên, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định xếp hạng mạng cho thiết bị khác 2000 liên quan đến đối tượng sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120 dựa trên lưu lượng truy cập mạng thông tin. Trong trường hợp này, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi thích hợp từ thiết bị khác 2000 dựa trên xếp hạng mạng được xác định bởi khối điều khiển 100. Khi khối truyền thông mạng 150 nhận hình ảnh lượt chơi không dựa trên xếp hạng mạng như theo sáng chế, thời gian được yêu cầu để nhận hình ảnh lượt chơi có thể mất nhiều thời gian hơn dự kiến. Trong trường hợp này, sự tiếp nhận trong thời gian thực của đối tượng liên quan đến các thiết bị khác 2000 sẽ được hiển thị trên khối hiển thị 120 có thể bị suy giảm. Mặt khác, theo sáng chế, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi thích hợp từ thiết bị khác 2000 dựa trên xếp hạng của mạng được xác định bởi khối điều khiển 100. Do đó, theo sáng chế, các trường hợp như tình huống được đề cập ở trên có thể được ngăn chặn và sự hiển thị trong thời gian thực của các đối tượng liên quan đến các thiết bị khác 2000 có thể được đảm bảo.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối truyền thông mạng 150 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan

đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 sẽ được truyền đến thiết bị khác 2000 hoặc máy chủ 3000 dựa trên xếp hạng mạng.

Cụ thể, dựa trên xếp hạng mạng, khối truyền thông mạng 150 có thể truyền ít nhất một trong số dữ liệu thứ nhất kết quả chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 hoặc hình ảnh lượt chơi thứ nhất của người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 ném chốt phi tiêu.

Ví dụ, khối truyền thông mạng 150 có thể truyền dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất bao gồm hình ảnh lượt chơi thứ nhất và dữ liệu thứ nhất kết quả chơi đến thiết bị khác 2000 có xếp hạng thứ nhất. Ngoài ra, khối truyền thông mạng 150 có thể truyền dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất bao gồm dữ liệu thứ nhất kết quả chơi đến thiết bị khác 2000 có xếp hạng thứ hai. Nói cách khác, khối truyền thông mạng 150 có thể truyền dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất mà không bao gồm hình ảnh lượt chơi thứ nhất đến thiết bị khác 2000 có xếp hạng thứ hai.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định xem có xác định lại xếp hạng mạng cho thiết bị khác 2000 hay không.

Cụ thể, khi hình ảnh lượt chơi thứ nhất của người chơi thứ nhất được chụp bởi khối camera 140, khối điều khiển 100 có thể nhận biết hình ảnh lượt chơi thứ nhất và hình ảnh lượt chơi trước đó của người chơi thứ nhất được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có xác định lại xếp hạng mạng dựa trên so sánh giữa hình ảnh lượt chơi trước đó và hình ảnh lượt chơi thứ nhất hay không.

Ví dụ, khi mức khác biệt giữa hình ảnh liên quan đến trò chơi trước đó và hình ảnh lượt chơi thứ nhất lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước là kết quả so sánh, khối điều khiển 100 có thể xác định để xác định lại xếp hạng mạng cho thiết bị khác

2000. Ví dụ, khi hình ảnh lượt chơi thứ nhất được chụp bởi khối camera 140, khối điều khiển 100 có thể so sánh hình ảnh lượt chơi thứ nhất với hình ảnh lượt chơi trước đó của người chơi thứ nhất được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110 và tạo ra giá trị khác biệt mà đại diện cho mức khác biệt giữa hai hình ảnh. Khi giá trị khác biệt được tạo ra là kết quả so sánh lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước, khối điều khiển 100 có thể xác định để xác định lại xếp hạng mạng cho thiết bị khác 2000. Hơn nữa, khối truyền thông mạng 150 có thể truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất đến thiết bị khác 2000 dựa trên xếp hạng mạng được xác định lại. Trong trường hợp này, hình ảnh lượt chơi thứ nhất được chụp khi người chơi thứ nhất thu được điểm số cao hơn đáng kể so với lượt chơi trước đó hoặc khi sự kiện cụ thể xảy ra có thể được hiển thị trên khối hiển thị 120 của thiết bị khác 2000.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể cũng xác định xem có xác định lại xếp hạng mạng cho thiết bị khác 2000 dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi của người chơi thứ nhất hay không.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có xác định lại xếp hạng mạng dựa trên sự so sánh giữa dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất và dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó của người chơi thứ nhất được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110 hay không.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định để xác định lại xếp hạng mạng khi mức khác biệt giữa dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó và dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước là kết quả so sánh. Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể so sánh dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất với dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó của người chơi thứ nhất được lưu trữ trong khối lưu trữ 110. Khối điều khiển 100 có thể tạo ra giá trị khác biệt chỉ ra mức khác biệt giữa dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó và dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất dựa

trên kết quả so sánh. Ngoài ra, khi giá trị khác biệt được tạo ra là kết quả so sánh lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước, khối điều khiển 100 có thể xác định để xác định lại xếp hạng mạng cho thiết bị khác 2000. Hơn nữa, khối truyền thông mạng 150 có thể truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất đến thiết bị khác 2000 dựa trên xếp hạng mạng được xác định lại. Trong trường hợp này, hình ảnh lượt chơi thứ nhất được chụp khi người chơi thứ nhất thu được điểm số cao hơn đáng kể so với lượt chơi trước đó hoặc khi sự kiện cụ thể xảy ra có thể được hiển thị trên khối hiển thị 120 của thiết bị khác 2000.

Như được mô tả ở trên, khối truyền thông mạng 150 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể truyền dữ liệu liên quan đến lượt chơi thích hợp đến thiết bị khác 2000 hoặc máy chủ 3000 dựa trên xếp hạng của mạng được xác định bởi khối điều khiển 100. Khi khối truyền thông mạng 150 truyền hình ảnh lượt chơi không dựa trên xếp hạng mạng như theo sáng chế, thời gian được yêu cầu để truyền hình ảnh lượt chơi có thể mất nhiều thời gian hơn dự kiến. Trong trường hợp này, sự tiếp nhận trong thời gian thực của đối tượng liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 sẽ được hiển thị trên khối hiển thị của thiết bị khác 2000 có thể bị suy giảm. Mặt khác, theo sáng chế, khối truyền thông mạng 150 có thể truyền dữ liệu liên quan đến lượt chơi thích hợp đến thiết bị khác 2000 dựa trên xếp hạng của mạng được xác định bởi khối điều khiển 100. Theo đó, theo sáng chế, các tình huống như tình huống nêu trên có thể được ngăn chặn. Ngoài ra, khi dữ liệu sẽ được truyền bởi khối truyền thông mạng 150 đến thiết bị khác 2000 bị trì hoãn, tốc độ nhận của dữ liệu sẽ được nhận bởi khối truyền thông mạng 150 cũng có thể bị ảnh hưởng. Theo đó, khối truyền thông mạng 150 có thể truyền một cách thích hợp và nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi dựa trên xếp hạng mạng được xác định bởi khối điều khiển 100.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi sẽ được tiến hành sau khoảng thời gian thứ

nhất dựa trên thông tin kết quả chơi của nhiều thiết bị được tiến hành trong khoảng thời gian thứ nhất. Sau đây, có tham chiếu đến Fig.8, phương pháp xác định, bởi máy chủ 3000, nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi sẽ được tiến hành sau khoảng thời gian thứ nhất theo sáng chế sẽ được mô tả.

Fig.8 là lưu đồ để minh họa ví dụ về phương pháp xác định, bởi máy chủ, nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai sẽ được tiến hành sau khoảng thời gian thứ nhất theo sáng chế.

Đề cập đến Fig.8, máy chủ 3000 có thể nhận thông tin kết quả chơi thứ nhất từ nhiều thiết bị tham gia vào phiên chơi thứ nhất được tiến hành trong khoảng thời gian thứ nhất (S510). Trong bản mô tả này, thông tin kết quả chơi thứ nhất có thể là thông tin về kết quả được tạo ra khi phiên chơi thứ nhất kết thúc. Thông tin kết quả chơi thứ nhất có thể bao gồm thông tin nhận dạng cho mỗi trong số nhiều thiết bị tham gia vào phiên chơi thứ nhất, thông tin về các điểm số cho mỗi người chơi theo thời điểm kết thúc phiên chơi thứ nhất, hoặc thông tin về xếp hạng cho mỗi người chơi theo thời điểm kết thúc của phiên chơi thứ nhất.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, thông tin kết quả chơi thứ nhất có thể bao gồm dữ liệu kết quả của lượt chơi được chơi bởi những người chơi của nhiều thiết bị trong khoảng thời gian thứ nhất mà ít nhất một phần trùng lặp theo các giới hạn thời gian được đặt bởi phiên chơi thứ nhất.

Cụ thể, người chơi thứ nhất đã tham gia trong phiên chơi thứ nhất, mà có giới hạn thời gian là 10 phút bắt đầu từ 10:00 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, sẽ được tham gia vào trò chơi phi tiêu trong 10 phút bắt đầu từ 10:00 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021. Sau đó, người chơi thứ hai có thể đã tham gia trong trò chơi phi tiêu trong 8 phút bắt đầu từ 10:00 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021. Trong trường hợp này, thông tin kết quả chơi thứ nhất có thể bao gồm dữ liệu kết quả của lượt chơi được chơi bởi

người chơi thứ nhất và dữ liệu kết quả của lượt chơi được chơi bởi người chơi thứ hai mà trùng lặp ít nhất 8 phút.

Đối với ví dụ khác, người chơi thứ nhất đã tham gia trong phiên chơi thứ nhất, mà có giới hạn thời gian là 10 phút bắt đầu từ 10:00 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, sẽ được tham gia vào trò chơi phi tiêu trong 10 phút bắt đầu từ 10:00 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021. Sau đó, người chơi thứ hai có thể đã tham gia trong trò chơi phi tiêu trong 8 phút bắt đầu từ 10:00 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021. Vì giới hạn thời gian của phiên chơi nằm trong khoảng từ 10:00 sáng đến 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, cả 10 phút chơi của người chơi thứ nhất và 8 phút chơi của người chơi thứ hai sẽ được công nhận là dữ liệu kết quả chơi.

Máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai trong khoảng thời gian thứ hai sau khoảng thời gian thứ nhất, dựa trên thông tin kết quả chơi thứ nhất (S520). Trong bản mô tả này, khoảng thời gian thứ hai của phiên chơi thứ hai có thể có cùng khoảng thời gian như khoảng thời gian thứ nhất, mà có thể là khoảng thời gian mà tiếp diễn từ thời gian thứ hai sau thời gian thứ nhất. Ví dụ, phiên chơi thứ nhất và phiên chơi thứ hai có thể được đưa ra cùng giới hạn thời gian là 10 phút để chơi trò chơi phi tiêu. Nếu phiên chơi thứ nhất bắt đầu từ 10:00 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, thì phiên chơi thứ hai có thể bắt đầu sau 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, như ở 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, hoặc 10:15 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021. Tuy nhiên, không bị giới hạn ở điều này, và phiên chơi thứ hai và phiên chơi thứ nhất có thể có các khoảng thời gian khác nhau. Ví dụ, phiên chơi thứ nhất có thể kéo dài 10 phút và phiên chơi thứ hai có thể kéo dài 15 phút.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi tương ứng với xếp hạng thiết lập trước là những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai, dựa trên xếp hạng được bao gồm trong thông tin kết quả chơi thứ nhất.

Ví dụ, máy chủ 3000 có thể xác định những người chơi được xếp hạng thứ 1 và thứ 2 trong phiên chơi thứ nhất là những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai, dựa trên thông tin kết quả chơi thứ nhất. Nghĩa là, máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi với các xếp hạng thiết lập trước trong phiên chơi thứ nhất là những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai.

Đối với ví dụ khác, máy chủ 3000 có thể xác định, dựa trên thông tin kết quả chơi thứ nhất, những người chơi xếp hạng lẻ, như thứ nhất, thứ ba, và thứ năm, trong phiên chơi thứ nhất, là những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ khác theo sáng chế, máy chủ 3000 có thể xác định những người chơi mà có các xếp hạng được bao gồm trong thông tin kết quả chơi thứ nhất bằng hoặc cao hơn xếp hạng thiết lập trước là những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai.

Ví dụ, dựa trên thông tin kết quả chơi thứ nhất, máy chủ 3000 có thể xác định hai người chơi mà đã xếp hạng thứ 2 hoặc cao hơn trong phiên chơi thứ nhất là những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ khác theo sáng chế, máy chủ 3000 có thể nhận thông tin kết quả chơi thứ nhất cho mỗi phiên phụ trong phiên chơi thứ nhất mà được tiến hành trong khoảng thời gian thứ nhất. Ngoài ra, máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi với cùng xếp hạng trong mỗi trong số các phiên phụ là những người chơi cùng tham gia vào phiên chơi thứ hai. Trong bản mô tả này, phiên phụ có thể là phiên chơi được tiến hành trong cùng khoảng thời gian như phiên chơi thứ nhất.

Ví dụ, dựa trên thông tin kết quả chơi thứ nhất, máy chủ 3000 xác định người chơi được xếp hạng thứ 1 trong phiên chơi thứ nhất-1 và người chơi được xếp hạng

thứ 1 trong phiên chơi thứ nhất-2 trong phiên chơi thứ nhất là những người chơi cùng tham gia vào phiên chơi thứ hai. Nghĩa là, máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi với cùng xếp hạng trong phiên chơi thứ nhất là những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ khác theo sáng chế, máy chủ 3000 có thể nhận thông tin kết quả chơi thứ nhất cho mỗi trong số các phiên phụ trong phiên chơi thứ nhất mà được tiến hành trong khoảng thời gian thứ nhất. Ngoài ra, máy chủ 3000 có thể xác định những người chơi mà có các xếp hạng được bao gồm trong thông tin kết quả chơi thứ nhất bằng hoặc cao hơn xếp hạng thiết lập trước là những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai.

Ví dụ, dựa trên thông tin kết quả chơi thứ nhất, máy chủ 3000 có thể xác định hai người chơi mà đã xếp hạng thứ 2 hoặc cao hơn trong phiên chơi thứ nhất-1 trong số phiên chơi thứ nhất là những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai. Ngoài ra, máy chủ 3000 có thể xác định hai người chơi được xếp hạng thứ 2 hoặc cao hơn trong phiên chơi thứ nhất-2 là những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai. Nói cách khác, máy chủ 3000 có thể xác định những người chơi được xếp hạng thứ 2 hoặc cao hơn trong mỗi phiên phụ trong phiên chơi thứ nhất là những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ khác theo sáng chế, máy chủ 3000 có thể nhận thông tin kết quả chơi thứ nhất cho mỗi trong số các phiên phụ trong phiên chơi thứ nhất mà được tiến hành trong khoảng thời gian thứ nhất. Ngoài ra, máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi với các xếp hạng khác nhau trong mỗi trong số các phiên phụ là những người chơi cùng tham gia vào phiên chơi thứ hai.

Ví dụ, dựa trên thông tin kết quả chơi thứ nhất, máy chủ 3000 có thể xác định người chơi được xếp hạng thứ 1 trong phiên chơi thứ nhất-1 và người chơi được xếp

hạng thứ 2 trong phiên chơi thứ nhất-2 trong phiên chơi thứ nhất khi người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai. Nghĩa là, máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi with different các xếp hạng trong phiên chơi thứ nhất là những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khi nhiều người chơi được xác định, máy chủ 3000 có thể truyền tín hiệu thứ nhất liên quan đến phiên chơi thứ hai đến thiết bị liên quan đến mỗi trong số nhiều người chơi được xác định. Trong bản mô tả này, tín hiệu thứ nhất có thể là tín hiệu để kiểm tra xem có tham gia vào phiên chơi thứ hai hay không. Ngoài ra, khi máy chủ 3000 truyền tín hiệu thứ nhất, máy chủ 3000 có thể còn truyền thông tin liên quan đến phiên chơi thứ hai. Cụ thể, máy chủ 3000 có thể còn truyền thông tin liên quan đến thời gian, ngày và thời gian của phiên chơi thứ hai, hoặc số lượng người tham gia, và các dạng tương tự. Sau khi truyền tín hiệu thứ nhất, máy chủ 3000 có thể nhận ít nhất một tín hiệu thứ hai tương ứng với tín hiệu thứ nhất. Trong trường hợp này, máy chủ 3000 có thể xác định người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai dựa trên ít nhất một tín hiệu thứ hai.

Ví dụ, tín hiệu thứ nhất có thể là tín hiệu để kiểm tra một cách thụ động xem có tham gia vào phiên chơi thứ hai hay không.

Là một ví dụ cụ thể, tín hiệu thứ nhất có thể là tín hiệu chứa văn bản như “Bạn có muốn tham gia phiên chơi thứ hai không?” Trong trường hợp này, văn bản có thể được hiển thị trên khối hiển thị của nhiều thiết bị mà đã được nhận tín hiệu thứ nhất. Ngoài ra, máy chủ 3000 có thể xác định người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai dựa trên tín hiệu thứ hai, mà là tín hiệu phản hồi đến tín hiệu thứ nhất được nhận từ mỗi trong số nhiều thiết bị.

Là ví dụ khác, tín hiệu thứ nhất có thể là tín hiệu để chủ động kiểm tra xem có tham gia vào phiên chơi thứ hai hay không.

