



(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) 
1-0020378

(51)⁷ **G07F 17/32**

(13) **B**

(21) 1-2017-03948

(22) 05.10.2017

(30) 10201608359S 05.10.2016 SG

(45) 25.02.2019 371

(43) 26.04.2018 361

(73) Weike (S) Pte Ltd (SG)

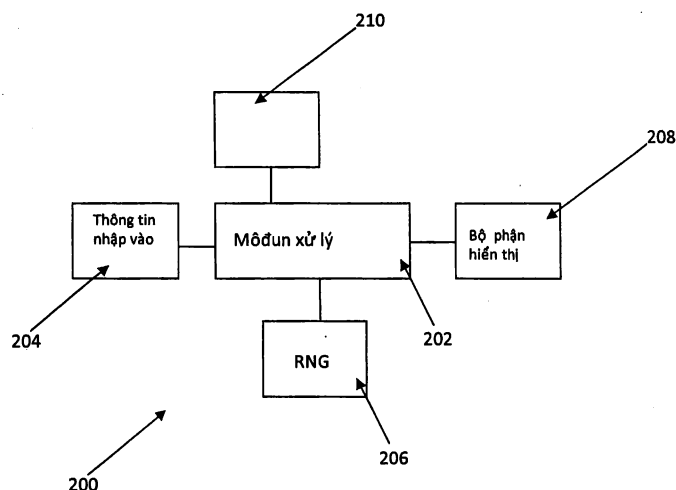
Blk 3 Kallang Sector, #05-01/02, Singapore 349278, Singapore

(72) Po Lian POH (SG), Lay Ngee TAY (SG)

(74) Công ty TNHH Tâm nhìn và Liên danh (VISION & ASSOCIATES CO.LTD.)

(54) **THIẾT BỊ TRÒ CHƠI CÓ BỘ TỰ ĐẾM ĐIỂM SỐ**

(57) Sáng chế đề xuất thiết bị trò chơi, thiết bị trò chơi này bao gồm bộ phận hiển thị được tạo cấu hình để hiển thị bằng thị giác cả bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng; môđun nhập liệu của người chơi được sắp xếp để nhận thông tin đầu vào của người chơi để chơi lượt trò chơi; bộ tạo số ngẫu nhiên được sắp xếp để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi; môđun xử lý được tạo cấu hình để thưởng điểm số thắng gán với kết quả đầu ra của trò chơi, môđun xử lý này còn được tạo cấu hình để tích lũy một phần điểm số thắng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả hai; và trong đó môđun xử lý này được tạo cấu hình để cho phép bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng, mỗi bộ đếm này có thể được sử dụng để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo.



Lĩnh vực kỹ thuật được đề cập

Sáng chế đề cập một cách rộng rãi đến thiết bị trò chơi.

Tình trạng kỹ thuật của sáng chế

Đối với các máy và các thiết bị trò chơi hiện nay, các tác giả sáng chế nhận ra rằng, người chơi sử dụng những thông tin đầu vào nhỏ để chơi trò chơi. Ngoài ra, cùng với các độ khó tăng lên trong các trò chơi, các tác giả sáng chế nhận ra vấn đề mới là người chơi ngày càng kết thúc các trò chơi một cách tương đối nhanh hoặc sớm trong các trò chơi này.

Các vấn đề nêu trên thường làm cho người chơi mất đi cơ hội nhìn thấy hoặc được chơi tính năng bổ sung hoặc các trò chơi thường thêm gắn liền với các trò chơi chính. Các vấn đề nêu trên cũng thường làm cho người chơi giảm đi mức độ giải trí và thích thú đối với các trò chơi này.

Xem xét các vấn đề nêu trên, cần có thiết bị trò chơi để tìm ra cách giải quyết ít nhất một trong số các vấn đề nêu trên.

Bản chất kỹ thuật của sáng chế

Theo một khía cạnh, sáng chế đề xuất thiết bị trò chơi, thiết bị trò chơi này bao gồm bộ phận hiển thị được tạo cấu hình để hiển thị bằng thị giác cả bộ đếm điểm số kết quả của người chơi lẫn bộ tự đếm điểm số riêng; môđun nhập liệu của người chơi được sắp xếp để tiếp nhận thông tin đầu vào của người chơi để chơi một lượt trò chơi; bộ tạo số ngẫu nhiên được sắp xếp để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi; môđun xử lý được tạo cấu hình để thưởng điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi, môđun xử lý này còn được tạo cấu hình để tích lũy một phần điểm số thắng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả hai; và trong đó môđun xử lý này được tạo cấu hình để cho phép bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng để từng bộ đếm này có khả năng được sử dụng để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt tiếp theo của trò chơi.

Môđun xử lý này có thể còn được tạo cấu hình để tích lũy một phần điểm số thắng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả

hai, trên cơ sở một hoặc nhiều điều kiện tích lũy.

Thiết bị trò chơi này có thể còn bao gồm môđun xử lý được tạo cấu hình để tích lũy một phần điểm số thắng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả hai, trên cơ sở so sánh được thực hiện bởi môđun xử lý của điểm số thắng với ngưỡng điểm định trước.

Thiết bị trò chơi này có thể còn bao gồm môđun xử lý được tạo cấu hình để tích lũy một phần điểm số thắng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả hai, trên cơ sở so sánh được thực hiện bởi môđun xử lý kết quả đầu ra của trò chơi với một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của trò chơi.

Thiết bị trò chơi này có thể còn bao gồm môđun xử lý được tạo cấu hình để lựa chọn một cách tự động một trong số bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng làm bộ đếm lựa chọn để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo, và trong đó nếu điểm số tích lũy bên trong bộ đếm lựa chọn không đủ để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo, thì môđun xử lý được tạo cấu hình để trừ điểm số tích lũy bên trong bộ đếm lựa chọn này và trừ điểm số còn lại của thông tin đầu vào tiếp theo khỏi bộ đếm không được lựa chọn.

Thiết bị trò chơi này có thể còn bao gồm môđun nhập liệu của người chơi được tạo cấu hình để nhận lệnh của người chơi để ra lệnh cho môđun xử lý lựa chọn một trong số bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng làm bộ đếm lựa chọn để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo, và trong đó nếu điểm số tích lũy bên trong bộ đếm lựa chọn này không đủ để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo, thì môđun xử lý được tạo cấu hình để giảm bớt điểm số của thông tin đầu vào tiếp theo đến mức nhỏ hơn hoặc bằng điểm số tích lũy bên trong bộ đếm lựa chọn sao cho thông tin đầu vào tiếp theo được trừ đi điểm số tích lũy bên trong bộ đếm lựa chọn này.

Thiết bị trò chơi này có thể còn bao gồm môđun nhập liệu của người chơi được tạo cấu hình để nhận lệnh của người chơi để ra lệnh cho môđun xử lý lựa chọn một trong số bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng làm bộ đếm lựa chọn để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo, và

trong đó nếu điểm số tích lũy bên trong bộ đếm lựa chọn này không đủ để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo, thì môđun xử lý được tạo cấu hình để kết thúc việc chơi trò chơi.

Thiết bị trò chơi này có thể còn bao gồm môđun xử lý được tạo cấu hình chỉ để trả lại điểm số tích lũy cuối cùng của bộ đếm điểm số kết quả của người chơi vào tài khoản người chơi khi tiếp nhận lệnh để ván chơi được chấm dứt tại thiết bị trò chơi.

Thiết bị trò chơi này có thể còn bao gồm bộ phận hiển thị được tạo cấu hình để hiển thị bằng thị giác bộ đếm điểm số thắng, bộ đếm điểm số thắng này được tạo cấu hình để thực hiện chức năng làm bộ đếm trung gian để tích lũy một phần điểm số thắng mà sẽ được tích lũy vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Mô tả vắn tắt các hình vẽ

Các phương án làm ví dụ của sáng chế sẽ được hiểu rõ hơn và mang tính hiển nhiên đối với người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật này từ phần mô tả dưới đây, nhưng chỉ mang tính chất ví dụ, và liên quan đến các hình vẽ, trong đó:

Fig.1A là hình vẽ nhìn từ phía trước thể hiện mặt phía trước của máy/thiết bị trò chơi theo một phương án làm ví dụ;

Fig.1B là hình vẽ nhìn từ phía trước thể hiện máy/thiết bị trò chơi có mặt phía trước được mở ra một phần từ máy trò chơi theo một phương án làm ví dụ;

Fig.2 là sơ đồ khối thể hiện máy/thiết bị trò chơi theo một phương án làm ví dụ;

Fig.3 là hình vẽ thể hiện ví dụ ảnh chụp màn hình về kết quả đầu ra trò chơi chính theo một phương án làm ví dụ;

Các hình vẽ từ Fig.4A đến Fig.4C là các lưu đồ minh họa các quy trình vận hành trò chơi khác nhau theo các phương án làm ví dụ khác nhau, ở đó môđun xử lý trừ thông tin đầu vào từ bộ tự đếm điểm số để chơi một lượt trò chơi;