Là một ví dụ cụ thể, tín hiệu thứ nhất có thể là tín hiệu mà bao gồm văn bản như "Phiên chơi thứ hai sẽ bắt đầu sau giây lát. Nếu bạn không muốn tham gia, vui lòng phản hồi". Trong trường hợp này, văn bản có thể được hiển thị trên khối hiển thị của nhiều thiết bị mà đã được nhận tín hiệu thứ nhất. Ngoài ra, máy chủ 3000 có thể xác định những người chơi liên quan đến mỗi trong số nhiều thiết bị mà chưa nhận được tín hiệu thứ hai, mà là tín hiệu phản hồi đến tín hiệu thứ nhất, là những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khi máy chủ 3000 nhận biết rằng số lượng người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai không đáp ứng số lượng được thiết lập trước, thì máy chủ 300 có thể bổ sung người chơi giả. Sau đây, ví dụ về phương pháp tạo ra, bởi máy chủ 3000, người chơi giả theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.10.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, máy chủ 3000 có thể còn xác định nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi tiếp theo từ nhiều thiết bị mà đã tham gia vào phiên chơi với khoảng thời gian khác.

Cụ thể, máy chủ 3000 có thể nhận thông tin kết quả chơi từ nhiều thiết bị mà đã tham gia vào phiên chơi thứ ba được tiến hành trong khoảng thời gian thứ ba và phiên chơi thứ tư được tiến hành trong khoảng thời gian thứ tư mà khác với khoảng thời gian thứ ba. Dựa trên thông tin kết quả chơi, máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ năm trong khoảng thời gian thứ năm, mà sau khoảng thời gian thứ ba và khoảng thời gian thứ tư. Ví dụ, trong cuộc đấu quốc tế, có thể khó để tất cả những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ ba được tiến hành trong khoảng thời gian thứ ba ở màn phụ, như vòng đấu dự bị. Do đó, máy chủ 3000 có thể nhận thông tin kết quả chơi từ nhiều thiết bị tham gia vào mỗi trong số nhiều phiên chơi có các khoảng thời gian khác nhau ở màn phụ, như vòng đấu dự bị. Ví dụ, máy chủ 3000 có thể nhận thông tin kết quả chơi từ nhiều thiết bị mà đã tham gia vào

phiên chơi thứ ba được tiến hành trong khoảng thời gian thứ ba từ 10:00 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021 đến 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, dựa trên mức giờ tiêu chuẩn Hàn Quốc. Hơn nữa, máy chủ 3000 có thể nhận thông tin kết quả chơi từ nhiều thiết bị mà đã tham gia vào phiên chơi thứ tư được tiến hành trong khoảng thời gian thứ tư từ 10:00 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, đến 10:10 sáng ngày 1 tháng 10, năm 2021, dựa trên mức giờ tiêu chuẩn của Miền Trung Hoa Kỳ. Điều này có nghĩa là phiên chơi thứ tư có thể đã diễn ra trong khoảng thời gian từ 8:00 PM ngày 30 tháng Chín, năm 2021 đến 8:10 PM ngày 30 tháng Chín, năm 2021 dựa trên mức giờ tiêu chuẩn Hàn Quốc. Trong trường hợp này, máy chủ 3000 có thể nhận thông tin kết quả chơi từ nhiều thiết bị tham gia vào phiên chơi thứ ba và phiên chơi thứ tư. Sau đó, máy chủ 3000 có thể còn xác định nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ năm mà đặt cùng giới hạn thời gian, dựa trên thông tin kết quả chơi trong màn, như cuộc thi đấu chính. Ví dụ, máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ năm được tiến hành từ 10:00 sáng ngày 2 tháng 10, năm 2021 đến 10:10 sáng ngày 2 tháng 10, năm 2021 dựa trên mức giờ tiêu chuẩn Hàn Quốc. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo các cấu hình được mô tả ở trên, máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai sẽ được tiến hành sau khoảng thời gian thứ nhất. Trong trường hợp này, máy chủ 3000 có thể khiến những người chơi chơi trò chơi liên tục.

Theo một số phương án ví dụ khác theo sáng chế, máy chủ 3000 có thể xác định, theo nhóm, nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai dựa trên xếp hạng được bao gồm trong thông tin kết quả chơi thứ nhất. Sau đây, phương pháp xác định khác, bởi máy chủ 300, nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.9.

Fig.9 là lưu đồ để minh họa ví dụ về phương pháp xác định khác, bởi máy

chủ, nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai sẽ được tiến hành sau khoảng thời gian thứ nhất theo sáng chế.

Đề cập đến Fig.9, máy chủ 3000 có thể phân nhóm nhiều người chơi thành nhiều nhóm dựa trên xếp hạng được bao gồm trong thông tin kết quả chơi thứ nhất (S521).

Cụ thể, máy chủ 3000 có thể phân nhóm nhiều người chơi vào nhiều nhóm dựa trên ít nhất một trong số tiêu chí thứ nhất và tiêu chí thứ tư.

Tiêu chí thứ nhất có thể là tiêu chí để phân nhóm nhiều người chơi dựa trên mức độ gần nhau của giá trị xếp hạng được bao gồm trong thông tin kết quả chơi thứ nhất.

Ví dụ, máy chủ 3000 có thể xác định xếp hạng thứ nhất và xếp hạng tám trong phiên chơi thứ nhất dựa trên thông tin kết quả chơi thứ nhất. Trong bản mô tả này, xếp hạng tám có thể là xếp hạng thấp nhất, và xếp hạng có mức độ gần nhau thấp nhất với xếp hạng thứ nhất trong phiên người chơi thứ nhất. Trong trường hợp này, máy chủ 3000 có thể phân nhóm xếp hạng thứ hai đến xếp hạng thứ tư, mà có mức độ gần nhau với xếp hạng thứ nhất tương đối cao hơn so với xếp hạng thứ năm đến xếp hạng tám, vào một nhóm cùng nhau với xếp hạng thứ nhất. Hơn nữa, máy chủ 3000 có thể phân nhóm xếp hạng thứ năm đến xếp hạng thứ bảy, mà có mức độ gần nhau với xếp hạng tám tương đối cao hơn so với xếp hạng thứ nhất đến xếp hạng thứ tư, vào một nhóm cùng nhau với xếp hạng tám. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Hơn nữa, tiêu chí thứ hai có thể là tiêu chí để phân nhóm những người chơi với cùng giá trị xếp hạng được bao gồm trong thông tin kết quả chơi thứ nhất vào cùng nhóm.

Ví dụ, máy chủ 3000 có thể phân nhóm người chơi mà có xếp hạng thứ nhất

trong phiên chơi thứ nhất-1 và người chơi mà có xếp hạng thứ nhất trong phiên chơi thứ hai-2 trong phiên chơi thứ nhất vào cùng nhóm.

Hơn nữa, tiêu chí thứ ba có thể là tiêu chí để phân nhóm những người chơi với các giá trị xếp hạng khác nhau được bao gồm trong thông tin kết quả chơi thứ nhất vào cùng nhóm.

Ví dụ, máy chủ 3000 có thể phân nhóm người chơi có xếp hạng thứ nhất trong phiên chơi thứ nhất-1 và người chơi có xếp hạng thứ hai trong phiên chơi thứ nhất-2 trong phiên chơi thứ nhất vào cùng nhóm.

Hơn nữa, tiêu chí thứ tư có thể là tiêu chí để phân nhóm nhiều người chơi dựa trên mức độ gần nhau của giá trị điểm số được bao gồm trong thông tin kết quả chơi thứ nhất.

Ví dụ, máy chủ 3000 có thể xác định, dựa trên thông tin kết quả chơi thứ nhất, người chơi đã kiếm được điểm số cao nhất và người chơi đã kiếm được điểm số thấp nhất trong phiên chơi thứ nhất. Trong trường hợp này, máy chủ 3000 có thể phân nhóm người chơi đạt được điểm số cao nhất và người chơi với mức độ cao gần nhau vào một nhóm, và phân nhóm người chơi đạt được điểm số thấp nhất và người chơi với mức độ cao gần nhau vào một nhóm. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai trong khoảng thời gian thứ hai bằng cách gán cùng phiên phụ cho những người chơi thuộc cùng nhóm trong số nhiều nhóm (S522).

Cụ thể, máy chủ 3000 có thể phân nhóm nhiều người chơi vào nhóm thứ nhất và nhóm thứ hai dựa trên ít nhất một trong số tiêu chí thứ nhất đến thứ tư.

Ví dụ, máy chủ 3000 có thể phân nhóm, dựa trên tiêu chí thứ hai, người chơi có xếp hạng thứ nhất trong phiên chơi thứ nhất-1 và người chơi có xếp hạng thứ nhất

trong phiên chơi thứ nhất-2 vào nhóm thứ nhất. Hơn nữa, máy chủ 3000 có thể phân nhóm người chơi có xếp hạng thứ hai trong phiên chơi thứ nhất-1 và người chơi có xếp hạng thứ hai trong phiên chơi thứ nhất-2 vào nhóm thứ hai. Máy chủ 3000 có thể gán phiên chơi thứ hai-1 trong phiên chơi thứ hai cho những người chơi thuộc nhóm thứ nhất, và gán phiên chơi thứ hai-2 trong phiên chơi thứ hai cho những người chơi thuộc nhóm thứ hai. Theo cách này, máy chủ có thể xác định nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai trong khoảng thời gian thứ hai. Trong bản mô tả này, phiên chơi thứ hai-1 và phiên chơi thứ hai-2 có thể là các phiên phụ của phiên chơi thứ hai có cùng giới hạn thời gian như phiên chơi thứ hai. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ khác theo sáng chế, máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai. Hơn nữa, sau khi nhiều người chơi được xác định, máy chủ 3000 có thể phân nhóm nhiều người chơi được xác định.

Cụ thể, máy chủ 3000 có thể phân nhóm nhiều người chơi được xác định thành nhiều nhóm bao gồm nhóm thứ nhất và nhóm thứ hai. Ví dụ, khi số lượng nhiều người chơi được xác định là tám, thì máy chủ 3000 có thể chọn ngẫu nhiên bốn trong số tám người chơi và phân nhóm bốn người chơi được trích xuất vào nhóm thứ nhất, và phân nhóm bốn người chơi còn lại vào nhóm thứ hai. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó, và nhiều nhóm có thể cũng được xác định dựa trên thông tin kết quả chơi thứ nhất.

Hơn nữa, máy chủ 3000 có thể khớp phiên chơi thứ hai-1 trong phiên chơi thứ hai vào nhóm thứ nhất khi nhiều người chơi được xác định được phân nhóm thành nhiều nhóm. Hơn nữa, máy chủ 3000 có thể khớp phiên chơi thứ hai-2 trong phiên chơi thứ hai vào nhóm thứ hai.

Hơn nữa, máy chủ 3000 có thể xác định để bắt đầu trò chơi phi tiêu thứ nhất trong đó những người chơi được bao gồm trong nhóm thứ nhất tham gia vào phiên

chơi thứ hai-1. Cùng với xác định để bắt đầu trò chơi phi tiêu thứ nhất, máy chủ 3000 có thể xác định để bắt đầu trò chơi phi tiêu thứ hai trong đó những người chơi được bao gồm trong nhóm thứ hai tham gia vào phiên chơi thứ hai-2. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo cấu hình được mô tả ở trên, máy chủ 3000 có thể phân nhóm nhiều người chơi thành nhiều nhóm. Hơn nữa, máy chủ 3000 có thể gán cùng phiên phụ cho mỗi trong số nhiều nhóm. Trong trường hợp này, nhiều người chơi có thể được khớp cho cuộc đấu tiếp theo với những người chơi có kỹ năng tương tự. Hơn nữa, vì những người chơi cùng tham gia vào phiên chơi tiếp theo có thể được xác định một cách tự động theo kết quả chơi trong mỗi phiên chơi, những người chơi có thể chơi liên tục trò chơi phi tiêu với những người chơi có kỹ năng tương tự mà không gặp rắc rối chọn người chơi đối lập.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, máy chủ 3000 có thể còn tạo ra người chơi giả khi số lượng người chơi tham gia vào phiên chơi không đủ. Trong bản mô tả này, người chơi giả có thể là người chơi ảo thay vì người chơi thực. Máy chủ 3000 sau đó có thể làm cho người chơi giả đã tạo ra tham gia vào ít nhất một phiên chơi trong đó số lượng người chơi không đủ. Sau đây, phương pháp tạo ra, bởi máy chủ 3000, người chơi giả sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.10.

Fig.10 là lưu đồ để minh họa ví dụ về phương pháp tạo ra, bởi máy chủ, người chơi giả theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Đề cập đến Fig.10, máy chủ 3000 có thể xác định người chơi dự bị mà sẽ tiến hành phiên chơi thứ hai trong khoảng thời gian thứ hai dựa trên thông tin kết quả chơi thứ nhất (S610). Trong bản mô tả này, người chơi dự bị có thể là người chơi mà máy chủ 3000 đã xác định là người chơi dự bị hoặc tạm thời trước khi xác nhận những người chơi sẽ tiếp diễn phiên chơi thứ hai.

Ví dụ, máy chủ 3000 có thể xác định ba người chơi mà đã xếp hạng thứ 1 trong các phiên chơi thứ nhất-1 đến thứ nhất-3 của phiên chơi thứ nhất khi những người chơi dự bị tiếp diễn với phiên chơi thứ hai.

Máy chủ 3000 có thể xác định xem có tạo ra người chơi giả dựa trên số lượng người chơi dự bị (S620) hay không.

Cụ thể, khi máy chủ 3000 có thể xác định rằng số lượng người chơi dự bị không đáp ứng số lượng người chơi được thiết lập đối với phiên chơi thứ hai, máy chủ có thể xác định để tạo ra người chơi giả. Trong bản mô tả này, người chơi giả có thể là người chơi ảo thay vì người chơi thực.

Ví dụ, phiên chơi thứ hai có thể là trò chơi phi tiêu mà hai người phải tạo thành một đội. Theo đó, số lượng người chơi cần, như 4 hoặc 6, có thể được yêu cầu để tiếp diễn với phiên chơi thứ hai. Trong trường hợp này, máy chủ 3000 có thể xác định rằng số lượng người chơi được thiết lập đối với phiên chơi thứ hai không được đáp ứng khi số lượng người chơi dự bị là số lẻ. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định để tạo ra người chơi giả.

Nếu máy chủ 3000 xác định để tạo ra người chơi giả, thì máy chủ 3000 có thể bổ sung người chơi giả vào những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai (S630). Ngoài ra, máy chủ 3000 có thể xác định rằng số lượng người chơi để tiếp diễn với phiên chơi thứ hai đã được đáp ứng khi người chơi giả được bổ sung.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, máy chủ 3000 có thể tạo ra người chơi giả dựa trên thông tin kết quả chơi thứ nhất.

Cụ thể, máy chủ 3000 có thể tạo ra người chơi giả để bắt chước bản ghi lượt chơi của một người chơi trong số nhiều người chơi đã tham gia trong phiên chơi thứ nhất, dựa trên thông tin kết quả chơi thứ nhất. Khi người chơi giả được tạo ra chỉ để

thu được các điểm số lặp lại, sự hứng thú với trò chơi phi tiêu của những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai có thể giảm xuống. Theo đó, máy chủ 3000 có thể tạo ra người chơi giả để bắt chước bản ghi lượt chơi của một trong số nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ nhất sao cho hứng thú của những người chơi trong trò chơi phi tiêu có thể được kích thích.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khả năng thực hiện chơi trò chơi phi tiêu của người chơi giả có thể được xác định cùng với thông tin kết quả chơi thứ nhất của người chơi được bao gồm trong phiên chơi thứ hai trong đó người chơi giả sẽ tham gia.

Cụ thể, dựa trên thông tin kết quả chơi thứ nhất, máy chủ 3000 có thể xác định những người chơi mà đã xếp hạng thứ 1 và thứ 2 trong phiên chơi thứ nhất là những người chơi who sẽ tham gia trong phiên chơi thứ hai. Nếu khả năng người chơi giả chơi trò chơi phi tiêu thấp hơn đáng kể so với khả năng thực hiện chơi trò chơi phi tiêu của những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai, những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai có thể mất hứng thú với trò chơi phi tiêu. Theo đó, máy chủ 3000 có thể xác định khả năng thực hiện chơi trò chơi phi tiêu của người chơi giả cùng với thông tin kết quả chơi thứ nhất của những người chơi được bao gồm trong phiên chơi thứ hai. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khi người chơi giả được tạo ra, máy chủ 3000 có thể phân bổ hình ảnh ném chót phi tiêu được lưu trữ trước của người chơi cho người chơi giả. Trong trường hợp này, hình ảnh liên quan đến người chơi giả có thể được xuất ra trên nhiều thiết bị tham gia vào phiên chơi thứ hai.

Theo cấu hình được mô tả ở trên, máy chủ 3000 có thể ngăn chặn tình huống trong đó những người chơi không thể tiếp diễn với phiên chơi thứ hai do thiếu người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, người chơi giả có thể được bổ sung vào phiên chơi thứ nhất.

Ví dụ, để tham gia vào trò chơi phi tiêu, người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể tạo ra phiên chơi thông qua thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và sau đó đợi những người chơi khác tham gia. Ở thời điểm này, máy chủ 3000 có thể nhận biết rằng không có người chơi khác tham gia mặc dù người chơi đã đợi một khoảng thời gian nhất định. Trong trường hợp này, máy chủ 3000 có thể tạo ra người chơi giả và cho phép người chơi giả tham gia vào phiên chơi được tạo ra bởi người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Theo đó, máy chủ 3000 có thể ngăn chặn những người chơi không mất nhiều thời gian đợi những người chơi khác tham gia.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, máy chủ 3000 có thể loại bỏ những người chơi giả đã tham gia trong phiên chơi thứ nhất khi số lượng người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai không đủ.

Cụ thể, khi xác định nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai, máy chủ 3000 có thể xác định xem có người chơi giả trong số nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi thứ nhất hay không. Khi được xác định rằng có người chơi giả, thì máy chủ 3000 có thể nhận biết các xếp hạng của những người chơi còn lại được bao gồm trong thông tin kết quả chơi thứ nhất ngoại trừ người chơi giả. Ngoài ra, máy chủ 3000 có thể xác định nhiều người chơi với các xếp hạng thiết lập trước là những người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai.

Ví dụ, người chơi mà đã xếp hạng thứ 1 trong phiên chơi thứ nhất-1 trong phiên chơi thứ nhất có thể là người chơi giả. Trong trường hợp này, máy chủ 3000 có thể xác định người chơi mà đã xếp hạng thứ 1 trong số những người chơi ngoại trừ người chơi giả khi người chơi tham gia vào phiên chơi thứ hai. Thông thường, những người chơi có thể thích chơi trực tiếp với con người hơn thay vì người chơi giả. Theo

đó, khi máy chủ 3000 nhận biết rằng phiên chơi thứ hai có thể tiếp diễn mà không có người chơi giả, máy chủ 3000 có thể xác định những người chơi khác với người chơi giả là những người chơi sẽ tham gia trong phiên chơi thứ hai.

Theo cấu hình được mô tả ở trên, máy chủ 3000 có thể ngăn chặn tình huống trong đó những người chơi không thể tiếp diễn với trò chơi phi tiêu do thiếu người chơi tham gia vào phiên chơi.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, thông tin liên quan đến phiên chơi có thể được hiển thị trên khối hiển thị 120 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và khối hiển thị của thiết bị khác 2000. Sau đây, thông tin liên quan đến phiên chơi được hiển thị trên khối hiển thị 120 theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.11.

Fig.11 là sơ đồ để minh họa ví dụ về thông tin liên quan đến phiên chơi được hiển thị trên khối hiển thị của thiết bị trò chơi phi tiêu theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Trên Fig.11, chỉ thông tin được hiển thị trên vùng hiển thị thứ nhất 121 của khối hiển thị 120 sẽ được mô tả. Ngoài ra, các đối tượng thứ nhất đến thứ năm được mô tả trên Fig.11 được chia ra để thuận tiện giải thích, và có thể là các đối tượng liên quan đến những người chơi mà khác với các đối tượng thứ nhất và thứ hai được mô tả trên Fig.6.

Đề cập đến Fig.11, khối hiển thị 120 có thể bao gồm vùng thứ nhất 410, vùng thứ ba 420, vùng thứ tư 430, và khu vực nền 440. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Các đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 có thể được hiển thị trong vùng thứ nhất 410. Trong bản mô tả này, đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 có thể bao gồm ít nhất một trong số hình ảnh

của người chơi của thiết bị khác 2000 ném chốt phi tiêu nằm trong khoảng thời gian được bao gồm trong phiên chơi, hình ảnh ký tự định trước để nhận dạng người chơi của thiết bị khác 2000, và văn bản định trước để nhận dạng người chơi của thiết bị khác 2000.

Ví dụ, đối tượng thứ nhất 411 được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 có thể bao gồm hình ảnh của người chơi của thiết bị khác 2000 ném chốt phi tiêu. Trong bản mô tả này, hình ảnh của người chơi của thiết bị khác 2000 ném chốt phi tiêu có thể là hình ảnh lượt chơi trong thời gian thực được chụp bởi khối camera của thiết bị khác 2000. Ngoài ra, đối tượng thứ nhất 411 có thể còn bao gồm văn bản định trước để nhận dạng người chơi của thiết bị khác 2000.

Đối với ví dụ khác, đối tượng thứ hai 412 được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 có thể chỉ bao gồm hình ảnh của người chơi của thiết bị khác 2000 ném chốt phi tiêu.

Đối tượng thứ ba 413 được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 có thể bao gồm hình ảnh hiển thị được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000.

Cụ thể, khối truyền thông mạng 150 có thể không nhận hình ảnh lượt chơi từ thiết bị khác 2000 liên quan đến đối tượng thứ ba 413, nhưng có thể nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi chỉ bao gồm dữ liệu kết quả chơi. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định hình ảnh hiển thị liên quan đến dữ liệu liên quan đến lượt chơi trong số ít nhất một hình ảnh được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110 dựa trên dữ liệu được nhận liên quan đến trò chơi. Ngoài ra, khối hiển thị 120 có thể hiển thị đối tượng thứ ba 413 bao gồm hình ảnh hiển thị được lưu trữ trước liên quan đến thiết bị khác 2000 theo xác định của khối điều khiển 100.

Đối tượng thứ tư 414 được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 có thể chỉ bao

gồm hình ảnh ký tự định trước để nhận dạng người chơi của thiết bị khác 2000.

Kiểm tra kỹ hơn đối tượng thứ tư 414, hiệu ứng làm nổi bật 500 có thể được hiển thị xung quanh đối tượng thứ tư 414. Trong bản mô tả này, hiệu ứng làm nổi bật 500 có thể là hiệu ứng để làm tăng hứng thú của người chơi trong trò chơi phi tiêu của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng người chơi của thiết bị khác 2000 liên quan đến đối tượng thứ tư 414 là người chơi được lưu trữ trước bởi người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể điều khiển khối hiển thị 120 để hiển thị hiệu ứng làm nổi bật xung quanh đối tượng thứ tư 414. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Khối điều khiển 100 có thể cung cấp các hiệu ứng làm nổi bật khác với các đối tượng ngoài hiệu ứng làm nổi bật được minh họa trên Fig.11. Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể cung cấp hiệu ứng thị giác sao cho đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 mà đã xác định rằng sự kiện cụ thể đã được hài lòng được thể hiện bằng sự rung chuyển. Theo cách khác, khối điều khiển 100 có thể cung cấp hiệu ứng thị giác sao cho đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 mà đã xác định rằng sự kiện cụ thể đã được hài lòng được mở rộng và sau đó thu nhỏ. Khối điều khiển 100 có thể xác định rằng chỉ một đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 mà đã xác định rằng sự kiện cụ thể đã được hài lòng được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 và các đối tượng còn lại không được hiển thị trong vùng thứ nhất 410. Khối điều khiển 100 có thể khiến hình ảnh được thiết lập trước sẽ được xuất ra đối với đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 mà đã xác định rằng sự kiện cụ thể đã được hài lòng. Khối điều khiển 100 có thể xuất ra hình ảnh được thiết lập trước xung quanh đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 mà đã xác định rằng sự kiện cụ thể đã được hài lòng.

Khối điều khiển 100 có thể xác định xem người chơi của thiết bị khác 2000

có hài lòng với sự kiện cụ thể dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi của thiết bị khác 2000 hay không. Trong bản mô tả này, sự kiện cụ thể có thể bao gồm sự kiện mà một điểm số nhất định đạt được trong thời gian được thiết lập trước, sự kiện mà xảy ra khi giới hạn thời gian để ném chốt phi tiêu bị vượt quá, sự kiện rằng xảy ra khi người chơi không ném được các chốt phi tiêu N lần trong giới hạn thời gian cho vòng đấu, và sự kiện mà xảy ra khi người chơi được xác nhận là xếp hạng thứ 1 trong phiên chơi.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng người chơi của thiết bị khác 2000 đã đạt được điểm số cụ thể trong thời gian được thiết lập trước dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến thiết bị khác 2000. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể áp dụng hiệu ứng làm nổi bật cho đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000.

Khối điều khiển 100 có thể áp dụng hiệu ứng làm nổi bật cho nhiều đối tượng dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi của nhiều thiết bị khác.

Ví dụ, dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi, khối điều khiển 100 có thể xác định xem xếp hạng của người chơi liên quan đến đối tượng thứ tư 414 có phải là cơ hội để đảo ngược xếp hạng của người chơi liên quan đến đối tượng thứ ba 413 hay không. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể cho phép hiệu ứng làm nổi bật duy nhất được áp dụng cho đối tượng thứ ba 413 và đối tượng thứ tư 414.

Ngoài ra, kiểm tra các đối tượng được hiển thị trong vùng thứ nhất 410, các đối tượng bao gồm hình ảnh của người chơi của thiết bị khác 2000 ném chốt phi tiêu và hình ảnh liên quan đến phần đích phi tiêu của thiết bị khác 2000 được hiển thị trong vùng thứ nhất 410. Ngoài ra, đối tượng chỉ chứa văn bản định trước để nhận dạng người chơi của thiết bị khác 2000 có thể được hiển thị trong vùng thứ nhất 410. Ngoài ra, các đối tượng bao gồm hình ảnh ký tự định trước để nhận dạng người chơi của thiết bị khác 2000 và văn bản định trước để nhận dạng người chơi của thiết bị khác 2000 có

thể được hiển thị trong vùng thứ nhất 410.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, đối tượng được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 có thể là đối tượng bao gồm một trong số hình ảnh liên quan đến phần đích phi tiêu của thiết bị khác 2000 và hình ảnh của người chơi của thiết bị khác 2000 ném chốt phi tiêu. Trong bản mô tả này, hình ảnh liên quan đến phần đích phi tiêu của thiết bị khác 2000 có thể là một trong số hình ảnh ảo được lưu trữ trước liên quan đến phần đích phi tiêu tương ứng với dữ liệu liên quan đến lượt chơi của thiết bị khác 2000, và hình ảnh thực tế của chốt phi tiêu được ném bởi người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 ném trúng phần đích phi tiêu.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể xác định xếp hạng mạng cho thiết bị khác 2000 liên quan đến đối tượng dựa trên lưu lượng truy cập thông tin của mạng bao gồm các thiết bị tham gia vào phiên chơi. Dựa trên xếp hạng mạng, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có hiển thị đối tượng bao gồm hình ảnh ảo được lưu trữ trước liên quan đến phần đích phi tiêu tương ứng với dữ liệu liên quan đến lượt chơi của thiết bị khác 2000 hay không, hoặc xem có hiển thị đối tượng bao gồm hình ảnh thực tế của chốt phi tiêu được ném bởi người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 ném trúng phần đích phi tiêu hay không.

Ví dụ, khi khối điều khiển 100 xác định xếp hạng mạng cho thiết bị khác 2000 được xếp hạng thứ hai, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi bao gồm dữ liệu kết quả chơi từ thiết bị khác 2000. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng hình ảnh liên quan đến phần đích phi tiêu được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110 được bao gồm trong đối tượng dựa trên dữ liệu được nhận liên quan đến trò chơi. Đối với ví dụ cụ thể, khối điều khiển 100 có thể nhận biết rằng người chơi của thiết bị khác 2000 đã đạt điểm số 20 điểm, dựa trên dữ liệu được nhận liên quan đến trò chơi. Khối điều khiển 100 có thể xác định hình ảnh trong đó chốt phi tiêu đạt đến khu vực 20 điểm trong số ít nhất một hình ảnh được

lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110. Khối hiển thị 120 có thể hiển thị đối tượng bao gồm hình ảnh của chốt phi tiêu đạt đến khu vực 20 điểm theo xác định của khối điều khiển 100.

Đối với ví dụ khác, khối điều khiển 100 có thể xác định xếp hạng mạng của thiết bị khác 2000 liên quan đến đối tượng được xếp hạng thứ nhất. Khi khối điều khiển 100 xác định xếp hạng mạng cho thiết bị khác 2000 được xếp hạng thứ nhất, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận hình ảnh của người chơi của thiết bị khác 2000 ném chốt phi tiêu. Trong trường hợp này, khối hiển thị 120 có thể hiển thị đối tượng bao gồm hình ảnh của người chơi của thiết bị khác 2000 ném chốt phi tiêu.

Đối tượng thứ năm 421 được hiển thị trong vùng thứ ba 420 có thể là đối tượng liên quan đến người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó, và đối tượng được hiển thị trong vùng thứ ba 420 có thể là đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 tùy thuộc vào phương án ví dụ.

Thông tin liên quan đến giới hạn thời gian chơi của phiên chơi có thể được hiển thị trong vùng thứ tư 430.

Ví dụ, thông tin về giới hạn chơi thứ nhất khoảng thời gian bao gồm giới hạn thời gian để ném chốt phi tiêu có thể được hiển thị trong vùng thứ tư 430. Theo cách khác, thông tin về giới hạn chơi thứ hai khoảng thời gian bao gồm giới hạn thời gian đối với một vòng đấu cho phép N ném chốt phi tiêu có thể được hiển thị trong vùng thứ tư 430. Theo cách khác, thông tin về giới hạn chơi thứ ba khoảng thời gian bao gồm giới hạn thời gian cho một thiết lập bao gồm K vòng đấu có thể được hiển thị trong vùng thứ tư 430. Theo cách khác, thông tin về khoảng thời gian đợi được thiết lập trước giữa hai thiết lập có thể được hiển thị trong vùng thứ tư 430. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Trong khu vực nền 440, thông tin liên quan đến phiên chơi, hình ảnh liên

quan đến phiên chơi, hoặc hình ảnh được xác định trước bởi người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể được hiển thị. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, các đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 có thể được hiển thị trong khu vực nền 440.

Cụ thể, khối truyền thông mạng 150 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi từ thiết bị khác 2000. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể thu được thông tin về vị trí mà chốt phi tiêu được ném bởi người chơi của thiết bị khác 2000 đạt đến phần đích phi tiêu dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi của thiết bị khác 2000. Khối điều khiển 100 có thể hiển thị đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 trong khu vực nền 440 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 dựa trên vị trí mà chốt phi tiêu được ném bởi người chơi của thiết bị khác 2000 đạt đến phần đích phi tiêu. Sau đây, ví dụ về đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 được hiển thị trong khu vực nền 440 sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.15.

Theo cấu hình được mô tả ở trên, khối hiển thị 120 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể hiển thị thông tin liên quan đến phiên chơi trong thời gian thực trong đó thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 đang tham gia. Theo đó, những người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể thích trò chơi phi tiêu với hứng thú trong khi kiểm tra thông tin liên quan đến những người chơi khác nhau tham gia vào trò chơi phi tiêu trong thời gian thực.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 có thể xác định kích thước của mỗi đối tượng được hiển thị trong vùng thứ nhất. Sau đây, ví dụ khác của đối tượng được hiển thị trong vùng thứ hai theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.12.

Fig.12 là sơ đồ để minh họa ví dụ khác của đối tượng được hiển thị trong vùng thứ nhất theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định thuộc tính thứ ba chỉ ra kích thước hiển thị cho nhiều đối tượng liên quan đến mỗi trong số nhiều thiết bị khác. Khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính thứ ba sao cho ít nhất một đối tượng trong số nhiều đối tượng liên quan đến nhiều thiết bị khác có kích thước khác với các đối tượng khác. Ngoài ra, khi khối điều khiển 100 xác định thuộc tính thứ ba sao cho ít nhất một đối tượng có kích thước khác, khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính thứ tư sao cho ít nhất một đối tượng khác không được hiển thị.

Ví dụ, đề cập đến (a) trên Fig.12, khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính thứ ba sao cho trong số nhiều đối tượng, đối tượng 411 liên quan đến người chơi được xác định trước bởi người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có kích thước lớn hơn các đối tượng còn lại. Khi kích thước của đối tượng 411 liên quan đến người chơi định trước tăng lên, khu vực được chiếm trong vùng thứ nhất 410 có thể mở rộng. Theo đó, khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính thứ tư của ít nhất một đối tượng khác so mà ít nhất một đối tượng khác không được hiển thị trong vùng thứ nhất 410.

Khi khối điều khiển 100 xác định mà ít nhất một đối tượng trong số nhiều đối tượng được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 có kích thước lớn hơn các đối tượng còn lại, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng các đối tượng còn lại phải có các kích thước nhỏ hơn các kích thước được hiển thị trước đó.

Ví dụ, nhiều đối tượng được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 có thể được hiển thị để có cùng kích thước thứ nhất. Khối điều khiển 100 có thể xác định rằng đối tượng 411 liên quan đến người chơi định trước có trong vùng thứ nhất 410. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính thứ ba sao cho đối tượng 411 liên quan đến người chơi định trước có kích thước thứ hai mà lớn hơn kích thước thứ nhất. Khối điều khiển 100 có thể xác định thuộc tính thứ ba sao cho các đối

tượng còn lại khác với đối tượng liên quan đến người chơi định trước 411 có kích thước thứ hai mà nhỏ hơn so với kích thước thứ nhất.

Là ví dụ khác, khối điều khiển 100 có thể thiết lập thuộc tính thứ ba sao cho đối tượng 411 liên quan đến người chơi với xếp hạng cao nhất trong số những người chơi tham gia vào cùng phiên chơi như thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 phải có kích thước lớn hơn các đối tượng còn lại.

Đề cập đến (b) trên Fig.12, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định để hiển thị hình ảnh tổng hợp 450 liên quan đến phiên chơi trong đó thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 đang tham gia. Trong bản mô tả này, hình ảnh tổng hợp có thể là hình ảnh tổng hợp của những người chơi liên quan đến nhiều thiết bị khác.