Các hình vẽ từ Fig.5A đến Fig.5C là các lưu đồ minh họa các quy trình vận hành trò chơi khác nhau theo các phương án làm ví dụ khác nhau, ở đó môđun xử lý trừ thông tin đầu vào từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi để chơi một lượt trò chơi;

Các hình vẽ từ Fig.6A đến Fig.6C là các lưu đồ minh họa các quy trình vận hành trò chơi khác nhau theo các phương án làm ví dụ khác nhau, ở đó người chơi được phép lựa chọn bộ đếm điểm số kết quả của người chơi để chơi một lượt trò chơi;

Các hình vẽ từ Fig.7A đến Fig.7C là các lưu đồ minh họa các quy trình vận hành trò chơi khác nhau theo các phương án làm ví dụ khác nhau, ở đó người chơi được phép lựa chọn bộ tự đếm điểm số để chơi một lượt trò chơi;

Fig.7D là lưu đồ minh họa quá trình vận hành trò chơi theo một phương án làm ví dụ, ở đó người chơi được phép lựa chọn bộ tự đếm điểm số để tham gia chế độ chơi miễn phí;

Fig.8 là lưu đồ minh họa quy trình tích lũy một phần điểm số thắng giữa các bộ đếm điểm số khác nhau và thay đổi trạng thái của thiết bị trò chơi theo một phương án làm ví dụ;

Fig.9 là hình vẽ minh họa các thiết bị trò chơi trong mạng theo một phương án làm ví dụ;

Fig.10 là hình vẽ minh họa hệ thống trò chơi theo một phương án làm ví dụ;

Fig.11 là hình vẽ minh họa hệ thống máy tính phù hợp để thực hiện một phương án làm ví dụ; và

Fig.12 là hình vẽ minh họa thiết bị truyền thông không dây thích hợp để thực hiện một phương án làm ví dụ.

Mô tả chi tiết sáng chế

Theo một phương án làm ví dụ, thiết bị trò chơi có thể được đề xuất mà nó thay đổi trạng thái của nó dựa trên môđun xử lý của nó được tạo cấu hình để tích lũy một phần điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra trò chơi vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả hai. Việc tích lũy này có thể dựa trên một hoặc nhiều điều kiện tích lũy. Môđun xử lý này cũng được tạo cấu hình để cho phép bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng vào từng bộ đếm này để có khả năng được sử dụng để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo.

Ví dụ, một hoặc nhiều điều kiện tích lũy có thể so sánh điểm số thắng với một hoặc nhiều ngưỡng điểm số thắng. Ví dụ khác, một hoặc nhiều điều kiện tích lũy có thể so sánh kết quả đầu ra của trò chơi với một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của chính trò chơi này.

Do vậy, việc thay đổi trạng thái thiết bị trò chơi không đơn thuần là việc tích lũy điểm số thắng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi thông thường. Việc thay đổi trạng thái của thiết bị trò chơi được thực hiện nhờ việc tạo ra và duy trì bộ tự đếm điểm số riêng với bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Bộ tự đếm điểm số là độc lập với người chơi sao cho việc tạo ra bộ tự đếm điểm số có tính tự động nhờ môđun xử lý và việc tích lũy điểm số vào bộ tự đếm điểm số được chỉ dẫn bởi môđun xử lý.

Theo một phương án làm ví dụ, nếu người chơi lựa chọn để kết thúc việc chơi ở thiết bị trò chơi, thì môđun xử lý được tạo cấu hình để chỉ cho phép bộ đếm điểm số kết quả của người chơi hoàn trả điểm số tích lũy trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi vào tài khoản của người chơi. Tức là, môđun xử lý này được tạo cấu hình chỉ để trả lại điểm số tích lũy cuối cùng của bộ đếm điểm số kết quả của người chơi vào tài khoản của người chơi khi tiếp nhận lệnh để trò chơi chấm dứt ở thiết bị trò chơi.

Theo các phương án làm ví dụ trong bản mô tả, bộ tạo số ngẫu nhiên (RNG - Random Number Generator) có thể được sử dụng cho các quá trình của RNG. RNG có thể cung cấp các số được tạo ra một cách ngẫu nhiên mà, ví dụ, các kết quả của các trò chơi được dựa vào đó. Ví dụ, các số được tạo ra một cách ngẫu nhiên có thể được làm trùng với danh mục các số định trước để xác định liệu các số được tạo ra một cách ngẫu nhiên có trùng hay không. Ví dụ, nếu trùng, thì kết quả thành công được cung cấp. Tốt hơn nếu RNG độc lập với các yếu tố bên ngoài. RNG có thể tạo ra các số ngẫu nhiên không cần đầu vào bất kỳ hoặc tốt hơn nếu cùng với số ngẫu nhiên đứng trước/trước đó làm đầu vào để tạo ra số ngẫu nhiên tiếp theo.

Theo một cách thực hiện làm ví dụ, RNG có thể ở dạng bộ dao động tinh thể để ra lệnh cho bộ xử lý tạo số để tạo ra các số ngẫu nhiên mới theo chu kỳ. Nếu có mầm (hoặc số ngẫu nhiên đứng trước/trước đó) có thể sử dụng được, thì bộ tạo số này có thể sử dụng mầm đó làm đầu vào cho việc tạo số.

Fig.1A là hình vẽ nhìn từ phía trước thể hiện mặt phía trước của máy/thiết bị trò chơi theo một phương án làm ví dụ. Máy trò chơi 100 bao gồm khung trước 101 bao gồm màn hình trên 102, màn hình chính 104, bảng giao dịch của người chơi 106 và bảng tương tác của người chơi 108. Máy trò chơi 100 có thể tùy ý bao gồm cổng ra máy in 110, cột ánh sáng 112 và phần hiển thị áp phích quảng cáo 114. Máy trò chơi 100 cho phép người chơi chơi một hoặc nhiều trò chơi được cài đặt hoặc được thực hiện qua mạng bởi máy trò chơi 100.

Theo một phương án làm ví dụ, màn hình trên 102 có thể được sử dụng để hiển thị các hoạt động quảng bá trò chơi, thông tin khuyến mại/quảng cáo hoặc thông tin khác thường không liên quan chính đến diễn biến các trò chơi của máy trò chơi. Màn hình chính 104 được sử dụng để hiển thị các trò chơi của máy trò chơi 100 để tạo sự chú ý cho người chơi. Thông thường, màn hình chính 104 là màn hình mà người chơi tập trung để chơi các trò chơi.

Theo phương án làm ví dụ này, bảng giao dịch của người chơi 106 được bố trí để người chơi giao dịch với máy trò chơi 100. Thuật ngữ “giao dịch” có nghĩa là việc trích các điểm còn lại mà người chơi đang có hoặc đưa các điểm mà người chơi đang có, ví dụ vào trong thẻ nhận dạng từ hoặc thẻ nhận dạng tần số vô tuyến (RFID - Radio Frequency Identification) hoặc thẻ cộng điểm. Thuật ngữ này không bị giới hạn ở các giao dịch tiền tệ. Bảng giao dịch của người chơi 106 bao gồm màn thông tin dạng màn hình tinh thể lỏng (LCD – Liquid Crystal Display) 116 và khe cắm thẻ 118. Khe cắm thẻ 118 được sử dụng để tiếp nhận, trong trường hợp có khe cắm thẻ, thẻ nhận dạng chứa điểm và/hoặc sự nhận dạng đối với người chơi. Các điểm này có thể được trích từ thẻ vào máy trò chơi 100 để chơi các trò chơi được cài trên máy trò chơi 100. Khi người chơi quyết định kết thúc trò chơi ở máy trò chơi 100, thì bảng giao dịch của người chơi 106 có thể lưu thông tin điểm số cuối cùng/được cập nhật trong thẻ cộng điểm. Đối với các phương án làm ví dụ liên quan đến việc sử dụng các thẻ nhận dạng người chơi, bảng giao dịch của người chơi 106 có thể truy xuất thông tin số điểm của người chơi từ máy chủ bên ngoài hoặc cơ sở dữ liệu dựa trên nhận dạng người chơi. Thông tin truy xuất này sau đó có thể được sử dụng ở máy trò chơi 100 để chơi các trò chơi. Đối với các phương án như vậy, khi người chơi quyết định kết thúc trò chơi ở máy trò chơi 100, thì bảng giao dịch của người chơi 106 có thể truyền thông tin điểm số cuối cùng/được cập nhật để được lưu trữ trên máy chủ bên ngoài hoặc cơ

sở dữ liệu dựa trên nhận dạng người chơi. Được biết là, khe cắm thẻ 118 có thể có các dạng khác tùy thuộc vào dạng thẻ nhận dạng được sử dụng bởi người chơi. Ví dụ, nếu người chơi sử dụng thẻ RFID, thì môđun giao dịch 118 có thể là thẻ đọc/ghi RFID. Màn hiển thị LCD 116 được sử dụng để hiển thị, ví dụ thông tin số điểm chứa trên thẻ.