Ví dụ, hình ảnh tổng hợp có thể là hình ảnh của nhiều người chơi liên quan đến thiết bị khác 2000 thích trò chơi phi tiêu thông qua một thiết bị trò chơi phi tiêu. Trong trường hợp này, vì hình ảnh của một thiết bị trò chơi phi tiêu và hình ảnh của mỗi trong số nhiều người chơi được tổng hợp và hiển thị, hình ảnh như thể nhiều người chơi đang chơi với nhau trên một thiết bị trò chơi phi tiêu có thể được xuất ra. Là ví dụ khác, hình ảnh tổng hợp có thể là hình ảnh của nhiều người chơi liên quan đến thiết bị khác 2000 thích trò chơi phi tiêu thông qua nhiều thiết bị trò chơi phi tiêu. Thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và các thiết bị khác 2000 tham gia vào phiên chơi theo phương án ví dụ của sáng chế có thể cùng thiết bị. Trong trường hợp này, các giá trị tọa độ cho các vị trí của phần đích phi tiêu và người chơi được chụp bởi khối camera của mỗi thiết bị có thể không đổi trong hình ảnh. Theo đó, khối điều khiển 100 có thể tạo ra nhanh hơn hình ảnh tổng hợp ngay cả khi khối điều khiển nhận hình ảnh lượt chơi từ nhiều thiết bị khác.

Cụ thể, khối truyền thông mạng 150 có thể nhận nhiều hình ảnh lượt chơi

được chụp bởi khối camera của mỗi trong số nhiều thiết bị khác từ mỗi trong số nhiều thiết bị khác. Khi nhiều hình ảnh lượt chơi được nhận, khối điều khiển 100 có thể tạo ra hình ảnh tổng hợp sao cho nhiều hình ảnh lượt chơi được nhận được hiển thị dưới dạng một hình ảnh. Ngoài ra, khối hiển thị 120 có thể hiển thị hình ảnh tổng hợp được tạo ra trong vùng thứ nhất 410. Trong trường hợp này, người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể cảm nhận được tính thực tế của chơi trò chơi phi tiêu với nhiều người chơi.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể phân nhóm nhiều người chơi sẽ được bao gồm trong hình ảnh tổng hợp. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể tạo ra hình ảnh tổng hợp dựa trên hình ảnh lượt chơi liên quan đến mỗi trong số nhiều người chơi được phân nhóm.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể xác định mức độ gần nhau giữa thông tin xếp hạng thứ nhất được bao gồm trong dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất và thông tin xếp hạng thứ hai được bao gồm trong dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai nằm trong khoảng thời gian được bao gồm trong phiên chơi. Trong bản mô tả này, dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất có thể là dữ liệu liên quan đến người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, và dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai có thể là dữ liệu liên quan đến người chơi của thiết bị khác 2000. Khối điều khiển 100 có thể phân nhóm số lượng thiết bị định trước theo mức độ gần nhau được xác định.

Ví dụ, xếp hạng của người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể là 50 nằm trong phiên chơi. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể phân nhóm nhiều người chơi được xếp hạng từ thứ 46 đến thứ 49 và từ thứ 51 đến thứ 54 dựa trên mức độ gần nhau được xác định. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể tạo ra hình ảnh tổng hợp dựa trên các hình ảnh lượt chơi liên quan đến nhiều người chơi được phân nhóm. Khối hiển thị 120 có thể hiển thị hình ảnh tổng hợp được tạo ra trong vùng thứ nhất 410.

Khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể điều khiển khối hiển thị 120 để hiển thị hình ảnh tổng hợp và ít nhất một đối tượng trong vùng thứ nhất 410.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể xác định mức độ gần nhau giữa thông tin xếp hạng thứ nhất được bao gồm trong dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất và thông tin xếp hạng thứ hai được bao gồm trong dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai nằm trong khoảng thời gian được bao gồm trong phiên chơi. Khối điều khiển 100 có thể tạo ra hình ảnh tổng hợp liên quan đến ít nhất hai người chơi trong số nhiều người chơi dựa trên mức độ gần nhau được xác định. Khi hình ảnh tổng hợp được tạo ra, khối hiển thị 120 có thể hiển thị hình ảnh tổng hợp liên quan đến ít nhất hai người chơi. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng thông tin liên quan đến những người chơi còn lại, ngoại trừ ít nhất hai người chơi, sẽ được hiển thị dưới dạng đối tượng.

Ví dụ, xếp hạng của người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể là 50 nằm trong phiên chơi. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể xác định nhiều người chơi được xếp hạng từ thứ 46 đến thứ 49 và từ thứ 51 đến thứ 54 dựa trên mức độ gần nhau giữa thông tin xếp hạng thứ nhất và thông tin xếp hạng thứ hai. Khối điều khiển 100 có thể xác định rằng nhiều đối tượng liên quan đến những người chơi được xếp hạng từ thứ 46 đến thứ 49 được hiển thị trong vùng thứ nhất 410. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể điều khiển khối truyền thông mạng 150 để nhận hình ảnh lượt chơi từ nhiều thiết bị khác liên quan đến những người chơi được xếp hạng từ thứ 51 đến thứ 54. Khi hình ảnh lượt chơi được nhận từ nhiều thiết bị khác, khối điều khiển 100 có thể tạo ra hình ảnh tổng hợp bao gồm những người chơi được xếp hạng thứ 51 và 54. Trong trường hợp này, khối hiển thị 120 có thể hiển thị nhiều đối tượng liên quan đến những người chơi được xếp hạng từ thứ 46 đến thứ 49, và hình ảnh tổng hợp liên quan đến những người chơi được xếp hạng thứ 51 và 54 trong vùng thứ nhất 410.

Theo cấu hình được mô tả ở trên, khối hiển thị 120 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể hiển thị ít nhất một đối tượng hoặc hình ảnh trong vùng thứ nhất 410 theo các cách khác nhau.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có thay đổi vị trí tương đối của mỗi trong số nhiều đối tượng dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được thông qua khối truyền thông mạng 150. Sau đây, phương pháp xác định, bởi khối điều khiển 100, xem có thay đổi vị trí tương đối của mỗi trong số nhiều đối tượng theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.13.

Fig.13 là sơ đồ để minh họa ví dụ về phương pháp thay đổi, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, vị trí tương đối của mỗi trong số nhiều đối tượng theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Trước khi mô tả Fig.13, đối tượng thứ nhất trên Fig.13 có thể là đối tượng liên quan đến thiết bị thứ nhất được mô tả trên Fig.6. Hơn nữa, đối tượng thứ hai có thể là đối tượng liên quan đến thiết bị thứ hai được mô tả trên Fig.6. Nghĩa là, đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai trên Fig.13 có thể là các đối tượng liên quan đến thiết bị khác với đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai được mô tả trên Fig.11.

Đề cập đến (a) trên Fig.13, khối hiển thị 120 có thể bao gồm vùng hiển thị thứ nhất 121 và vùng hiển thị thứ hai 122. Hơn nữa, vùng hiển thị thứ nhất 121 có thể bao gồm vùng thứ nhất 410 và vùng hiển thị thứ hai 122 có thể bao gồm vùng thứ hai 460. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Nhiều đối tượng có dạng thứ nhất có thể được hiển thị trong vùng thứ nhất 410. Trong bản mô tả này, nhiều đối tượng được bao gồm trong vùng thứ nhất 410 có thể là các đối tượng liên quan đến nhiều thiết bị khác. Hơn nữa, dạng thứ nhất có thể bao gồm ít nhất một trong số hình ảnh của người chơi của nhiều thiết bị khác ném chót phi tiêu, hình ảnh ký tự định trước để nhận dạng người chơi trên nhiều thiết bị khác,

văn bản định trước để nhận dạng người chơi của nhiều thiết bị khác, hoặc hình ảnh liên quan đến phần đích phi tiêu của nhiều thiết bị khác. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Ví dụ, đối tượng thứ nhất 415 được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 trong số nhiều đối tượng có thể là đối tượng liên quan đến thiết bị thứ nhất. Hơn nữa, đối tượng thứ nhất 415 có thể bao gồm văn bản định trước để nhận dạng người chơi của thiết bị thứ nhất. Hơn nữa, đối tượng thứ nhất 415 có thể bao gồm khoảng trống mà hình ảnh của người chơi thứ nhất ném chốt phi tiêu hoặc hình ảnh ký tự định trước được chèn vào.

Nhiều đối tượng có dạng thứ hai có thể được hiển thị trong vùng thứ hai 460. Và, dạng thứ hai có thể bao gồm ít nhất một trong số văn bản định trước để nhận dạng người chơi trong số mỗi trong số nhiều thiết bị. Ngoài ra, thông tin được chỉ ra bởi nhiều đối tượng được hiển thị trong vùng thứ hai 460 có thể là thông tin liên quan đến xếp hạng trong phiên chơi trong đó thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và các thiết bị khác 2000 đang tham gia. Theo đó, nhiều đối tượng được bao gồm trong vùng thứ nhất 410 có thể còn được bao gồm trong vùng thứ hai 460 ở dạng thứ hai mà khác với dạng thứ nhất.

Ví dụ, dạng của đối tượng thứ nhất 415 liên quan đến thiết bị thứ nhất được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 có thể ở dạng thứ nhất. Ngoài ra, dạng của đối tượng thứ nhất 461 liên quan đến thiết bị thứ nhất được hiển thị trong vùng thứ hai 460 có thể là dạng thứ hai khác với dạng thứ nhất.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 có thể thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất 415 được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 và đối tượng thứ hai 462 được hiển thị trong vùng thứ hai 460 dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được thông qua khối truyền thông mạng 150.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể xác định mức độ gần nhau thứ nhất giữa dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến đối tượng thứ nhất 415 và dữ liệu liên quan đến lượt chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 dựa trên dữ liệu được nhận liên quan đến trò chơi. Trong bản mô tả này, mức độ gần nhau thứ nhất có thể chỉ ra xếp hạng của người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 gần như thế nào với xếp hạng của người chơi liên quan đến đối tượng thứ nhất 415. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể xác định mức độ gần nhau thứ hai giữa dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến đối tượng thứ hai 462 của thiết bị thứ hai và dữ liệu liên quan đến lượt chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Trong bản mô tả này, mức độ gần nhau thứ hai có thể chỉ ra xếp hạng của người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 gần như thế nào với xếp hạng của người chơi liên quan đến đối tượng thứ hai 462. Khi mức độ gần nhau thứ nhất và mức độ gần nhau thứ hai được xác định, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có sự thay đổi về mối quan hệ vượt trội/kém hơn giữa mức độ gần nhau thứ nhất và mức độ gần nhau thứ hai bằng cách so sánh mức độ gần nhau thứ nhất và mức độ gần nhau thứ hai. Ngoài ra, khi được xác định rằng có sự thay đổi về mối quan hệ vượt trội/kém hơn giữa mức độ gần nhau thứ nhất và mức độ gần nhau thứ hai, khối điều khiển 100 có thể thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất 415 và đối tượng thứ hai 462.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định để thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất 415 và đối tượng thứ hai 462 được hiển thị trong vùng thứ nhất 410. Trong trường hợp này, đề cập đến (b) trên Fig.13, đối tượng thứ hai 416 liên quan đến thiết bị thứ hai có thể được hiển thị ở vị trí trong vùng thứ nhất 410 mà đối tượng thứ nhất 415 được hiển thị. Theo đó, khối điều khiển 100 có thể xác định để hiển thị đối tượng thứ nhất 415 ở vị trí khác trong vùng thứ nhất 410. Trong trường hợp này, vị trí khác của đối tượng thứ nhất 415 được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 có thể được xác định dựa trên ít nhất một trong số điểm số và xếp hạng liên quan đến đối tượng thứ nhất 415.

Ngoài ra, đề cập lại đến (a) trên Fig.13, khối điều khiển 100 có thể xác định để thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất 461 và đối tượng thứ hai 462 được hiển thị trong vùng thứ hai 460. Trong trường hợp này, đề cập đến (b) trên Fig.13, đối tượng thứ hai 462 liên quan đến thiết bị thứ hai có thể được hiển thị ở vị trí trong vùng thứ hai 460 mà đối tượng thứ nhất 461 được hiển thị. Theo đó, khối điều khiển 100 có thể xác định để hiển thị đối tượng thứ nhất 461 ở vị trí khác trong vùng thứ hai 460. Trong trường hợp này, vị trí khác của đối tượng thứ nhất 461 được hiển thị trong vùng thứ hai 460 có thể được xác định dựa trên ít nhất một trong số các điểm số và các xếp hạng liên quan đến đối tượng thứ nhất 415 và đối tượng thứ hai. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể thay đổi các vị trí của các đối tượng khác, ngoài đối tượng thứ nhất 461 và đối tượng thứ hai 462 được hiển thị trong vùng thứ hai, cùng với thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất 461 và đối tượng thứ hai 462.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể thực hiện hoạt động quay trong đó các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất 415 được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 và đối tượng thứ hai 462 được hiển thị trong vùng thứ hai 460 được trao đổi lặp lại số lần được thiết lập trước.

Cụ thể, khi được xác định rằng có sự thay đổi về mối quan hệ vượt trội/kém hơn giữa đối tượng thứ nhất 415 và đối tượng thứ hai 462, khối điều khiển 100 có thể trao đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất 415 và đối tượng thứ hai 462. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể trao đổi các vị trí của đối tượng thứ nhất 415 và đối tượng thứ hai 462 mà có các vị trí tương đối đã được trao đổi. Số lần mà các vị trí của đối tượng thứ nhất 415 và đối tượng thứ hai 462 được trao đổi lặp lại có thể là số lần lẻ được thiết lập trước. Do đó, khối điều khiển 100 trao đổi lặp lại các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất 415 và đối tượng thứ hai 462 số lần được thiết lập trước, nhưng cuối cùng có thể hiển thị đối tượng thứ nhất 415 và đối tượng thứ hai 462 ở trạng thái mà các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất 415 và đối tượng thứ hai 462

được thay đổi. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ khác theo sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể thực hiện hoạt động quay trao đổi lặp lại các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất 415 được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 và đối tượng khác được hiển thị trong vùng thứ nhất 410 số lần được thiết lập trước.

Cụ thể, khi được xác định rằng có sự thay đổi về mối quan hệ vượt trội/kém hơn giữa đối tượng thứ nhất 415 và đối tượng khác, khối điều khiển 100 có thể trao đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất 415 và đối tượng khác. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể trao đổi lại các vị trí của đối tượng thứ nhất 415 và các đối tượng khác mà có các vị trí tương đối đã được trao đổi. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, các đối tượng liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể được hiển thị trong vùng thứ hai 460. Khối điều khiển 100 có thể hiển thị đối tượng liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 trong vùng thứ hai 460 ở dạng thứ ba mà khác với dạng thứ hai trong đó các đối tượng khác với đối tượng liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 được hiển thị.

Ví dụ, dạng thứ ba có thể là dạng trong đó đối tượng liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 được làm nổi bật sao cho đối tượng được nhấn mạnh, hoặc dạng trong đó không có thông tin nhận dạng được hiển thị và chiếm vị trí trong vùng thứ hai. Trong trường hợp này, người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể dễ dàng nhận biết xếp hạng của họ bên trong vùng thứ hai 460. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo cấu hình được mô tả ở trên, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể thay đổi các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi. Trong trường hợp này, thiết bị trò chơi phi

tiêu 1000 có thể cung cấp cho người chơi hiệu ứng thị giác trong đó xếp hạng của nhiều thiết bị khác thay đổi trong thời gian thực.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể so sánh hình ảnh lượt chơi trước đó được lưu trữ trước của người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 và hình ảnh lượt chơi thứ nhất được chụp bởi khối camera 140. Hơn nữa, dựa trên kết quả so sánh, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất hay không. Sau đây, phương pháp xác định, bởi khối điều khiển 100, xem có truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất hay không theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.14.

Fig.14 là sơ đồ để minh họa ví dụ về phương pháp xác định, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, xem có truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất hay không theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định xem có truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất hay không liên quan đến người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000.

Cụ thể, khi hình ảnh lượt chơi thứ nhất được chụp bởi khối camera 140, khối điều khiển 100 có thể so sánh hình ảnh lượt chơi thứ nhất với hình ảnh lượt chơi trước đó của người chơi thứ nhất được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110. Hơn nữa, dựa trên kết quả so sánh, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất hay không.

Ví dụ, đề cập đến (a) trên Fig.14, khi hình ảnh lượt chơi thứ nhất 471 được chụp bởi khối camera 140, khối điều khiển 100 có thể so sánh hình ảnh lượt chơi trước đó 470 và hình ảnh lượt chơi thứ nhất 471. Khi khối điều khiển 100 xác định rằng mức khác biệt giữa hình ảnh lượt chơi trước đó 470 và hình ảnh lượt chơi thứ nhất 471 nhỏ hơn so với ngưỡng định trước là kết quả so sánh, khối điều khiển 100 có thể xác định

không truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất 471. Ví dụ, khi hình ảnh lượt chơi thứ nhất 471 được chụp bởi khối camera 140, khối điều khiển 100 có thể so sánh hình ảnh lượt chơi thứ nhất 471 với hình ảnh lượt chơi trước đó 470 của người chơi thứ nhất được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110 và tạo ra giá trị khác biệt chỉ ra mức khác biệt giữa hình ảnh lượt chơi thứ nhất 471 và hình ảnh lượt chơi trước đó 470. Nếu giá trị khác biệt được tạo ra là kết quả so sánh nhỏ hơn so với ngưỡng được thiết lập trước, thì khối điều khiển 100 có thể xác định không truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất 471.