Bảng tương tác của người chơi 108 bao gồm các nút bấm, ví dụ 120 được bố trí để cho phép người chơi tác động lên các nút bấm ví dụ 120 để tương tác với các trò chơi được chơi trên máy trò chơi 100. Ví dụ, người chơi có thể sử dụng các nút bấm ví dụ 120 để tạo các sự lựa chọn của người chơi được hiển thị trên màn hình chính 104. Ví dụ, người chơi có thể sử dụng các nút bấm ví dụ 120 để tạo thông tin đầu vào của người chơi. Theo một phương án khác, các nút bấm ví dụ 120 có thể được thay thế bởi màn hình cảm ứng chạm tương ứng với hiển thị trên màn hình chính 104 để cho phép người chơi tương tác với các trò chơi sử dụng các lệnh chạm. Sự tiếp xúc này có thể ở dạng màng cảm biến chạm với các bảng công tắc, mỗi bảng này tương ứng với vị trí hiển thị của bộ phận hiển thị trên màn hình chính 104.

Bộ xác nhận hóa đơn 122 có thể được tạo ra đối với người chơi sử dụng tiền giấy để mua điểm để chơi các trò chơi của máy trò chơi 100. Điều này tương tự với, ví dụ, việc sử dụng tiền giấy ở máy bán hàng tự động để mua đồ uống/thức ăn.

Được hiểu là, mặc dù thẻ vào (sử dụng khe cắm thẻ 118) và hóa đơn vào (sử dụng bộ xác nhận hóa đơn 122) được mô tả ở trên, nhưng máy trò chơi không bị giới hạn ở đó và có thể bao gồm các cơ cấu để nhận tiền xu, nhập mã khóa, vé vào v.v. để chơi các trò chơi ở máy trò chơi.

Được hiểu là, màn hình chính 104 có thể ở dạng màn hình cảm ứng chạm mà có thể bổ sung hoặc thay thế cho bảng tương tác của người chơi 108. Màn hình cảm ứng chạm này có thể màn hình cảm ứng dạng điện dung, màn hình cảm ứng dạng nhấn hoặc ương tự. Tức là, màn hình chính 104 có thể là màn hình cảm ứng chạm cho phép người chơi tương tác với máy trò chơi 100 bằng cách sử dụng các lệnh chạm. Ví dụ, người chơi có thể sử dụng các lệnh chạm để tạo ra thông tin đầu vào của người chơi.

Theo một phương án làm ví dụ, cổng ra máy in 110 có thể được bố trí cho máy trò chơi 100 để kết xuất thông tin dưới dạng in cho người chơi. Ví dụ, máy trò chơi 100 có thể in nhãn cho người chơi. Máy trò chơi 100 cũng có thể in biên lai hoặc biên

bản ghi điểm số giao dịch cho người chơi. Cột ánh sáng 112 có thể được bố trí để chiếu sáng trong quá trình quảng bá trò chơi. Điều này có thể thu hút sự chú ý của người xem hoặc người chơi. Cột ánh sáng 112 cũng có thể được sử dụng để làm nổi bật các vấn đề kỹ thuật cần đến sự trợ giúp hoặc dịch vụ v.v. Phần hiển thị áp phích quảng cáo 114 có thể được bố trí để ví dụ hiển thị thông tin về trò chơi.

Theo một phương án làm ví dụ, khung trước 101 có thể được mở ra hoặc được tháo ra hoàn toàn hoặc một phần khỏi thân máy trò chơi 100 để cho phép, ví dụ, bảo dưỡng các mạch điện hoặc các thành phần được lắp trong máy trò chơi 100.

Fig.1B là hình vẽ nhìn từ phía trước thể hiện máy/thiết bị trò chơi có mặt phía trước được mở ra một phần từ máy trò chơi theo một phương án làm ví dụ. Như được thể hiện, khung trước 101 được mở ra từ máy trò chơi 100, và được mở một phần chứa màn hình chính 104 và bảng giao dịch của người chơi 106, bộc lộ phần bên trong của máy trò chơi 100.

Máy trò chơi 100 bao gồm bộ cấp điện 124 để cấp điện cho các thành phần khác nhau của máy trò chơi 200. Bộ cấp điện 124 được lắp với hộp mạch điện của bảng mạch chính 126. Hộp mạch điện của bảng mạch chính 126 được sử dụng để chứa và bảo vệ môđun xử lý trò chơi 128. Môđun xử lý trò chơi 128 thực hiện các trò chơi máy trò chơi và cũng thực hiện các chức năng trò chơi chẳng hạn như việc tính toán điểm số/phần thưởng. Môđun xử lý trò chơi 128 cũng điều khiển các nội dung mang tính thị giác, ví dụ các trò chơi, trên màn hình chính 104 và, ví dụ, nội dung âm thanh từ máy trò chơi 100. Các loa (không được thể hiện) được bố trí để kết xuất âm thanh. Do vậy, môđun xử lý trò chơi 128 có thể là bộ xử lý hoặc môđun/thiết bị xử lý của máy trò chơi 100.

Theo một phương án làm ví dụ, môđun xử lý trò chơi 128 được nối với bộ tạo số ngẫu nhiên 130 và bộ lưu trữ 132. Theo một phương án làm ví dụ khác, bộ lưu trữ 132 có thể nằm bên ngoài máy trò chơi 100. Trong trường hợp này, kết nối giữa môđun xử lý trò chơi 128 và bộ lưu trữ 132 có thể là kết nối hữu tuyến và/hoặc không dây.

Theo một phương án làm ví dụ, bộ lưu trữ 132 được sắp xếp để lưu một hoặc nhiều ngưỡng điểm định trước và/hoặc một hoặc nhiều quy tắc tích lũy và/hoặc một hoặc nhiều điều kiện tích lũy. Từng ngưỡng trong số các ngưỡng điểm định trước

và/hoặc một hoặc nhiều quy tắc tích lũy và/hoặc một hoặc nhiều điều kiện tích lũy được liên kết với tập hợp lệnh để ra lệnh cho môđun xử lý trò chơi 128 thực hiện hoạt động tiếp theo để thay đổi trạng thái của máy trò chơi 100.

Ngoài ra, môđun xử lý trò chơi 128 được nối với môđun nhập liệu của người chơi 134. Môđun nhập liệu của người chơi 134 được lắp với một hoặc nhiều bộ kích hoạt hoặc bộ phận đầu vào chẳng hạn như các nút bấm, ví dụ 120 của bảng tương tác của người chơi 108, hoặc bộ phận đầu vào dạng màn hình cảm ứng của màn hình chính 104 v.v.

Các môđun 128, 130, 132, 134 có thể có dạng bảng mạch in bao gồm mạch tích hợp chuyên dụng (ASIC – Appliation-Specific Integrated Circuit) để có thể thực hiện các chức năng cụ thể với các thông tin nhập vào từ các bộ phận được nối với các môđun này.

Theo một phương án làm ví dụ, môđun xử lý trò chơi 128 tạo thuận lợi cho việc thực hiện một hoặc nhiều trò chơi chính/phụ của máy trò chơi 100 và tạo thuận lợi cho việc hiển thị một hoặc nhiều trò chơi trên phương tiện/bộ phận hiển thị của máy trò chơi 100 chẳng hạn như màn hình chính 104. Môđun xử lý trò chơi 128 được tạo cấu hình để tạo ra/vận hành vùng hiển thị trò chơi thể hiện trò chơi khi chơi. Việc tạo ra/vận hành có thể là dạng đồ thị như vùng hiển thị trò chơi được tạo ra/được vận hành dựa trên mã máy tính hoặc có thể là mang tính cơ học như các ống cuộn quay điều khiển cơ học, tùy thuộc vào cách thực hiện.

Theo một phương án làm ví dụ, môđun nhập liệu của người chơi 134 được sắp xếp để tiếp nhận thông tin đầu vào của người chơi cho trò chơi của máy trò chơi 100. Ví dụ, thông tin đầu vào của người chơi có thể là thông tin đầu vào về điểm số của người chơi để chơi trò chơi. Do vậy, khi thông tin đầu vào của người chơi là thông tin đầu vào về điểm số của người chơi, còn có số điểm được nhập vào bởi người chơi, được gọi là điểm số đầu vào của người chơi. Khi nhận được thông tin đầu vào của người chơi, thì môđun xử lý trò chơi 128 được sắp xếp để ra lệnh cho bộ tạo số ngẫu nhiên 130 thực hiện các chức năng khác nhau, chẳng hạn như thu/kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi. Nếu kết quả đầu ra của trò chơi là việc thắng đối với người chơi, thì các điểm thắng là một ví dụ về số điểm thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi đối với người chơi. Cũng có thể được bố trí để số điểm này không phải là từ việc

thắng trò chơi. Trong trường hợp này, ngay cả khi không thắng trò chơi, tức là từ kết quả đầu ra của trò chơi, vẫn có một số điểm có được từ kết quả đầu ra của trò chơi và được thưởng cho người chơi như dưới dạng điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi.

Theo một phương án làm ví dụ, môđun xử lý trò chơi 128 được sắp xếp để tích lũy một phần điểm số thắng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả hai. Bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng có thể được lưu trữ dưới dạng các cơ sở dữ liệu trong bộ lưu trữ 132.

Theo một phương án làm ví dụ, môđun xử lý trò chơi 128 được sắp xếp để cho phép bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng để từng bộ đếm này có khả năng được sử dụng để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo.

Theo một phương án làm ví dụ, môđun xử lý trò chơi 128 được sắp xếp để tích lũy một phần điểm số thắng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả hai dựa trên việc so sánh quá trình xử lý sử dụng một hoặc nhiều điều kiện tích lũy để thay đổi trạng thái của máy trò chơi 100. Ví dụ, việc tích lũy có thể dựa trên việc so sánh điểm số thắng với ngưỡng điểm định trước được thực hiện bởi môđun xử lý 128, ngưỡng điểm định trước được truy xuất từ bộ lưu trữ 132. Ví dụ khác, việc tích lũy có thể dựa trên việc so sánh kết quả đầu ra của trò chơi với một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của trò chơi được thực hiện bởi môđun xử lý 128, một hoặc nhiều quy tắc tích lũy được truy xuất từ bộ lưu trữ 132.

Theo một phương án làm ví dụ, việc so sánh với ngưỡng điểm định trước và việc so sánh với một hoặc nhiều quy tắc có quan hệ với kết quả đầu ra của trò chơi, mỗi việc so sánh này có thể là một điều kiện tích lũy.

Việc tích lũy điểm số thắng sẽ thay đổi trạng thái của máy trò chơi 100 do có các bộ đếm, bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng, sẽ tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo được lựa chọn để chơi lượt trò chơi tiếp theo. Trong phương án làm ví dụ này, việc lựa chọn, giữa bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng sẽ được sử dụng để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo được lựa chọn để chơi lượt trò chơi tiếp theo, có thể mang tính tự động nhờ môđun xử lý trò

chơi 128 hoặc bởi lệnh của người chơi được nhận ở môđun xử lý trò chơi 128. Trong phương án làm ví dụ này, môđun nhập liệu của người chơi 134 còn được sắp xếp để nhận lệnh của người chơi để ra lệnh cho môđun xử lý trò chơi 128 lựa chọn một trong số bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng làm bộ đếm lựa chọn để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo.

Máy trò chơi 100 có thể còn tùy ý bao gồm bảng mạch giao tiếp 138 được nối với môđun trò chơi 128, và môđun xác thực hóa đơn 140 được nối với môđun trò chơi 128. Môđun xác thực hóa đơn 140 bao gồm mạch điện để thực hiện việc xác thực hóa đơn và tính toán. Trong phương án làm ví dụ này, nếu công ra máy in 110 được bố trí, thì máy in 142 cũng được bao gồm trong máy trò chơi 100 để thực hiện các chức năng in.

Được hiểu là, máy trò chơi 100 có thể còn bao gồm các thành phần khác không được mô tả ở đây để làm rõ việc thể hiện các phương án làm ví dụ.

Bảng mạch giao tiếp 138 có thể được bố trí một cách tùy ý để truyền thông với máy chủ điều khiển trò chơi (không được thể hiện) để có thể, ví dụ giám sát các kết quả các trò chơi của máy trò chơi 100, ví dụ ghi chép kết quả của các trò chơi chính hoặc phụ của máy trò chơi 100.

Trong phương án làm ví dụ như vậy, việc thắng trò chơi chính hoặc phụ được thưởng có thể kích hoạt môđun trò chơi 128 để ra lệnh hoặc thông báo cho bảng mạch giao tiếp 138 rằng kết quả có lợi đã thu được. Máy chủ điều khiển trò chơi có thể được thông tin qua bảng mạch giao tiếp 138.

Theo một số phương án làm ví dụ, máy chủ điều khiển trò chơi (không được thể hiện) có thể, ví dụ truyền thông với máy trò chơi 100, ví dụ để thông tin trường hợp thắng phần thưởng tiền gom đánh bài tương ứng với sự thắng trò chơi được nhân lên ở máy trò chơi 100. Sự truyền thông với máy chủ điều khiển trò chơi có thể qua mạng hữu tuyến hoặc mạng không dây.

Fig.2 là sơ đồ khối thể hiện máy/thiết bị trò chơi theo một phương án làm ví dụ. Thiết bị trò chơi 200 bao gồm môđun xử lý trò chơi 202. Môđun xử lý 202 được lắp với môđun nhập liệu của người chơi 204 để tiếp nhận thông tin đầu vào của người chơi để chơi một lượt trò chơi được thực hiện trên thiết bị trò chơi 200. Môđun xử lý 202 còn được liên kết với bộ tạo số ngẫu nhiên 206 và bộ phận hiển thị 208. Môđun

xử lý 202 được sắp xếp để ra lệnh cho bộ tạo số ngẫu nhiên 206 tạo ra một hoặc nhiều số ngẫu nhiên. Môđun xử lý 202 được sắp xếp để ra lệnh cho bộ phận hiển thị 208 hiển thị bằng thị giác cả bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng.

Theo một phương án làm ví dụ, bộ tự đếm điểm số là tách riêng với bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và là tự quản với người chơi sao cho việc tạo bộ tự đếm điểm số là tự động nhờ môđun xử lý 202 và việc tích lũy điểm số vào trong bộ tự đếm điểm số được chỉ dẫn bởi môđun xử lý 202.

Theo một phương án làm ví dụ, môđun xử lý 202 được sắp xếp để tạo ra kết quả đầu ra của trò chơi dựa trên một hoặc nhiều số ngẫu nhiên được tạo ra bởi bộ tạo số ngẫu nhiên 206. Theo một số ví dụ, kết quả đầu ra của trò chơi có thể là các biểu tượng cuối cùng và/hoặc các vị trí cuối cùng của trò chơi cuộn.

Theo một phương án làm ví dụ, môđun xử lý 202 có khả năng thưởng cho người chơi điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi. Điểm số thắng có thể là tổng số điểm thưởng hoặc tổng điểm số thắng đối với kết quả đầu ra của trò chơi. Ví dụ, đối với trò chơi cuộn, tổng số điểm thưởng có thể là tổng số điểm, tức là tổng tất cả các bộ thắng có thể có. Môđun xử lý 202 còn được tạo cấu hình để tích lũy một phần điểm số thắng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả hai. Được hiểu là, một phần điểm số thắng có thể là một phần nào đó hoặc toàn bộ phần của điểm số thắng. Các giá trị cuối cùng được tích lũy trên cả bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng được hiển thị bằng thị giác đối với người chơi. Theo một số phương án làm ví dụ, một phần điểm số thắng có thể được tích lũy vào bộ đếm điểm số thắng trung gian để tích lũy cuối cùng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Do vậy, theo các phương án làm ví dụ này, việc tích lũy một phần điểm số thắng có thể được gọi thay thế lẫn nhau giữa bộ đếm điểm số thắng hoặc bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Ví dụ, việc tích lũy bởi môđun xử lý một phần điểm số thắng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả hai có thể dựa trên việc so sánh điểm số thắng với ngưỡng điểm định trước được thực hiện bởi môđun xử lý. Ví dụ, điểm số thắng trên ngưỡng điểm định trước có thể được tích lũy toàn bộ bởi môđun xử lý vào bộ tự đếm điểm số riêng trong khi điểm số thắng dưới ngưỡng điểm

định trước có thể được tích lũy toàn bộ bởi môđun xử lý vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Theo cách khác, điểm số thắng trên ngưỡng điểm định trước có thể được tích lũy toàn bộ bởi môđun xử lý vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi trong khi điểm số thắng dưới ngưỡng điểm định trước có thể được tích lũy toàn bộ bởi môđun xử lý vào bộ tự đếm điểm số riêng.

Ví dụ khác nữa, việc tích lũy bởi môđun xử lý một phần điểm số thắng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả hai có thể dựa trên việc so sánh kết quả đầu ra của trò chơi với một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của trò chơi được thực hiện bởi môđun xử lý.