Ví dụ, đề cập đến (b) trên Fig.14, khi hình ảnh lượt chơi thứ nhất 472 được chụp bởi khối camera 140, khối điều khiển 100 có thể so sánh hình ảnh lượt chơi trước đó 470 và hình ảnh lượt chơi thứ nhất 472. Khi khối điều khiển 100 xác định rằng có mức khác biệt lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước là kết quả so sánh, khối điều khiển 100 có thể xác định để truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất 472. Ví dụ, khi hình ảnh lượt chơi thứ nhất 472 được chụp bởi khối camera 140, khối điều khiển 100 có thể so sánh hình ảnh lượt chơi thứ nhất 471 với hình ảnh lượt chơi trước đó 472 của người chơi thứ nhất được lưu trữ trước trong khối lưu trữ 110 và tạo ra giá trị khác biệt chỉ ra mức khác biệt giữa hình ảnh lượt chơi thứ nhất 471 và hình ảnh lượt chơi trước đó 472. Khi giá trị khác biệt được tạo ra là kết quả so sánh lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước, khối điều khiển 100 có thể xác định để truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất 472. Nghĩa là, khối điều khiển 100 có thể xác định để truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất được chụp mới 472 chỉ khi hình ảnh lượt chơi thứ nhất 472 và hình ảnh lượt chơi trước đó 470 đủ khác biệt để có mức khác biệt lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ khác theo sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định xem có xác định lại xếp hạng mạng cho thiết bị khác 2000 hay không dựa trên so sánh giữa hình ảnh lượt chơi trước đó 470 và hình ảnh lượt chơi thứ nhất 472. Trong bản mô tả này, xếp hạng mạng có thể là xếp

hạng được xác định bởi khối điều khiển 100 cho thiết bị khác 2000 dựa trên lưu lượng truy cập thông tin của mạng bao gồm các thiết bị tham gia vào phiên chơi.

Ví dụ, dựa trên lưu lượng truy cập thông tin, khối điều khiển 100 có thể xác định xếp hạng mạng cho thiết bị khác 2000 có lưu lượng truy cập được thiết lập trước hoặc cao hơn được xếp hạng thứ hai. Trong trường hợp này, khối truyền thông mạng 150 có thể chỉ truyền dữ liệu liên quan đến lượt chơi đến thiết bị khác 2000 được xác định dưới dạng xếp hạng thứ hai, mà không truyền hình ảnh lượt chơi liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Trong trường hợp này, khi hình ảnh lượt chơi thứ nhất 472 được chụp bởi khối camera 140, khối điều khiển 100 có thể so sánh hình ảnh lượt chơi trước đó 470 và hình ảnh lượt chơi thứ nhất 472. Khi khối điều khiển 100 xác định rằng mức khác biệt lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước có dưới dạng kết quả so sánh, thì khối điều khiển 100 có thể xác định lại xếp hạng mạng cho thiết bị khác 2000 với xếp hạng thứ nhất. Khối truyền thông mạng 150 có thể truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất 472 đến thiết bị khác 2000 mà đã được xác định lại cho xếp hạng thứ nhất. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo cấu hình được mô tả ở trên, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định xem có truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất hay không liên quan đến người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Khi khối truyền thông mạng 150 truyền dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất bao gồm hình ảnh lượt chơi thứ nhất đến thiết bị khác 2000 bất cứ lúc nào hình ảnh lượt chơi thứ nhất được chụp bởi khối camera 140, các vấn đề có thể phát sinh liên quan đến lưu lượng truy cập mạng. Theo đó, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có truyền hình ảnh lượt chơi thứ nhất hay không dựa trên so sánh giữa hình ảnh lượt chơi trước đó và hình ảnh lượt chơi thứ nhất.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, các đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 có thể được hiển thị trong khu vực nền 440. Sau đây, phương pháp hiển

thị, bởi khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000, đối tượng liên quan đến thiết bị khác trong khu vực nền 440 theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.15.

Fig.15 là sơ đồ để minh họa phương pháp hiển thị, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, đối tượng liên quan đến thiết bị khác trong khu vực nền theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối truyền thông mạng 150 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể nhận dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai từ thiết bị khác 2000. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 được hiển thị trong khu vực nền 440 dựa trên dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai.

Cụ thể, khối điều khiển 100 có thể thu nhận thông tin về vị trí mà chốt phi tiêu được ném bởi người chơi của thiết bị khác 2000 đạt đến phần đích phi tiêu của thiết bị khác 2000, dựa trên dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai. Khối điều khiển 100 có thể xác định để hiển thị đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 trong khu vực nền 440 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 dựa trên vị trí mà chốt phi tiêu được ném bởi người chơi của thiết bị khác 2000 đạt đến phần đích phi tiêu. Ngoài ra, khối hiển thị 120 có thể hiển thị đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 trong khu vực nền 440 dưới sự điều khiển của khối điều khiển 100.

Ví dụ, đề cập đến (a) trên Fig.15, khối điều khiển 100 có thể xác định nguồn gốc của phần đích phi tiêu 200 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Hơn nữa, khối điều khiển 100 có thể xác định vị trí ném trúng trên phần đích phi tiêu 200 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 tương ứng với vị trí mà chốt phi tiêu được ném bởi người chơi của thiết bị khác 2000 ném trúng phần đích phi tiêu của thiết bị khác 2000. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể xác định một đường kéo dài từ nguồn gốc của phần đích phi tiêu

200 đến vị trí ném trúng. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định phần liên kế với điểm mà phác thảo của phần đích phi tiêu 200 đáp ứng làm vị trí mà đối tượng sẽ được hiển thị.

Đề cập đến (b) trên Fig.15, phần đích phi tiêu 200 có thể được chia thành nhiều khu vực có hình quạt. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định vị trí ném trúng trên phần đích phi tiêu 200 tương ứng với vị trí mà chốt phi tiêu được ném bởi người chơi của thiết bị khác 2000 ném trúng phần đích phi tiêu của thiết bị khác 2000. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể xác định phần liên kế với hình cung của khu vực có hình quạt bao gồm vị trí ném trúng làm vị trí mà đối tượng 490 được hiển thị. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định để hiển thị đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 trong khu vực nền được dựa thêm vào dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Ví dụ, đối tượng liên quan đến thiết bị khác 2000 được hiển thị trong khu vực nền 440 có thể bao gồm hình ảnh lượt chơi của người chơi liên quan đến thiết bị khác 2000; hình ảnh ném trúng đối với đích phi tiêu liên quan đến thiết bị khác 2000, hoặc dạng bất kỳ của thông tin văn bản hoặc hình ảnh để nhận dạng người chơi liên quan đến thiết bị khác 2000.

Theo phương án ví dụ của sáng chế, khi có nhiều người chơi mà ném trúng khu vực điểm số tương ứng (ví dụ, 20 điểm hoặc bộ ba 20 điểm), thì khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định hiển thị hình ảnh tuần tự liên quan đến nhiều người chơi trong vùng hiển thị liên quan đến khu vực điểm số.

Đối với ví dụ khác, khi có nhiều người chơi mà ném trúng khu vực điểm số tương ứng (ví dụ, 20 điểm hoặc bộ ba 20 điểm), khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể chia vùng hiển thị liên quan đến khu vực điểm số trong khu

vực nền 440 và xác định để hiển thị hình ảnh liên quan đến người chơi mà ném trúng tạm thời sớm hơn trong khu vực gần với đích phi tiêu, và hiển thị hình ảnh liên quan đến người chơi mà ném trúng đích phi tiêu sau đó theo thời gian trong khu vực xa từ đích phi tiêu.

Đối với ví dụ khác, khi có nhiều người chơi mà ném trúng khu vực điểm số tương ứng (ví dụ, 20 điểm hoặc bộ ba 20 điểm), thì khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể chia vùng hiển thị liên quan đến khu vực điểm số trong khu vực nền 440 và xác định để hiển thị hình ảnh liên quan đến người chơi mà ném trúng sau đó theo thời gian trong khu vực gần với đích phi tiêu, và hiển thị hình ảnh liên quan đến người chơi mà ném trúng đích phi tiêu tạm thời sớm hơn trong khu vực xa từ đích phi tiêu.

Khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định điểm số đạt được bởi người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 dựa trên vị trí ném trúng của chốt phi tiêu được nhận biết thông qua khối cảm biến 160. Dựa trên dữ liệu liên quan đến trò chơi thứ hai của thiết bị khác 2000, khối điều khiển 100 có thể xác định xem có người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 đạt được điểm số đạt được bởi người chơi thứ nhất trước người chơi thứ nhất hay không. Ngoài ra, khi được xác định rằng người chơi thứ hai có, khối điều khiển 100 có thể hiển thị đối tượng liên quan đến người chơi thứ hai trong khu vực nền 440. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể ngăn chặn gian lận của người chơi thứ nhất bằng cách sử dụng thông tin khuôn mặt. Sau đây, phương pháp ngăn chặn, bởi khối điều khiển 100, gian lận của người chơi thứ nhất theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.16.

Fig.16 là sơ đồ để minh họa ví dụ về phương pháp ngăn chặn, bởi thiết bị trò

chơi phi tiêu, gian lận của người chơi theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể chấp nhận hoặc từ chối yêu cầu đăng nhập của người chơi 1100 đối với thiết bị trò chơi phi tiêu 1000.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể nhận đầu vào từ người chơi để đăng nhập thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 thông qua khối đầu vào người dùng 170. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể điều khiển khối camera 140 để chụp hình ảnh bao gồm người chơi 1100 hiện đang thao tác khối đầu vào người dùng 170. Khối điều khiển 100 có thể chấp nhận hoặc từ chối yêu cầu đăng nhập của người chơi 1100 dựa trên sự so sánh giữa thông tin khuôn mặt được bao gồm trong thông tin nhận dạng của người chơi yêu cầu đăng nhập và thông tin khuôn mặt được nhận biết từ hình ảnh được chụp.

Ví dụ, khi mức khác biệt giữa thông tin khuôn mặt được bao gồm trong thông tin nhận dạng của người chơi yêu cầu đăng nhập và thông tin khuôn mặt được nhận biết từ hình ảnh được chụp nhỏ hơn so với ngưỡng được thiết lập trước là kết quả so sánh, thì khối điều khiển 100 có thể chấp nhận yêu cầu đăng nhập của người chơi 1100. Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể so sánh hình ảnh được chụp bởi khối camera 140 với thông tin khuôn mặt được bao gồm trong thông tin nhận dạng để tạo ra giá trị tương tự chỉ ra mức độ tương tự. Khi giá trị tương tự được tạo ra là kết quả so sánh lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước, thì khối điều khiển 100 có thể chấp nhận yêu cầu đăng nhập của người chơi 1100. Khi giá trị tương tự được tạo ra là kết quả so sánh nhỏ hơn ngưỡng được thiết lập trước, thì khối điều khiển 100 có thể từ chối yêu cầu đăng nhập của người chơi 1100.

Khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định xem người chơi 1100 có gian lận trong khi tham gia vào phiên chơi và thích trò chơi phi

tiêu hay không. Trong bản mô tả này, gian lận có thể là hành động như người chơi được ủy quyền chơi trò chơi phi tiêu thay vì người chơi 1100.

Cụ thể, khi người chơi 1100 tham gia vào phiên chơi và đang chơi trò chơi phi tiêu, khối điều khiển 100 có thể điều khiển khối camera 140 để chụp ảnh người chơi 1100 ở các khoảng thời gian được thiết lập trước. Khối điều khiển 100 có thể xác định xem người chơi hiện đang chơi trò chơi phi tiêu có là người chơi được ủy quyền bằng cách so sánh thông tin khuôn mặt được bao gồm trong thông tin nhận dạng được sử dụng khi đăng nhập và hình ảnh được chụp bởi khối camera 140.

Ví dụ, khi mức khác biệt giữa thông tin khuôn mặt được bao gồm trong thông tin nhận dạng được sử dụng khi đăng nhập và hình ảnh được chụp bởi khối camera 140 lớn hơn ngưỡng được thiết lập trước là kết quả so sánh, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng người chơi hiện đang chơi trò chơi phi tiêu là người chơi được ủy quyền mà có gian lận. Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể so sánh hình ảnh được chụp bởi khối camera 140 với thông tin khuôn mặt được bao gồm trong thông tin nhận dạng để tạo ra giá trị tương tự chỉ ra mức độ tương tự. Khi giá trị tương tự được tạo ra theo kết quả so sánh nhỏ hơn ngưỡng được thiết lập trước, thì khối điều khiển 100 có thể xác định rằng người chơi hiện đang chơi trò chơi phi tiêu là người chơi được ủy quyền. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể khiến người chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 rời khỏi phiên chơi hiện tham gia. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể còn truyền thông tin nhận dạng liên quan đến thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 đến máy chủ 3000. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khi khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 chấp nhận yêu cầu đăng nhập của người chơi, khối điều khiển 100 có thể nhận biết dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó của người chơi. Khối điều khiển 100 có thể điều khiển khối đầu ra âm thanh 190 để xuất ra âm thanh được thiết lập trước hoặc các dạng tương tự dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước

đó. Theo cách khác, khi khối điều khiển 100 chấp nhận yêu cầu đăng nhập của người chơi, khối điều khiển 100 có thể xác định, dựa trên thông tin nhận dạng của người chơi, xem liệu có âm thanh, âm nhạc, hoặc thông báo giọng nói được lưu trữ trước hoặc các dạng tương tự. Hơn nữa, khi được xác định rằng ít nhất một trong số âm thanh, âm nhạc, hoặc thông báo giọng nói được lưu trữ trước có mặt, khối điều khiển 100 có thể điều khiển khối đầu ra âm thanh 190 để xuất ra âm thanh tương ứng hoặc các dạng tương tự.

Theo cấu hình được mô tả ở trên, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể ngăn chặn người chơi tham gia vào phiên chơi thông qua thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 không gian lận bằng cách chơi trò chơi phi tiêu thông qua người chơi được ủy quyền.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể tạo ra hình ảnh phạt cho người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi của thiết bị khác 2000. Sau đây, phương pháp cung cấp, bởi khối điều khiển 100, hình ảnh phạt theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.17.

Fig.17 là sơ đồ để minh họa phương pháp cung cấp, bởi thiết bị trò chơi phi tiêu, hình ảnh phạt theo sáng chế.

Đề cập đến Fig.17, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể tạo ra hình ảnh phạt 600 thông qua khối hiển thị 120. Trong bản mô tả này, hình ảnh phạt 600 có thể được tạo ra dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi của nhiều thiết bị khác được thu thập khi thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 tham gia vào phiên chơi.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể xác định thiết bị khác 2000 liên quan đến người chơi thứ hai mà đã xếp hạng thứ 1 trong ít nhất một phiên chơi trong số nhiều thiết bị khác. Ngoài ra, khối điều khiển 100 có thể tạo ra hình ảnh phạt 600 bao gồm ít

nhất một ký tự ảo dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến thiết bị khác được xác định 2000. Trong bản mô tả này, ký tự ảo có thể là ký tự được tạo ra dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi của người chơi thứ hai thay vì người chơi thứ hai thực tế.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khi thiết bị khác 2000 được xác định, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể xác định xem hình ảnh lượt chơi liên quan đến thiết bị khác 2000 có trong khối lưu trữ 110 hay không. Ví dụ, khi thiết bị khác 2000 và thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 tham gia vào cùng phiên chơi, khối truyền thông mạng 150 có thể có dữ liệu liên quan đến lượt chơi được nhận bao gồm hình ảnh lượt chơi từ thiết bị khác 2000. Hơn nữa, khi được xác định rằng hình ảnh lượt chơi được nhận từ thiết bị khác 2000 có trong khối lưu trữ 110, thì khối điều khiển 100 có thể tạo ra hình ảnh phạt 600 dựa trên hình ảnh lượt chơi. Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể tạo ra hình ảnh phạt 600 bao gồm lượt chơi thực tế của người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000. Đối với ví dụ khác, khối điều khiển 100 có thể tạo ra ký tự ảo bắt chước người chơi thứ hai dựa trên hình ảnh lượt chơi của người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 và sau đó tạo ra hình ảnh phạt 600 bao gồm ký tự ảo. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Khi hình ảnh phạt 600 được hiển thị, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể điều khiển khối camera 140 để chụp ảnh người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000. Trong trường hợp này, hình ảnh được lấy của người chơi thứ nhất có thể được hiển thị chồng phủ hình ảnh phạt 600. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Hình ảnh phạt 600 có thể bao gồm đường cánh tay 610 hoặc đường khuỷu tay 620.

Đường cánh tay 610 có thể hiển thị dòng mà khớp với cánh tay của người

chơi thứ nhất hoặc cánh tay của ký tự ảo được tạo ra dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi.

Đường khuỷu tay 620 có thể hiển thị dòng mà khớp với khuỷu tay của người chơi thứ nhất hoặc khuỷu tay của ký tự ảo được tạo ra dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể cung cấp chế độ cảnh báo trong thời gian thực thông qua khối hiển thị 120.

Ví dụ, trong khi tham gia vào phiên chơi, khối điều khiển 100 có thể nhận yêu cầu từ người chơi thứ nhất của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 để thực thi chế độ phạt. Trong trường hợp này, khối điều khiển 100 có thể xác định, trong số các đối tượng được hiển thị trên khối hiển thị 120, đối tượng bao gồm hình ảnh lượt chơi thứ hai của người chơi thứ hai của thiết bị khác 2000 ném chốt phi tiêu. Hơn nữa, khối điều khiển 100 có thể xác định rằng hình ảnh lượt chơi thứ nhất của người chơi thứ nhất và hình ảnh lượt chơi thứ hai của người chơi thứ hai được chụp bởi khối camera 140 được hiển thị liên quan đến nhau.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể cung cấp chế độ phạt sao cho ít nhất phần của hình ảnh lượt chơi thứ nhất và hình ảnh lượt chơi thứ hai được hiển thị chồng phủ nhau. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, khối điều khiển 100 của thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể cung cấp chế độ phạt dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó của người chơi thứ nhất.

Cụ thể, khi khối điều khiển 100 nhận yêu cầu để thực thi chế độ phạt từ người chơi thứ nhất thông qua khối đầu vào người dùng 170, khối điều khiển 100 có

thể nhận biết dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó của người chơi thứ nhất. Khối điều khiển 100 có thể xác định phiên chơi trong đó người chơi thứ hai, mà có điểm số kết quả trò chơi phi tiêu cao hơn về số trung bình so với người chơi thứ nhất, đang tham gia, dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi trước đó của người chơi thứ nhất. Ngoài ra, khi nó được xác định tham gia vào phiên chơi, khối điều khiển 100 có thể cung cấp chế độ cảnh báo trong thời gian thực cho người chơi thứ nhất dựa trên người chơi thứ hai tham gia vào phiên chơi.

Ví dụ, khối điều khiển 100 có thể cung cấp chế độ phạt sao cho ít nhất phần của hình ảnh lượt chơi thứ nhất của người chơi thứ nhất và hình ảnh lượt chơi thứ hai của người chơi thứ hai được hiển thị theo cách chồng phủ. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, máy chủ 3000 có thể cung cấp phần thưởng dựa trên thông tin kết quả chơi của phiên chơi trong đó nhiều người chơi tham gia. Sau đây, phương pháp cung cấp, bởi máy chủ 3000, phần thưởng theo sáng chế sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.18.

Fig.18 là lưu đồ để minh họa ví dụ về phương pháp cung cấp, bởi máy chủ, phần thưởng theo một số phương án ví dụ của sáng chế.

Đề cập đến Fig.18, máy chủ 3000 có thể phân nhóm nhiều người chơi thành nhiều nhóm dựa trên xếp hạng được bao gồm trong thông tin kết quả chơi thứ nhất của phiên chơi trong đó hai hoặc nhiều thiết bị được tham gia (S810).

Ví dụ, máy chủ 3000 có thể xác định những người chơi được xếp hạng thứ 4 đến thứ 10 trong số nhiều người chơi tham gia vào phiên chơi làm nhóm thứ nhất, dựa trên thông tin kết quả chơi thứ nhất. Ngoài ra, máy chủ 3000 có thể xác định những người chơi được xếp hạng thứ 10 đến thứ 20 trong số nhiều người chơi làm nhóm thứ hai. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Máy chủ 3000 có thể cung cấp phần thưởng được thiết lập trước cho mỗi trong số ít nhất một nhóm (S820). Trong bản mô tả này, phần thưởng có thể là danh tiếng trò chơi, tiền điện tử hoặc đồng tiền ảo. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo một số phương án ví dụ của sáng chế, máy chủ 3000 có thể cung cấp phần thưởng cho ít nhất một người chơi tham gia vào phiên chơi.

Cụ thể, máy chủ 3000 có thể xác định rằng sự kiện cụ thể xảy ra trong khi cung cấp ít nhất một phiên chơi đến hai hoặc nhiều thiết bị. Ví dụ, sự kiện cụ thể có thể là sự kiện trong đó điểm số cụ thể đạt được trong thời gian được thiết lập trước. Máy chủ 3000 có thể xác định ít nhất một thiết bị mà thỏa mãn sự kiện cụ thể dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi được nhận từ hai hoặc nhiều thiết bị. Trong trường hợp này, máy chủ 3000 có thể cung cấp phần thưởng cho ít nhất một thiết bị mà thỏa mãn sự kiện cụ thể. Tuy nhiên, sáng chế không bị giới hạn ở đó.

Theo các hình từ Fig.1 đến 18, hệ thống trò chơi phi tiêu 10000 có thể cung cấp thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 với phiên chơi mà đặt các giới hạn thời gian chơi trên hai hoặc nhiều thiết bị. Ngoài ra, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể tham gia vào phiên chơi và cung cấp trò chơi phi tiêu trực tuyến trong thời gian thực cho người chơi. Ngoài ra, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể hiển thị thông tin liên quan đến phiên chơi trong đó thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 đang tham gia trên khối hiển thị 120 trong thời gian thực. Do đó, thiết bị trò chơi phi tiêu 1000 có thể làm tăng sự hứng thú của người chơi tham gia vào trò chơi phi tiêu.

Phần mô tả các phương án ví dụ được trình bày được đề xuất để những người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật này sử dụng hoặc thực hiện sáng chế. Các cải biến khác nhau của các phương án ví dụ có thể rõ ràng với người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật này, và các nguyên tắc chung được xác định trong

bản mô tả này có thể được áp dụng cho các phương án ví dụ khác mà không rời khỏi phạm vi của sáng chế. Theo đó, sáng chế không bị giới hạn ở các phương án ví dụ được đề xuất trong bản mô tả này, và sẽ được hiểu nằm trong phạm vi nghĩa rộng nhất phù hợp với các nguyên tắc và các đặc trưng mới được trình bày trong bản mô tả này.

Biện pháp thực hiện sáng chế

Như được mô tả ở trên, các nội dung liên quan được mô tả trong phần mô tả chi tiết sáng chế.

Khả năng áp dụng công nghiệp

Sáng chế có thể được sử dụng trong các chương trình, thiết bị trò chơi phi tiêu và tương tự để mang tới khái niệm mới của trò chơi.

YÊU CẦU BẢO HỘ

1. Phương pháp tạo ra hình ảnh trò chơi phi tiêu được thực hiện bởi thiết bị trò chơi phi tiêu tham gia vào phiên chơi áp đặt giới hạn thời gian chơi cho hai hoặc nhiều thiết bị, phương pháp này bao gồm các bước:

hiển thị, trên bộ hiển thị, thông tin thứ nhất hiển thị đối tượng thứ nhất liên quan đến thiết bị thứ nhất trong số hai hoặc nhiều thiết bị tham gia phiên chơi và thông tin thứ hai hiển thị đối tượng thứ hai liên quan đến thiết bị thứ hai;

nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi của các thiết bị tham gia phiên chơi; và

xác định, dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được, liệu có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không,

trong đó thông tin thứ nhất bao gồm hình ảnh liên quan đến trò chơi của người chơi trên thiết bị thứ nhất hoặc hình ảnh được tạo dựa trên thông tin kết quả chơi trò chơi phi tiêu của thiết bị thứ nhất, và

thông tin thứ hai bao gồm hình ảnh liên quan đến trò chơi của người chơi trên thiết bị thứ hai hoặc hình ảnh được tạo dựa trên thông tin kết quả chơi trò chơi phi tiêu của thiết bị thứ hai.

2. Phương pháp theo điểm 1, trong đó bước xác định xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không bao gồm việc xác định, dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được và dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến phiên chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu, có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không.

3. Phương pháp theo điểm 1, trong đó việc xác định xem có nên thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không bao gồm:

xác định, dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được, mức độ gần nhau thứ nhất giữa dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến đối tượng thứ nhất và dữ liệu liên quan đến lượt chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu và mức độ gần nhau thứ hai giữa dữ liệu liên quan đến lượt chơi liên quan đến đối tượng thứ hai và dữ liệu liên quan đến lượt chơi của thiết bị trò chơi phi tiêu;

so sánh mức độ gần nhau thứ nhất và mức độ gần nhau thứ hai để xác định xem có sự thay đổi về mối quan hệ vượt trội/kém hơn giữa mức độ gần nhau thứ nhất và mức độ gần nhau thứ hai hay không; và

thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai khi xác định có sự thay đổi về mối quan hệ vượt trội/kém hơn.

4. Phương pháp theo điểm 3, trong đó việc thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai khi được xác định rằng có sự thay đổi trong mối quan hệ vượt trội/kém hơn bao gồm việc thực hiện thao tác quay trong đó các vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai được trao đổi nhiều lần với số lần xác định trước.

5. Phương pháp theo điểm 1, trong đó phiên chơi bao gồm giới hạn thời gian cho một vòng cho phép ném N lần phi tiêu, trong đó N là số tự nhiên, và

việc xác định xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không bao gồm việc xác định xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không, dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được trong một đơn vị của một vòng chơi phiên chơi.

6. Phương pháp theo điểm 1, trong đó phiên chơi bao gồm giới hạn thời gian để ném ghim phi tiêu; và

việc xác định xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối

tượng thứ hai hay không bao gồm việc xác định xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được trong một đơn vị hành động ném chốt phi tiêu trong phiên chơi.

7. Phương pháp theo điểm 1, trong đó phiên chơi bao gồm giới hạn thời gian trên một tập bao gồm K vòng, trong đó K là số tự nhiên và

việc xác định xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không bao gồm việc xác định xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được trong một đơn vị của một tập phiên chơi.

8. Phương pháp theo điểm 1, trong đó dữ liệu liên quan đến lượt chơi bao gồm dữ liệu tổng hợp được phát qua hai hoặc nhiều thiết bị trong một khoảng thời gian ít nhất trùng lặp một phần dựa trên các ràng buộc về thời gian do phiên chơi áp đặt.

9. Phương pháp theo điểm 1, trong đó mỗi đối tượng trong số đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai bao gồm thuộc tính hiển thị được xác định trước, và

thuộc tính hiển thị bao gồm thuộc tính thứ nhất cho biết khu vực mà mỗi đối tượng sẽ được hiển thị, thuộc tính thứ hai cho biết vị trí mà mỗi đối tượng sẽ được hiển thị, thuộc tính thứ ba cho biết kích thước hiển thị cho từng đối tượng, thuộc tính thứ tư cho biết liệu từng đối tượng có được hiển thị hay không và thuộc tính thứ năm cho biết hình dạng của từng đối tượng sẽ được hiển thị.

10. Phương pháp theo điểm 1, trong đó việc hiển thị trên bộ hiển thị, thông tin thứ nhất hiển thị đối tượng thứ nhất liên quan đến thiết bị thứ nhất trong số hai hoặc nhiều thiết bị tham gia phiên phát và thông tin thứ hai hiển thị đối tượng thứ hai liên quan đến thiết bị thứ hai bao gồm hiển thị đối tượng thứ nhất trong vùng thứ nhất của bộ hiển thị và hiển thị đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai trong vùng thứ hai khác với vùng

thứ nhất của bộ hiển thị.

11. Phương pháp theo điểm 10, trong đó đối tượng thứ nhất hiển thị ở vùng thứ nhất được hiển thị ở dạng thứ nhất, và đối tượng thứ nhất hiển thị ở vùng thứ hai được hiển thị ở dạng thứ hai khác với dạng thứ nhất.

12. Phương pháp theo điểm 11, trong đó vị trí thứ nhất của đối tượng thứ nhất được hiển thị trong vùng thứ hai được xác định dựa trên ít nhất một trong số điểm hoặc xếp hạng liên quan đến đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai.

13. Phương pháp theo điểm 12, trong đó vị trí của đối tượng thứ nhất được hiển thị trong vùng thứ hai được thay đổi dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được trong một đơn vị của một hiệp hoặc một tập của phiên chơi và do vị trí của đối tượng thứ nhất là thay đổi, vị trí của đối tượng thứ hai hiển thị trong vùng thứ hai sẽ bị thay đổi cùng với vị trí đã thay đổi của đối tượng thứ nhất.

14. Thiết bị trò chơi phi tiêu, thiết bị bao gồm:

bộ hiển thị để hiển thị, trong số hai hoặc nhiều thiết bị tham gia vào phiên chơi, áp đặt giới hạn thời gian chơi cho hai hoặc nhiều thiết bị, thông tin thứ nhất hiển thị đối tượng thứ nhất liên quan đến thiết bị thứ nhất và thông tin thứ hai hiển thị đối tượng thứ hai liên quan đến thiết bị thứ hai thiết bị;

bộ truyền thông mạng để nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi của các thiết bị tham gia phiên chơi; và

bộ điều khiển để xác định, dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được, xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không,

trong đó thông tin thứ nhất bao gồm hình ảnh liên quan đến trò chơi của người chơi trên thiết bị thứ nhất hoặc hình ảnh được tạo dựa trên thông tin kết quả chơi

trò chơi phi tiêu của thiết bị thứ nhất, và

thông tin thứ hai bao gồm hình ảnh liên quan đến trò chơi của người chơi trên thiết bị thứ hai hoặc hình ảnh được tạo dựa trên thông tin kết quả chơi trò chơi phi tiêu của thiết bị thứ hai.

15. Phương tiện lưu trữ không tạm thời có thể đọc được trên máy tính bao gồm chương trình máy tính, chương trình máy tính thực hiện các hoạt động sau để cung cấp trò chơi phi tiêu khi được chạy trong một hoặc nhiều bộ điều khiển, các hoạt động bao gồm:

hoạt động hiển thị giữa hai hoặc nhiều thiết bị tham gia vào phiên chơi áp đặt giới hạn thời gian chơi cho hai hoặc nhiều thiết bị, thông tin thứ nhất hiển thị đối tượng thứ nhất liên quan đến thiết bị thứ nhất và thông tin thứ hai hiển thị đối tượng thứ hai liên quan đến thiết bị thứ hai;

hoạt động nhận dữ liệu liên quan đến lượt chơi của các thiết bị tham gia phiên chơi; và

hoạt động xác định, dựa trên dữ liệu liên quan đến lượt chơi nhận được, xem có thay đổi vị trí tương đối của đối tượng thứ nhất và đối tượng thứ hai hay không,

trong đó thông tin thứ nhất bao gồm hình ảnh liên quan đến trò chơi của người chơi trên thiết bị thứ nhất hoặc hình ảnh được tạo dựa trên thông tin kết quả chơi trò chơi phi tiêu của thiết bị thứ nhất, và

thông tin thứ hai bao gồm hình ảnh liên quan đến trò chơi của người chơi trên thiết bị thứ hai hoặc hình ảnh được tạo dựa trên thông tin kết quả chơi trò chơi phi tiêu của thiết bị thứ hai.