Ví dụ, đối với quy tắc tích lũy với trò chơi cuộn, các điểm thưởng đối với một hoặc nhiều bộ thắng định trước có thể được tích lũy bởi môđun xử lý vào bộ tự đếm điểm số riêng trong khi các điểm thưởng đối với các bộ thắng khác bất kỳ có thể được tích lũy bởi môđun xử lý vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Ví dụ khác, đối với quy tắc tích lũy khác với trò chơi cuộn, các điểm thưởng từ một hoặc nhiều bội số định trước có thể được tích lũy bởi môđun xử lý vào bộ tự đếm điểm số riêng trong khi các điểm thưởng đối với các bội số khác bất kỳ có thể được tích lũy bởi môđun xử lý vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Ví dụ, đối với quy tắc tích lũy với trò chơi cuộn, các điểm thưởng đối với một hoặc nhiều bộ thắng định trước (hoặc theo đường thẳng hoặc sự kết hợp rải rác) với một hoặc nhiều dấu hiệu định trước xuất hiện trên biểu tượng các bộ thắng có thể được tích lũy bởi môđun xử lý vào bộ tự đếm điểm số riêng trong khi các điểm thưởng đối với các bộ thắng khác bất kỳ không có một hoặc nhiều dấu hiệu định trước xuất hiện trên biểu tượng các bộ thắng có thể được tích lũy bởi môđun xử lý vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Theo cách khác, sự sắp xếp có thể ngược lại sao cho các điểm thưởng đối với một hoặc nhiều bộ thắng định trước (hoặc theo đường thẳng hoặc sự kết hợp rải rác) với một hoặc nhiều dấu hiệu định trước xuất hiện trên biểu tượng các bộ thắng có thể được tích lũy bởi môđun xử lý vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi trong khi các điểm thưởng đối với các bộ thắng khác bất kỳ không có một hoặc nhiều dấu hiệu định trước xuất hiện trên biểu tượng các bộ thắng có thể được tích lũy bởi môđun xử lý vào bộ tự đếm điểm số riêng.

Đối với ví dụ khác, đối với quy tắc tích lũy với trò chơi cuộn, các điểm thưởng đối với một hoặc nhiều bộ thắng định trước, nếu một hoặc nhiều xuất hiện đánh dấu định trước trên biểu tượng trong kết quả đầu ra của trò chơi, có thể được tích lũy bởi môđun xử lý vào bộ tự đếm điểm số riêng trong khi các điểm thưởng đối với các bộ thắng khác bất kỳ, nếu một hoặc nhiều dấu hiệu định trước không xuất hiện trên biểu tượng trong kết quả đầu ra của trò chơi, có thể được tích lũy bởi môđun xử lý vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Theo cách khác, sự sắp xếp có thể ngược lại sao cho các điểm thưởng đối với một hoặc nhiều bộ thắng định trước, nếu một hoặc nhiều xuất hiện đánh dấu định trước trên biểu tượng trong kết quả đầu ra của trò chơi, có thể được tích lũy bởi môđun xử lý vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi trong khi các điểm thưởng đối với các bộ thắng khác bất kỳ, nếu một hoặc nhiều dấu hiệu định trước không xuất hiện trên biểu tượng trong kết quả đầu ra của trò chơi, có thể được tích lũy bởi môđun xử lý vào bộ tự đếm điểm số riêng.

Theo một phương án làm ví dụ, so sánh với ngưỡng điểm định trước và so sánh với một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của trò chơi, có thể mỗi so sánh là điều kiện tích lũy.

Theo một phương án làm ví dụ, môđun xử lý 202 được liên kết với bộ lưu trữ 210. Bộ lưu trữ có thể lưu một hoặc nhiều ngưỡng điểm định trước và/hoặc một hoặc nhiều quy tắc tích lũy và/hoặc một hoặc nhiều điều kiện tích lũy. Bộ lưu trữ cũng có thể lưu bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng dưới dạng một hoặc nhiều cơ sở dữ liệu. Theo một số phương án làm ví dụ, bộ lưu trữ 210 có thể là thiết bị trò chơi phía ngoài 200.

Theo một phương án làm ví dụ, môđun xử lý 202 được tạo cấu hình để cho phép bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng vào từng bộ đếm có khả năng được sử dụng để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo.

Ví dụ, môđun xử lý có thể được tạo cấu hình để sử dụng một cách tự động một trong số bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo. Nó có thể được bố trí mà nếu giá trị của bộ đếm lựa chọn hoặc bộ đếm điểm số kết quả của người chơi hoặc bộ tự đếm điểm số riêng, không đủ để tạo ra thông tin đầu vào của người chơi, môđun xử

lý có thể được tạo cấu hình để trừ giá trị khả dụng còn lại từ bộ đếm lựa chọn và để trừ điểm số đầu vào còn lại từ bộ đếm không được lựa chọn khác.

Như một ví dụ khác, môđun nhập liệu của người chơi có thể được tạo cấu hình để nhận lệnh của người chơi để ra lệnh cho môđun xử lý sử dụng một trong số bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo. Ví dụ, người chơi được cho phép lựa chọn hoặc bộ đếm điểm số kết quả của người chơi hoặc bộ tự đếm điểm số riêng để trừ các điểm đầu vào như là đầu vào để chơi lượt trò chơi tiếp theo. Nó có thể được bố trí mà nếu giá trị của bộ đếm lựa chọn hoặc bộ đếm điểm số kết quả của người chơi hoặc bộ tự đếm điểm số riêng không đủ để tạo ra thông tin đầu vào của người chơi, môđun xử lý có thể được tạo cấu hình để hoặc làm giảm thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo sao cho thông tin đầu vào tiếp theo có thể được trừ từ điểm số của bộ đếm lựa chọn hoặc để kết thúc lượt trò chơi.

Theo một phương án làm ví dụ, nếu người chơi lựa chọn kết thúc việc chơi ở thiết bị trò chơi, thì môđun xử lý được tạo cấu hình để chỉ cho phép bộ đếm điểm số kết quả của người chơi hoàn trả điểm số tích lũy trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi vào tài khoản của người chơi. Tức là, môđun xử lý này được tạo cấu hình chỉ để trả lại điểm số tích lũy cuối cùng của bộ đếm điểm số kết quả của người chơi vào tài khoản của người chơi khi nhận được lệnh rằng lượt trò chơi sẽ được kết thúc ở thiết bị trò chơi. Theo các phương án làm ví dụ khác, ở đó bộ đếm điểm số thắng được sử dụng ngay lập tức để hiển thị điểm số tích lũy trước khi chuyển điểm số này vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Do đó, trong phương án làm ví dụ này, điểm số thắng tích lũy trong bộ tự đếm điểm số riêng có thể được nhìn thấy dưới dạng các điểm ảo và các điểm này có thể được sử dụng để chơi các lượt trò chơi miễn phí. Do vậy, theo nhiều phương án làm ví dụ, bộ tự đếm điểm số này cũng có thể được gọi là bộ đếm trò chơi miễn phí.

Fig.3 là hình vẽ sơ đồ thể hiện ảnh chụp màn hình 300 về kết quả đầu ra trò chơi chính theo một phương án làm ví dụ. Trò chơi chính này có thể được thực hiện trên máy trò chơi gần như giống các máy trò chơi 100, 200 lần lượt trên các hình vẽ Fig.1A, Fig.1B và Fig.2.

Trên ảnh chụp màn hình 300, kết quả đầu ra trò chơi chính được hiển thị tại phần hiển thị trò chơi chính 302. Bộ đếm điểm số kết quả đầu ra của trò chơi chính 303 được bố trí và hiển thị bằng thị giác. Bộ đếm điểm số kết quả đầu ra của trò chơi chính 303 thực hiện hiển thị số điểm hoặc điểm số được thưởng từ kết quả đầu ra trò chơi chính.

Theo một phương án làm ví dụ, thông tin đầu vào của người chơi được hiển thị tại phần hiển thị thông tin đầu vào của người chơi 306. Người chơi có thể nhập số điểm từ tài khoản người chơi để chơi trò chơi chính. Thông tin đầu vào của người chơi có thể được nhập qua môđun nhập liệu của người chơi (so sánh ví dụ môđun nhập liệu của người chơi 134 trên Fig.1B).

Bộ đếm điểm số kết quả của người chơi 308 và bộ tự đếm điểm số riêng 310 được hiển thị bằng thị giác đối với người chơi qua bộ phận hiển thị (so sánh ví dụ màn hình chính 104 trên Fig.1A). Bộ đếm điểm số kết quả của người chơi 308 và bộ tự đếm điểm số riêng 310 hiển thị các số điểm tương ứng được truy xuất từ cơ sở dữ liệu tương ứng. Theo một số phương án làm ví dụ, bộ đếm điểm số kết quả đầu ra của trò chơi chính 303 hoạt động dưới dạng bộ đếm điểm số thắng mà nó được tạo cấu hình để thực hiện chức năng là bộ đếm trung gian để tích lũy một phần điểm số thắng mà sẽ được tích lũy vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi 308.

Theo một ví dụ, người chơi có thể có 200 điểm khả dụng. Người chơi có thể kích hoạt môđun nhập liệu của người chơi để tạo ra thông tin đầu vào của người chơi với 1 điểm trong số 200 điểm khả dụng để chơi một lượt trò chơi. Thông tin đầu vào của người chơi với 1 điểm sẽ được hiển thị ở phần hiển thị thông tin đầu vào của người chơi 306.

Bộ tạo số ngẫu nhiên (không được thể hiện) được sắp xếp để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi làm kết quả đầu ra trò chơi chính. Kết quả đầu ra trò chơi chính được hiển thị ở phần hiển thị trò chơi chính 302.