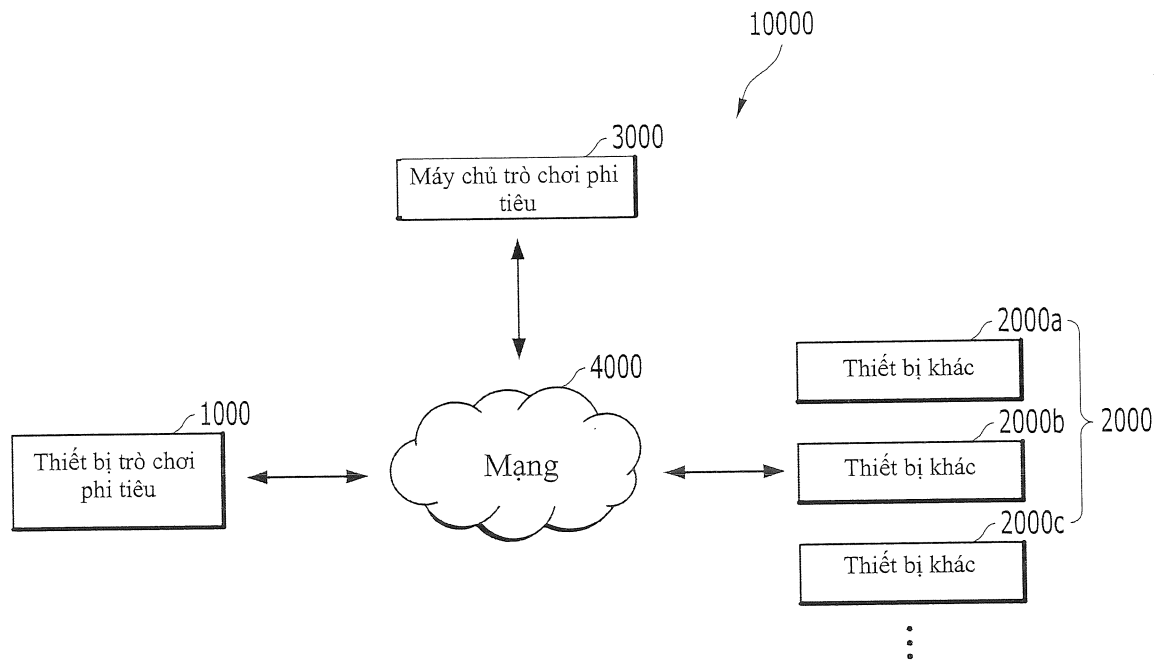


Fig. 1

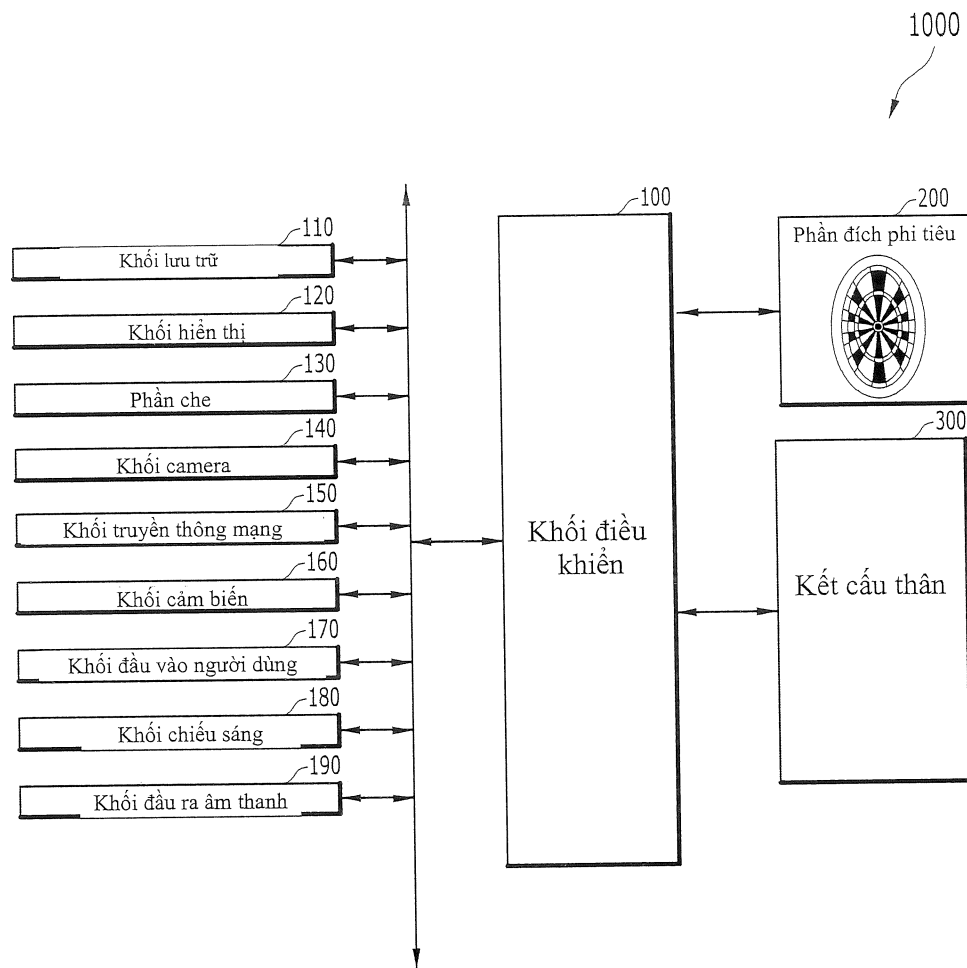


Fig. 2

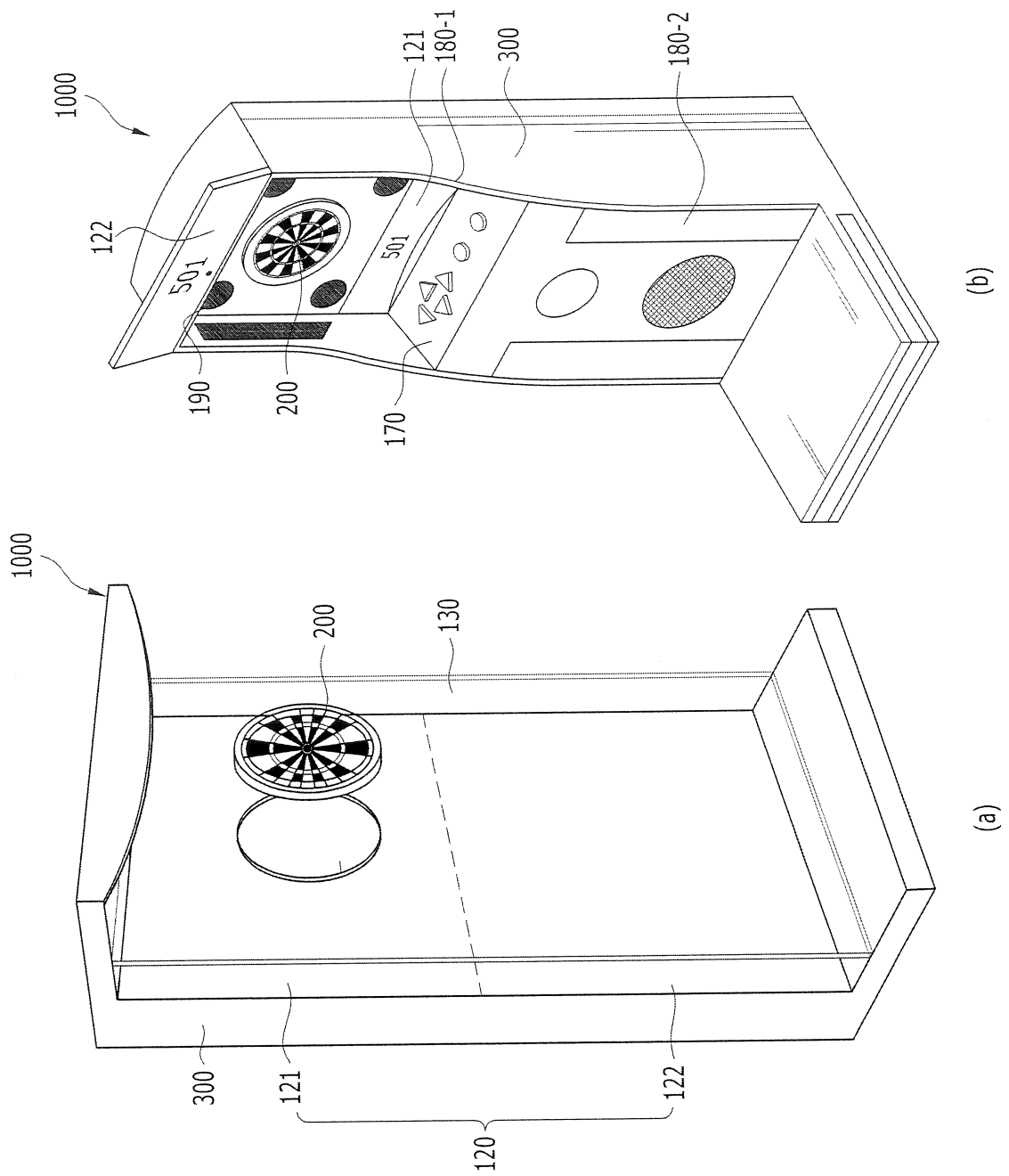


Fig. 3

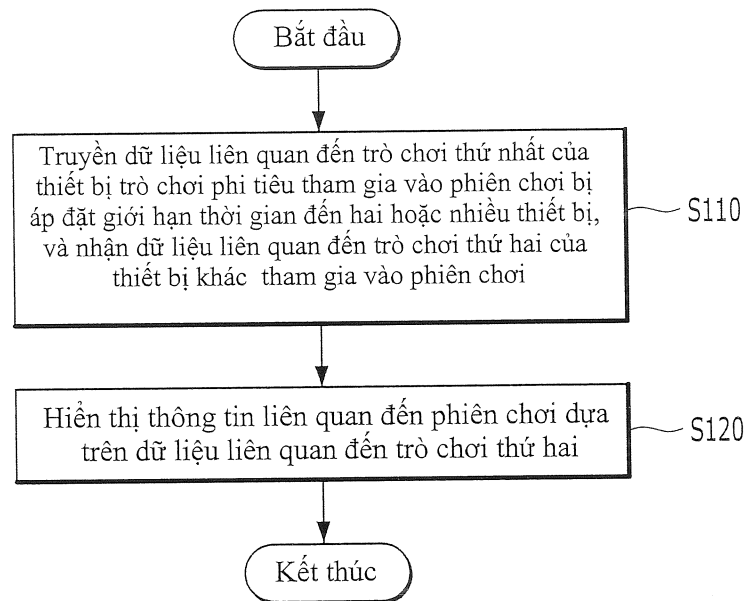


Fig. 4

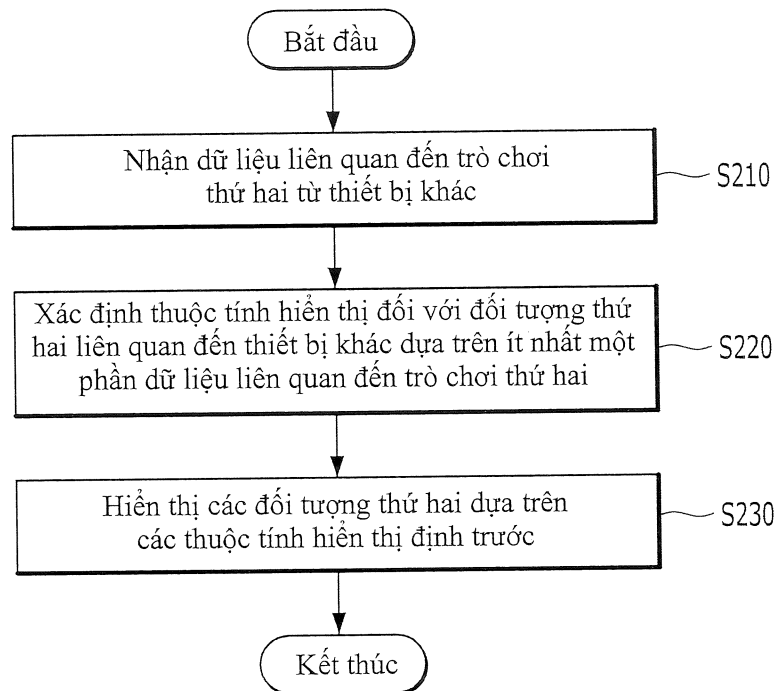


Fig. 5

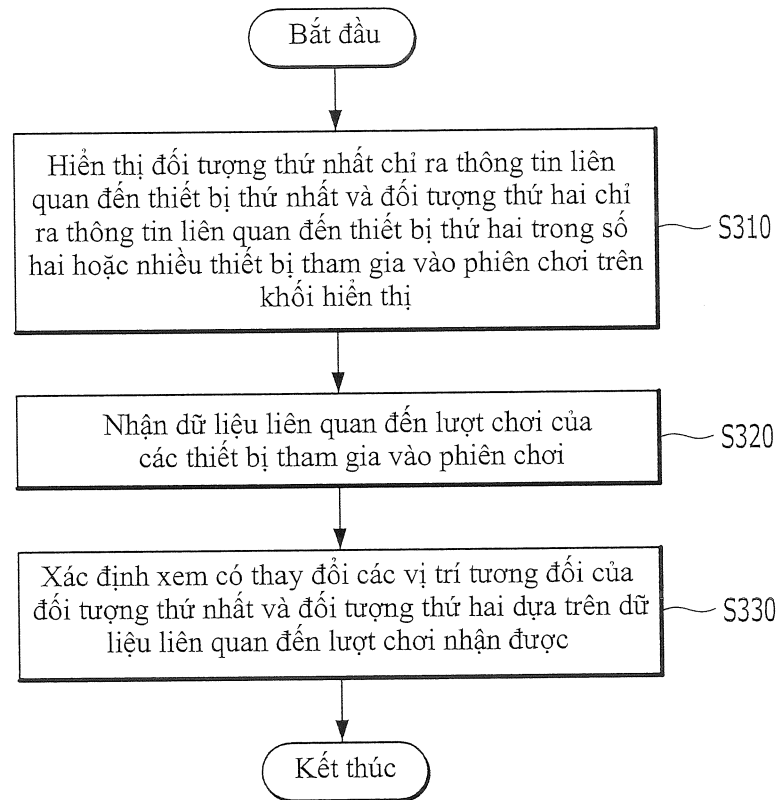


Fig. 6

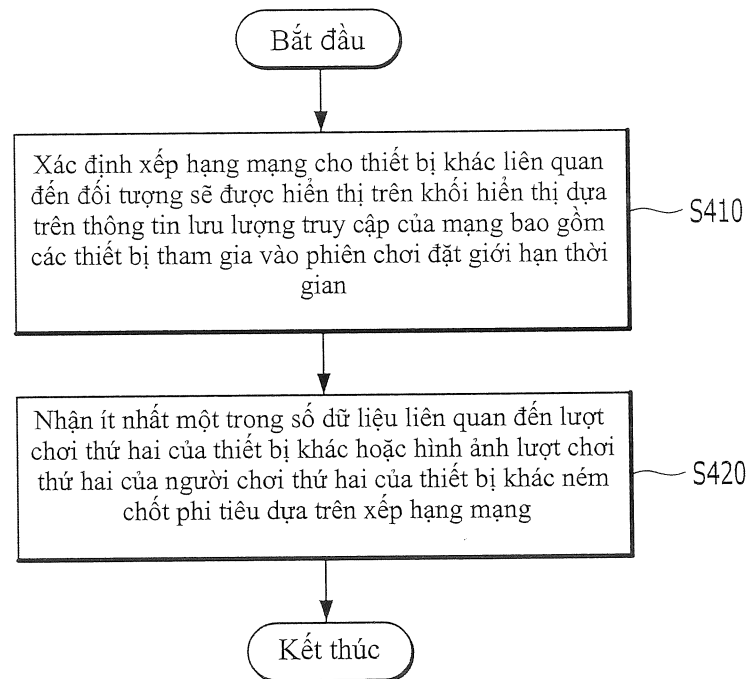


Fig. 7

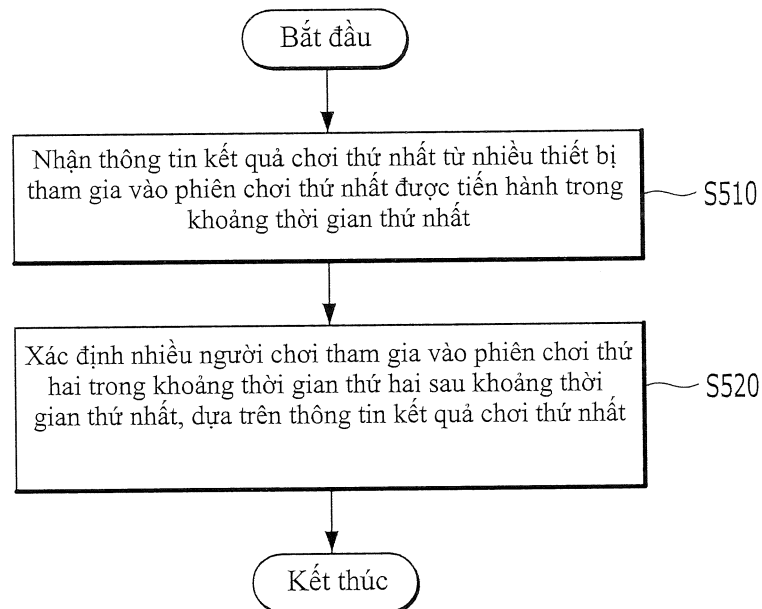


Fig. 8

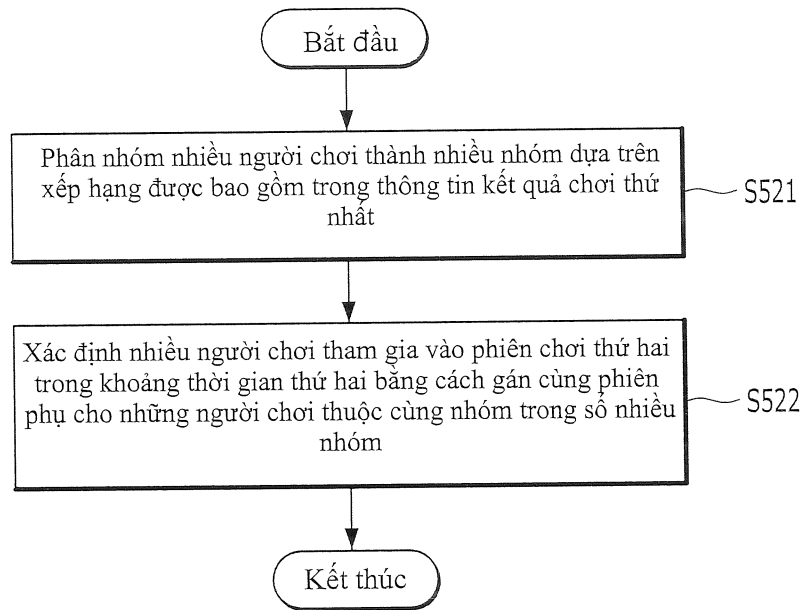


Fig. 9

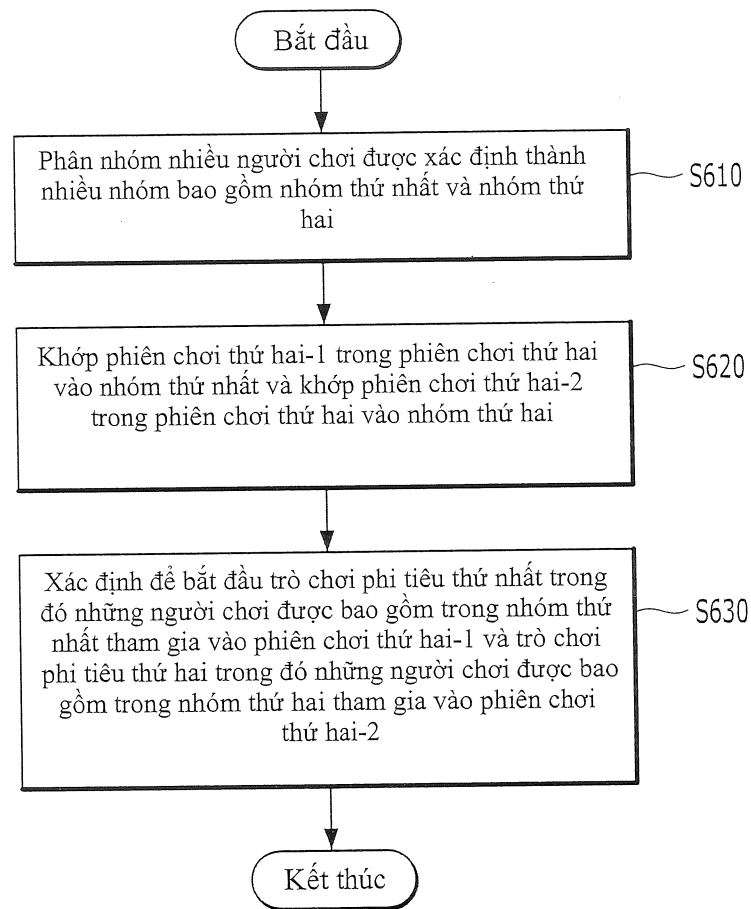


Fig. 10

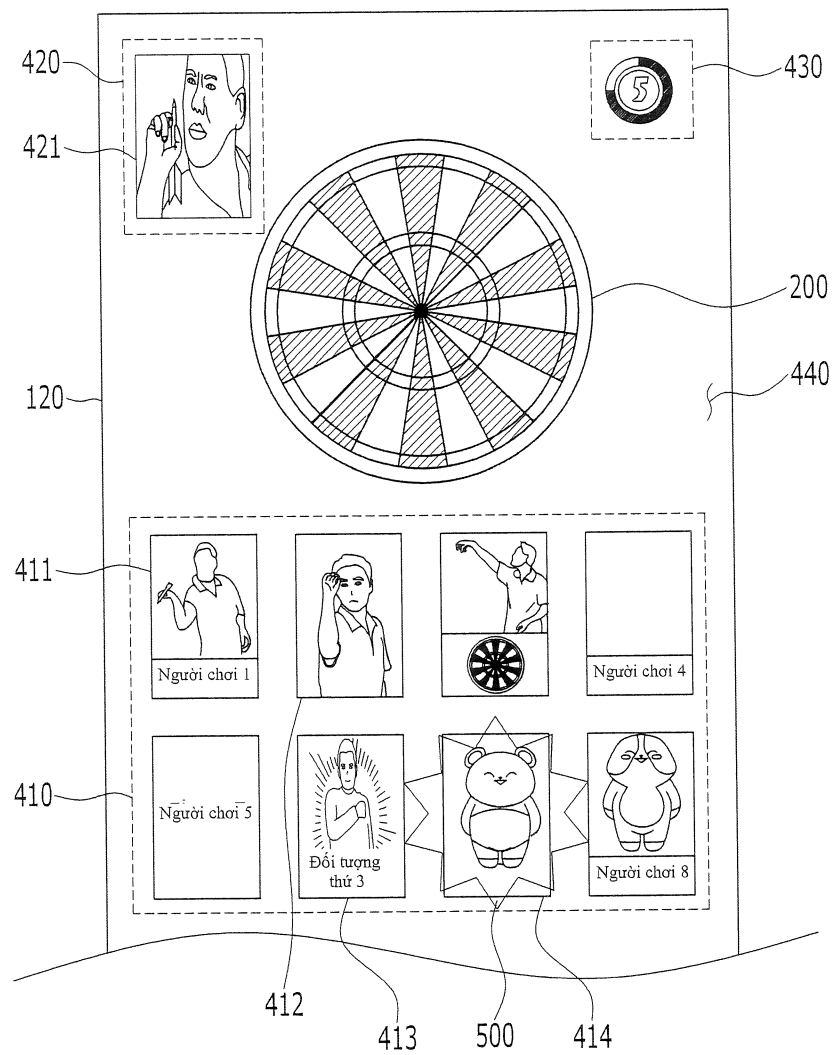


Fig. 11

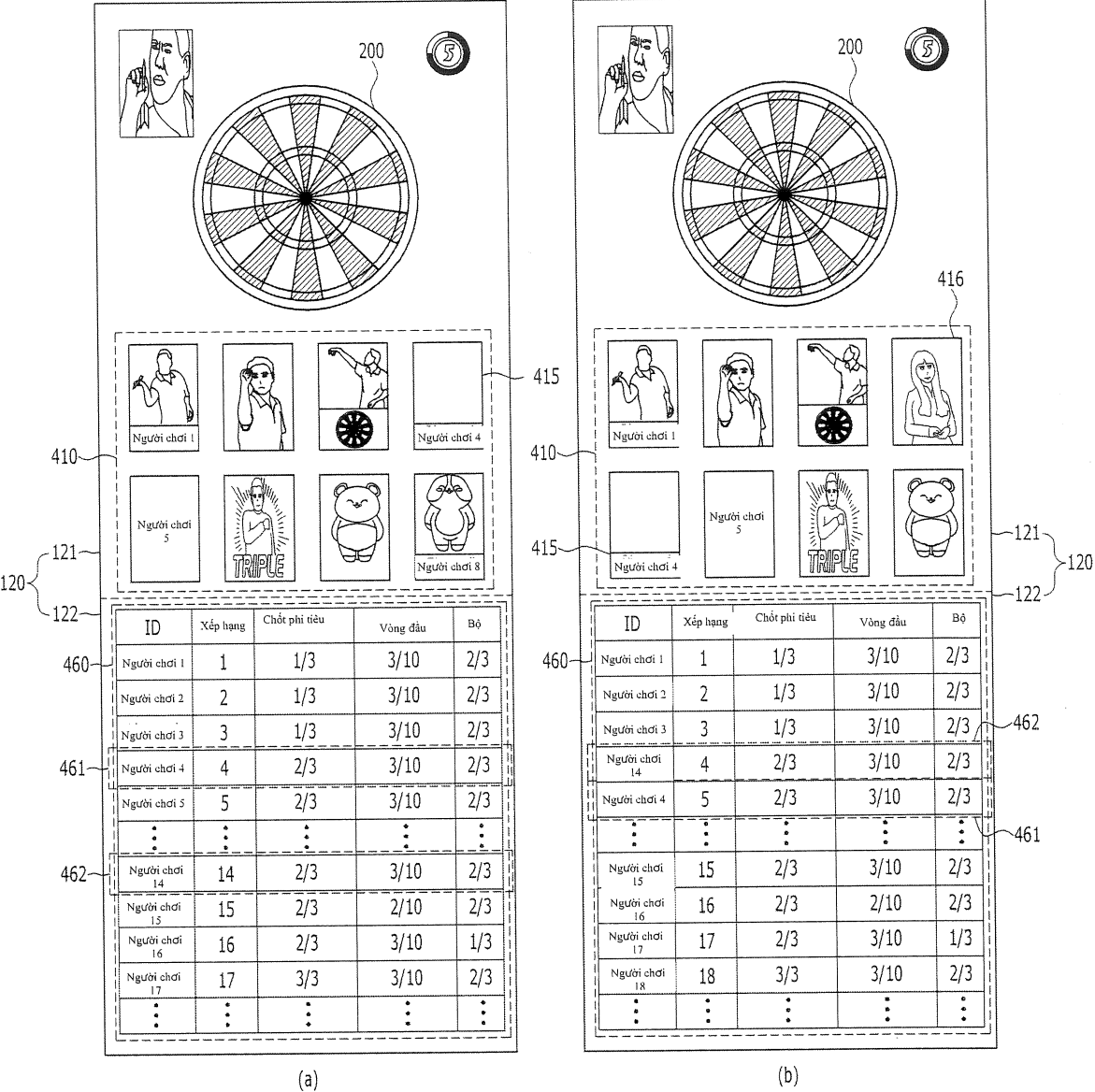


Fig. 13

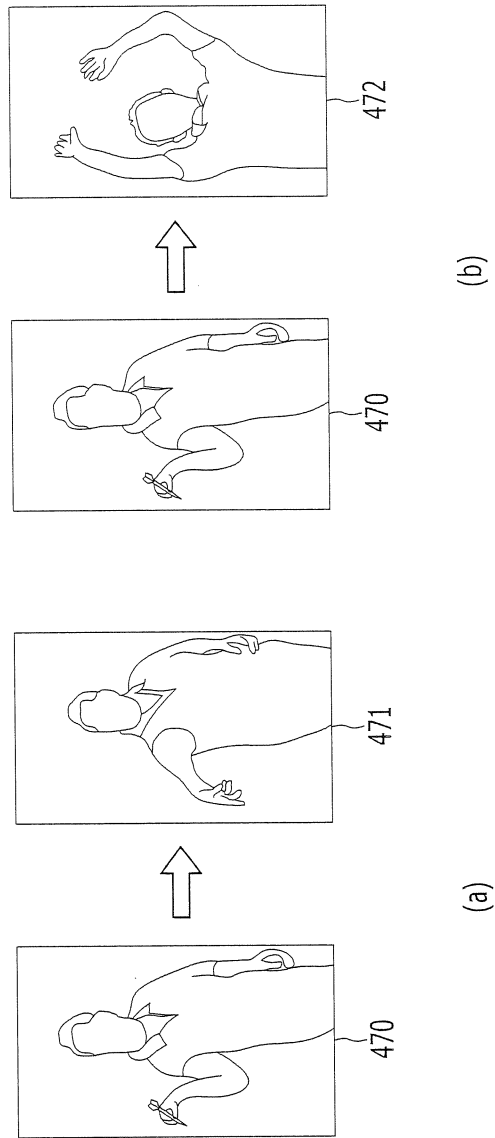


Fig. 14

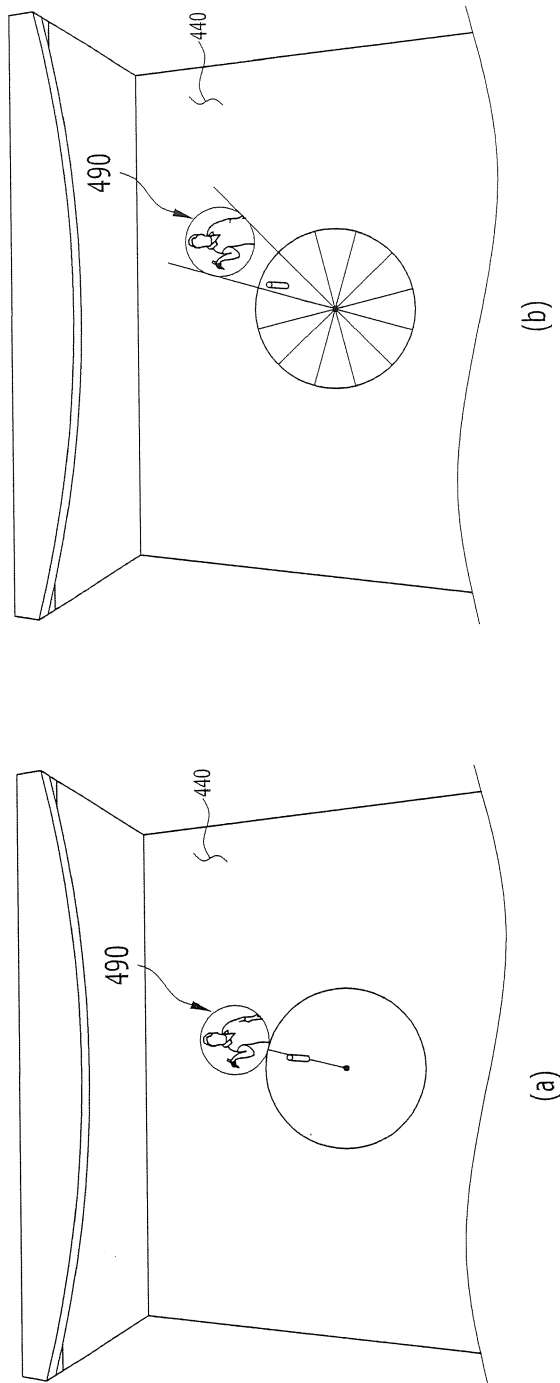


Fig. 15

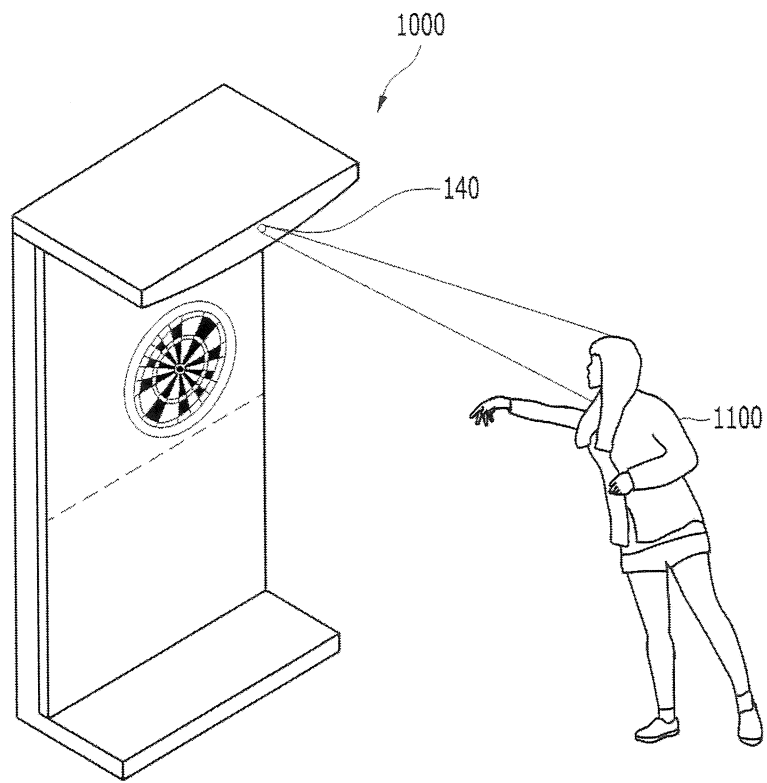


Fig. 16

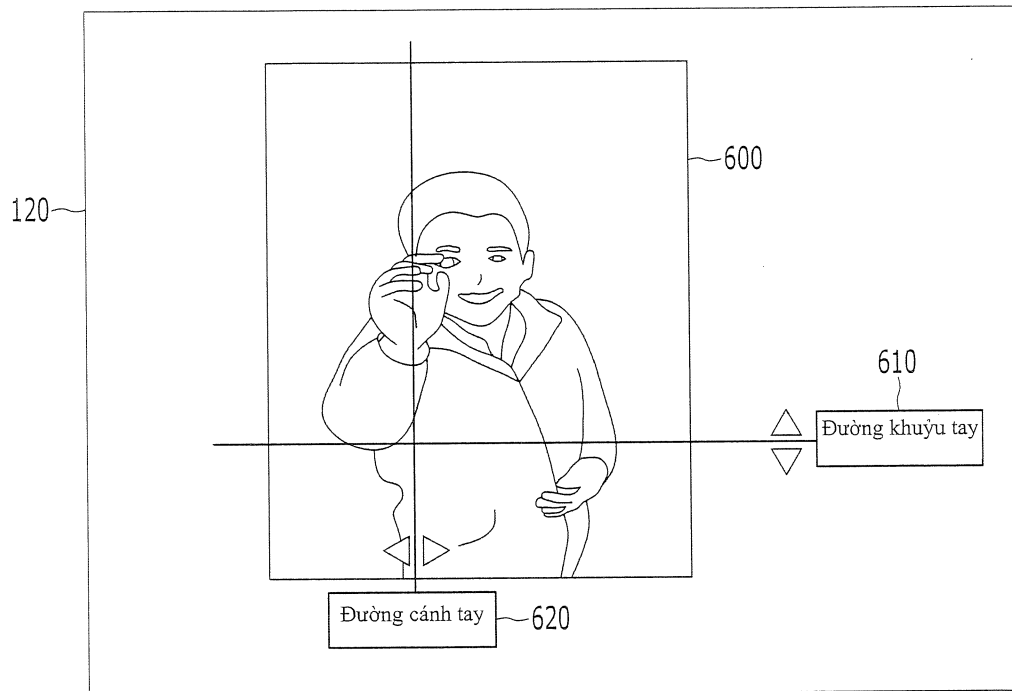


Fig. 17

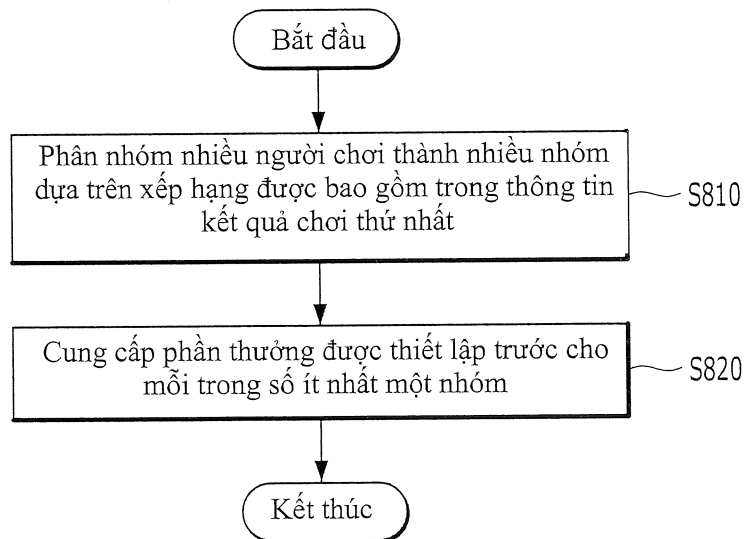


Fig. 18