Theo một ví dụ, môđun xử lý (không được thể hiện) của máy trò chơi xác định liệu có lần thắng bất kỳ liên quan đến kết quả đầu ra trò chơi chính hay không. Việc xác định này có thể là dựa trên, nhưng không bị giới hạn ở, các bộ biểu tượng thắng xuất hiện trong kết quả đầu ra trò chơi chính. Nếu môđun xử lý này xác định rằng, có ít nhất một lần thắng liên quan đến kết quả đầu ra trò chơi chính, thì môđun xử lý

thường điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra trò chơi chính. Ví dụ, điểm số thắng có thể là 10 điểm. Điểm số thắng được hiển thị trong bộ đếm điểm số kết quả đầu ra của trò chơi chính 303.

Theo một ví dụ, môđun xử lý của máy trò chơi tích lũy một phần điểm số thắng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi 308, bộ tự đếm điểm số riêng 310 hoặc cả hai. Ví dụ, môđun xử lý có thể tích lũy 4 trong số 10 điểm vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi 308 và phần còn lại là 6 trong số 10 điểm vào bộ tự đếm điểm số riêng 310. Các điểm số tích lũy được hiển thị trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi 308 và bộ tự đếm điểm số riêng 310 cũng được lưu trữ dựa trên dữ liệu tương ứng liên quan đến bộ đếm điểm số kết quả của người chơi 308 và bộ tự đếm điểm số riêng 310.

Theo một ví dụ, môđun xử lý của máy trò chơi cho phép bộ đếm điểm số kết quả của người chơi 308 và bộ tự đếm điểm số riêng 310 vào từng bộ đếm có khả năng được sử dụng để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo được hiển thị ở phần hiển thị thông tin đầu vào của người chơi 306 để chơi lượt trò chơi tiếp theo. Ví dụ, bộ tự đếm điểm số riêng 310 hiển thị 6 điểm có thể được sử dụng để chơi 6 lượt trò chơi ở 1 điểm đối với từng lượt trò chơi. Sự sử dụng này của bộ đếm điểm số kết quả của người chơi 308 và bộ tự đếm điểm số riêng 310 để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo được hiển thị ở phần hiển thị thông tin đầu vào của người chơi 306 để chơi lượt trò chơi tiếp theo có thể là tự động hóa môđun xử lý hoặc có thể lựa chọn được của người chơi. Ví dụ, người chơi có thể lựa chọn bộ đếm điểm số kết quả của người chơi 308 hoặc bộ tự đếm điểm số riêng 310 bởi các lệnh màn hình cảm ứng trên bộ phận hiển thị quan sát các bộ đếm tương ứng 308, 310 lựa chọn bộ đếm được chọn để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo được hiển thị ở phần hiển thị thông tin đầu vào của người chơi 306 để chơi lượt trò chơi tiếp theo.

Theo một ví dụ, nếu người chơi lựa chọn kết thúc việc chơi ở máy trò chơi, môđun xử lý, khi tiếp nhận lệnh để chơi được kết thúc ở máy trò chơi, được tạo cấu hình để chỉ cho phép bộ đếm điểm số kết quả của người chơi 308 hoàn trả điểm số tích lũy cuối cùng trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi 308 đến tài khoản người chơi. Giá trị tài khoản người chơi có thể sau đó được đồng bộ hóa với tài khoản người chơi trên thẻ nhận dạng của người chơi hoặc dựa trên dữ liệu điện tử.

Do đó, theo một phương án làm ví dụ, điểm số thắng được tích lũy trong bộ tự đếm điểm số riêng 310 có thể được nhìn thấy như các điểm thực sự và các điểm có thể được sử dụng để chơi các lượt trò chơi miễn phí.

Theo một phương án làm ví dụ, việc tích lũy này có thể là dạng lần thắng bất kỳ từ trò chơi chính hoặc trò chơi miễn phí, chẳng hạn như, nhưng không bị giới hạn ở, từ ván thắng bộ biểu tượng và/hoặc ván thắng phân tán biểu tượng và/hoặc ván thắng bội số và/hoặc ván thắng thưởng bí mật và/hoặc ván thắng thưởng theo lựa chọn của người chơi và/hoặc trúng độc đắc trong máy, trúng độc đắc trên mạng v.v.

Theo một ví dụ, môđun xử lý của máy trò chơi sẽ tích lũy toàn bộ phần điểm số thắng vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi 308. Do vậy, không có phần điểm số thắng nào hoặc không có điểm nào được tích lũy vào bộ tự đếm điểm số riêng 310.

Theo một ví dụ khác, môđun xử lý của máy trò chơi sẽ tích lũy toàn bộ phần điểm số thắng vào trong bộ tự đếm điểm số riêng 310. Do vậy, không có phần điểm số thắng nào hoặc không có điểm nào được tích lũy vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi 308.

Theo một ví dụ khác, môđun xử lý của máy trò chơi tích lũy phần điểm số thắng vào cả bộ đếm điểm số kết quả của người chơi 308 lẫn bộ tự đếm điểm số riêng 310. Việc tích lũy này được dựa trên một hoặc nhiều điều kiện tích lũy được lưu trữ trong bộ lưu trữ của máy trò chơi (so sánh ví dụ bộ lưu trữ 132 trên Fig.1B).

Dưới đây là số lượng các ví dụ không giới hạn về một hoặc nhiều điều kiện tích lũy.

Theo một ví dụ, điều kiện tích lũy này được dựa trên ngưỡng tổng điểm số thắng định trước. Do đó, môđun xử lý sẽ tích lũy phần điểm số thắng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả hai, dựa trên việc so sánh điểm số thắng với ngưỡng điểm định trước được thực hiện bởi môđun xử lý.

Ví dụ, ngưỡng điểm định trước này có thể được xác định ở 500 điểm. Nếu điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra trò chơi chính nhỏ hơn ngưỡng 500 điểm này, ví dụ nếu điểm số thắng là 400 điểm, thì môđun xử lý của máy trò chơi sẽ tích lũy tất cả 400 điểm vào bộ tự đếm điểm số riêng. Trái lại, nếu điểm số thắng liên quan

đến kết quả đầu ra trò chơi chính lớn hơn ngưỡng 500 điểm, ví dụ nếu điểm số thắng là 600 điểm, thì môđun xử lý của máy trò chơi sẽ tích lũy tất cả 600 điểm vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Theo cách khác, điều kiện tích lũy có thể ngược lại. Tức là, nếu điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra trò chơi chính nhỏ hơn ngưỡng 500 điểm, ví dụ nếu điểm số thắng là 400 điểm, thì môđun xử lý của máy trò chơi tích lũy tất cả 400 điểm vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Nếu điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra trò chơi chính lớn hơn ngưỡng 500 điểm, ví dụ nếu điểm số thắng là 600 điểm, thì môđun xử lý của máy trò chơi sẽ tích lũy tất cả 600 điểm vào bộ tự đếm điểm số riêng.

Theo một ví dụ khác, điều kiện tích lũy này dựa trên một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của trò chơi. Do đó, môđun xử lý sẽ tích lũy phần điểm số thắng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả hai, dựa trên việc so sánh kết quả đầu ra của trò chơi với một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của trò chơi được thực hiện bởi môđun xử lý.

Theo một ví dụ có một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của trò chơi, các quy tắc tích lũy có thể liên quan đến các bộ biểu tượng định trước khác nhau.

Theo ví dụ này, có thể có bảy biểu tượng khác nhau A, B, C, D, E, F, G. Một quy tắc tích lũy có thể xác định rằng, các bộ biểu tượng từ A, B, C, D tạo ra các điểm số thắng sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy các điểm số thắng này vào bộ tự đếm điểm số riêng, và quy tắc tích lũy khác có thể xác định rằng, các bộ biểu tượng khác bất kỳ từ E, F, G tạo ra các điểm số thắng sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy các điểm số thắng này vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Theo một số ví dụ, các bộ biểu tượng từ A, B, C, D có thể là các biểu tượng thắng nhỏ.

Do đó, trong trò chơi, nếu thu được các biểu tượng $3x A$ và $4x C$, thì môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng liên quan đến $3x A$ và $4x C$ vào bộ tự đếm điểm số riêng. Nếu thu được các biểu tượng $3x F$ và $4x G$, thì môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến $3x F$ và $4x G$ vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Thậm chí có thể bố trí nếu thu được có các biểu tượng $3x A$ và $4x G$, thì môđun xử lý sẽ tích lũy một phần điểm số thắng, tức là phân liên quan đến $3x A$ vào trong bộ

tự đếm điểm số riêng, và môđun xử lý sẽ tích lũy phần còn lại của điểm số thắng, tức là phần liên quan đến $4x G$, vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Theo cách khác, điều kiện tích lũy này có thể ngược lại.

Tức là, một quy tắc tích lũy có thể xác định rằng, các bộ biểu tượng từ A, B, C, D tạo ra các điểm số thắng sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy các điểm số thắng này vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, và quy tắc tích lũy khác có thể xác định rằng, các bộ biểu tượng khác bất kỳ từ E, F, G tạo ra các điểm số thắng sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy các điểm số thắng này vào bộ tự đếm điểm số riêng.

Theo phương án này, trong trò chơi, nếu thu được các biểu tượng $3x A$ và $4x C$, thì môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng liên quan đến các biểu tượng $3x A$ và $4x C$ vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Nếu thu được các biểu tượng $3x F$ và $4x G$, thì môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến các biểu tượng $3x F$ và $4x G$ vào trong bộ tự đếm điểm số riêng. Ngoài ra, nếu thu được các biểu tượng $3x A$ và $4x G$, thì môđun xử lý tích lũy một phần điểm số thắng, tức là phần liên quan đến biểu tượng $3x A$, vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, và môđun xử lý sẽ tích lũy phần còn của điểm số thắng, tức là phần liên quan đến biểu tượng $4x G$ vào bộ tự đếm điểm số riêng.

Theo một ví dụ khác về việc có một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của trò chơi, các quy tắc tích lũy có thể liên quan đến số lần xuất hiện khác nhau của biểu tượng trong kết quả đầu ra của trò chơi.

Một quy tắc tích lũy có thể xác định rằng, đối với biểu tượng A xuất hiện ở giữa 1 hoặc 3 lần trong kết quả đầu ra của trò chơi, thì quy tắc này sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến sự xuất hiện này vào trong bộ tự đếm điểm số riêng. Quy tắc tích lũy khác có thể xác định rằng nếu biểu tượng A xuất hiện nhiều hơn 3 lần, thì quy tắc này sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến các lần xuất hiện này vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Do đó, trong trò chơi, nếu biểu tượng A xuất hiện 1 lần, hoặc 2 lần, hoặc 3 lần, thì môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng liên quan đến số lần xuất hiện này vào bộ tự đếm điểm số riêng. Nếu biểu tượng A xuất hiện 4 lần hoặc 5 lần, thì môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng liên quan đến số lần xuất hiện này vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Theo cách khác, điều kiện tích lũy này có thể ngược lại. Tức là, một quy tắc tích lũy có thể xác định rằng, đối với biểu tượng A xuất hiện ở giữa 1 hoặc 3 lần trong kết quả đầu ra của trò chơi, thì quy tắc này sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến các lần xuất hiện này vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Quy tắc tích lũy khác có thể xác định rằng, nếu biểu tượng A xuất hiện nhiều hơn 3 lần, thì quy tắc này sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến các lần xuất hiện này vào bộ tự đếm điểm số riêng.

Theo phương án như vậy, trong trò chơi, nếu biểu tượng A xuất hiện 1 lần, hoặc 2 lần, hoặc 3 lần, thì môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng liên quan đến số lần xuất hiện vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Nếu biểu tượng A xuất hiện 4 lần hoặc 5 lần, thì môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến số lần xuất hiện vào trong bộ tự đếm điểm số riêng.

Theo một ví dụ khác nữa về việc có một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của trò chơi, các quy tắc tích lũy có thể liên quan đến các trường hợp có bội số trong kết quả đầu ra của trò chơi.

Một quy tắc tích lũy có thể xác định rằng, nếu bội số X2 (hoặc 2 lần) hoặc bội số X3 (hoặc 3 lần) xuất hiện và nhân điểm số thắng thu được từ kết quả đầu ra của trò chơi, thì quy tắc này sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến bội số này vào trong bộ tự đếm điểm số riêng.

Quy tắc tích lũy khác có thể xác định rằng, nếu bội số X5 (hoặc 5 lần) hoặc bội số X10 (hoặc 10 lần) xuất hiện và nhân điểm số thắng thu được từ kết quả đầu ra của trò chơi, thì quy tắc này sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến bội số này vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Theo cách khác, điều kiện tích lũy này có thể ngược lại. Tức là, một quy tắc tích lũy có thể xác định rằng, nếu bội số X2 (hoặc 2 lần) hoặc bội số X3 (hoặc 3 lần) xuất hiện và nhân điểm số thắng thu được từ kết quả đầu ra của trò chơi, thì quy tắc này sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến bội số này vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Quy tắc tích lũy khác có thể xác định rằng, nếu bội số X5 (hoặc 5 lần) hoặc bội số X10 (hoặc 10 lần) xuất hiện và nhân điểm số thắng thu được từ kết quả đầu ra của trò chơi, thì quy tắc này sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến bội số này vào bộ tự đếm điểm số riêng.

Theo một ví dụ khác nữa về một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của trò chơi, các quy tắc tích lũy có thể liên quan đến một hoặc nhiều dấu hiệu định trước xuất hiện trên biểu tượng của một hoặc nhiều bộ thắng trong kết quả đầu ra của trò chơi.

Một quy tắc tích lũy có thể xác định rằng, nếu có một hoặc nhiều bộ thắng trong kết quả đầu ra của trò chơi, thì các bộ thắng này là, ví dụ, từ lần thắng dạng đường thẳng hoặc dạng phân tán và nếu có một hoặc nhiều dấu hiệu định trước xuất hiện trên biểu tượng của một hoặc nhiều bộ thắng, thì quy tắc này sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến các bộ thắng này vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Quy tắc tích lũy khác có thể xác định rằng, điểm số thắng liên quan đến các bộ thắng khác mà không có một hoặc nhiều dấu hiệu định trước xuất hiện trên biểu tượng, thì sẽ được tích lũy bởi môđun xử lý vào trong bộ tự đếm điểm số riêng.

Theo cách khác, điều kiện tích lũy này có thể ngược lại. Tức là, một quy tắc tích lũy có thể xác định rằng, nếu có một hoặc nhiều bộ thắng trong kết quả đầu ra của trò chơi, thì các bộ thắng này là, ví dụ từ lần thắng dạng đường thẳng hoặc dạng phân tán và nếu có một hoặc nhiều dấu hiệu định trước xuất hiện trên biểu tượng của một hoặc nhiều bộ thắng, thì quy tắc này sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến các bộ thắng này vào trong bộ tự đếm điểm số riêng. Quy tắc tích lũy khác có thể xác định rằng, điểm số thắng, liên quan đến các bộ thắng khác mà không có một hoặc nhiều dấu hiệu định trước xuất hiện trên biểu tượng, sẽ được tích lũy bởi môđun xử lý vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Theo một ví dụ khác nữa về việc có một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của trò chơi, thì các quy tắc tích lũy có thể được kết hợp với một hoặc nhiều dấu hiệu định trước xuất hiện trên biểu tượng của kết quả đầu ra của trò chơi nếu có một hoặc nhiều bộ thắng trong kết quả đầu ra của trò chơi.

Một quy tắc tích lũy có thể xác định rằng, nếu có một hoặc nhiều bộ thắng trong kết quả đầu ra của trò chơi, thì các bộ thắng này là, ví dụ, từ lần thắng dạng đường thẳng hoặc dạng phân tán, và nếu có một hoặc nhiều dấu hiệu định trước xuất hiện trên biểu tượng trong kết quả đầu ra của trò chơi và không nhất thiết phải có

trong các bộ thắng này, thì quy tắc này sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến các bộ thắng vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Quy tắc tích lũy khác có thể xác định rằng, nếu có một hoặc nhiều bộ thắng trong kết quả đầu ra của trò chơi, thì các bộ thắng này là, ví dụ, từ lần thắng dạng đường thẳng hoặc dạng phân tán và nếu không có dấu hiệu định trước xuất hiện trên biểu tượng trong kết quả đầu ra của trò chơi, thì quy tắc này sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến các bộ thắng này vào trong bộ tự đếm điểm số riêng.

Theo cách khác, điều kiện tích lũy này có thể ngược lại. Tức là, một quy tắc tích lũy có thể xác định rằng, nếu có một hoặc nhiều bộ thắng trong kết quả đầu ra của trò chơi, thì các bộ thắng này là, ví dụ từ lần thắng dạng đường thẳng hoặc dạng phân tán, và nếu có một hoặc nhiều dấu hiệu định trước xuất hiện trên biểu tượng trong kết quả đầu ra của trò chơi và không nhất thiết phải có trong các bộ thắng này, thì quy tắc này sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến các bộ thắng vào bộ tự đếm điểm số riêng. Quy tắc tích lũy khác có thể xác định rằng, nếu có một hoặc nhiều bộ thắng trong kết quả đầu ra của trò chơi, thì các bộ thắng này là, ví dụ, từ lần thắng dạng đường thẳng hoặc dạng phân tán, và nếu không có dấu hiệu định trước xuất hiện trên biểu tượng trong kết quả đầu ra của trò chơi, thì quy tắc này sẽ chỉ dẫn môđun xử lý tích lũy điểm số thắng liên quan đến các bộ thắng vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Ngoài ra, theo phương án làm ví dụ này, để tạo ra thông tin đầu vào để chơi một lượt trò chơi, thì môđun xử lý có thể chỉ dẫn thông tin đầu vào này được trừ từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, với bất kỳ điểm số còn lại nào sẽ được trừ từ bộ tự đếm điểm số riêng. Theo cách khác, môđun xử lý có thể chỉ dẫn thông tin đầu vào được trừ từ bộ tự đếm điểm số riêng với bất kỳ điểm số còn lại sẽ được trừ từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Theo một phương án khác nữa, môđun xử lý có thể cho phép người chơi lựa chọn bộ tự đếm điểm số riêng hoặc bộ đếm điểm số kết quả của người chơi làm bộ đếm lựa chọn để trừ thông tin đầu vào để chơi một lượt trò chơi. Ví dụ, người chơi có thể lựa chọn qua môđun nhập liệu của người chơi chẳng hạn như bằng cách sử dụng thông tin đầu vào của màn hình cảm ứng hoặc sử dụng bộ kích hoạt chẳng hạn như

nút bấm. Ví dụ, người chơi có thể sử dụng màn hình cảm ứng để tiếp xúc với bộ đếm điểm số riêng hoặc bộ đếm điểm số kết quả của người chơi để lựa chọn bộ đếm tiếp xúc làm bộ đếm lựa chọn để trừ thông tin đầu vào để chơi một lượt trò chơi.

Môđun xử lý có thể được tạo cấu hình sao cho nếu điểm số tích lũy trong bộ đếm lựa chọn không đủ để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo, thì môđun xử lý hoặc sẽ giảm bớt thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo sao cho thông tin đầu vào tiếp theo này có thể được trừ từ điểm số của bộ đếm lựa chọn hoặc để kết thúc việc chơi trò chơi.

Trong phần mô tả tiếp theo, các phương án làm ví dụ khác của sáng chế sẽ được mô tả.

Các hình vẽ từ Fig.4A đến Fig.4C là các lưu đồ thể hiện các quy trình vận hành trò chơi khác nhau theo các phương án làm ví dụ khác nhau, trong đó môđun xử lý trừ thông tin đầu vào từ bộ tự đếm điểm số để chơi một lượt trò chơi. Các quy trình vận hành trò chơi này là của thiết bị trò chơi gần như giống với các thiết bị trò chơi 100, 200 như được mô tả trên các hình vẽ Fig.1A, Fig.1B và Fig.2.

Theo các phương án làm ví dụ này, thông tin đầu vào của người chơi được trừ từ bộ tự đếm điểm số để bắt đầu các quy trình vận hành trò chơi để chơi một lượt trò chơi. Với lượt trò chơi tiếp theo, môđun xử lý của thiết bị trò chơi xác định liệu có còn điểm số trong bộ tự đếm điểm số hay không để đóng góp làm thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo.

Như được thể hiện trên Fig.4A, ở bước 402, môđun xử lý trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ tự đếm điểm số để chơi một lượt trò chơi. Ở bước 404, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn bộ tạo số ngẫu nhiên để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi. Ở bước 406, môđun xử lý xác định xem liệu có lần thắng nào từ kết quả đầu ra của trò chơi hay không. Nếu không có lần thắng nào, thì quy trình này chuyển sang bước 410. Cách khác, nếu có lần thắng ở bước 406, thì ở bước 408, môđun xử lý sẽ thưởng điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi và môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng này vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Ở bước 410, đối với lượt trò chơi tiếp theo, môđun xử lý xác định xem liệu còn bất kỳ điểm số nào trong bộ tự đếm điểm số hay không để đóng góp làm thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu không còn điểm số nào trong bộ tự

đếm điểm số, thì ở bước 412, môđun xử lý sẽ trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Cách khác, nếu còn điểm số trong bộ tự đếm điểm số ở bước 410, thì ở bước 414, môđun xử lý xác định xem liệu điểm số còn lại có đủ cho thông tin đầu vào của người chơi hay không cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu còn đủ điểm số, thì quy trình này chuyển sang bước 402.

Nếu điểm số còn lại trong bộ tự đếm điểm số được xác định không đủ ở bước 414, thì ở bước 416, môđun xử lý sẽ trừ tất cả điểm số từ bộ tự đếm điểm số và cũng trừ điểm số đầu vào còn lại từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi trước khi tiến hành chơi trò chơi ở bước 404.

Trong quy trình vận hành trò chơi ở trên, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn việc tích lũy điểm số thắng dựa trên điều kiện tích lũy để tích lũy điểm số thắng này vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Như được thể hiện trên Fig.4B, ở bước 418, môđun xử lý trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ tự đếm điểm số để chơi một lượt trò chơi. Ở bước 420, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn bộ tạo số ngẫu nhiên để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi. Ở bước 422, môđun xử lý xác định xem liệu có lần thắng nào từ kết quả đầu ra của trò chơi hay không. Nếu không có lần thắng nào, thì quy trình này chuyển sang bước 426. Cách khác, nếu có lần thắng ở bước 422, thì ở bước 424, môđun xử lý thưởng điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi và môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng này vào bộ tự đếm điểm số.

Ở bước 426, đối với lượt trò chơi tiếp theo, môđun xử lý xác định xem liệu còn bất kỳ điểm số nào trong bộ tự đếm điểm số hay không để đóng góp làm thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu không còn điểm số nào trong bộ tự đếm điểm số, thì ở bước 428, môđun xử lý sẽ trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Cách khác, nếu còn điểm số trong bộ tự đếm điểm số ở bước 426, thì ở bước 430, môđun xử lý xác định xem liệu điểm số còn lại có đủ cho thông tin đầu vào của người chơi hay không cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu còn đủ điểm số, thì quy trình này chuyển sang bước 418.

Nếu điểm số còn lại trong bộ tự đếm điểm số được xác định không đủ ở bước 430, thì ở bước 432, môđun xử lý sẽ trừ tất cả điểm số từ bộ tự đếm điểm số và cũng

trừ điểm số đầu vào còn lại từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi trước khi tiến hành việc chơi trò chơi ở bước 420.

Trong quy trình vận hành trò chơi ở trên, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn việc tích lũy điểm số thắng dựa trên điều kiện tích lũy để tích lũy điểm số thắng này vào trong bộ tự đếm điểm số.

Như được thể hiện trên Fig.4C, ở bước 434, môđun xử lý trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ tự đếm điểm số để chơi một lượt trò chơi. Ở bước 436, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn bộ tạo số ngẫu nhiên để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi. Ở bước 438, môđun xử lý xác định xem liệu có lần thắng nào từ kết quả đầu ra của trò chơi hay không. Nếu không có lần thắng nào, thì quy trình này chuyển sang bước 442. Cách khác, nếu có lần thắng ở bước 438, thì ở bước 440, môđun xử lý sẽ thưởng điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi và môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng này vào trong bộ tự đếm điểm số, bộ đếm điểm số kết quả của người chơi hoặc cả hai, dựa trên một hoặc nhiều điều kiện tích lũy.

Ở bước 442, đối với lượt trò chơi tiếp theo, môđun xử lý xác định xem liệu còn bất kỳ điểm số nào trong bộ tự đếm điểm số hay không để đóng góp làm thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu không còn điểm số nào trong bộ tự đếm điểm số, thì ở bước 444, môđun xử lý sẽ trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Cách khác, nếu còn điểm số trong bộ tự đếm điểm số ở bước 442, thì ở bước 446, môđun xử lý xác định xem liệu điểm số còn lại có đủ cho thông tin đầu vào của người chơi hay không cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu còn đủ điểm số, thì quy trình này chuyển sang bước 434.

Nếu điểm số còn lại trong bộ tự đếm điểm số được xác định không đủ ở bước 446, thì ở bước 448, môđun xử lý sẽ trừ tất cả điểm số từ bộ tự đếm điểm số và cũng trừ điểm số đầu vào còn lại từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi trước khi tiến hành trò chơi ở bước 436.

Trong quy trình vận hành trò chơi ở trên, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn việc tích lũy điểm số thắng dựa trên một hoặc nhiều điều kiện tích lũy. Các điều kiện tích lũy như vậy có thể bao gồm, nhưng không bị giới hạn ở, việc so sánh điểm số thắng với một hoặc nhiều ngưỡng điểm, hoặc việc so sánh kết quả đầu ra của trò chơi với một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của trò chơi v.v..

Các hình vẽ từ Fig.5A đến Fig.5C là các lưu đồ thể hiện các quy trình vận hành trò chơi khác nhau theo các phương án làm ví dụ khác nhau, ở đó môđun xử lý trừ thông tin đầu vào từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi để chơi một lượt trò chơi. Các quy trình vận hành trò chơi của các thiết bị trò chơi gần như giống với quy trình vận hành của thiết bị trò chơi 100, 200 như được mô tả trên Fig.1A, Fig.1B và Fig.2.

Theo các phương án làm ví dụ này, thông tin đầu vào của người chơi được trừ từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi để bắt đầu các quy trình vận hành trò chơi để chơi một lượt trò chơi. Đối với lượt trò chơi tiếp theo, môđun xử lý của thiết bị trò chơi xác định liệu có còn điểm số trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi hay không để đóng góp làm thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo.

Như được thể hiện trên Fig.5A, ở bước 502, môđun xử lý trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi để chơi một lượt trò chơi. Ở bước 504, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn bộ tạo số ngẫu nhiên để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi. Ở bước 506, môđun xử lý xác định xem liệu có lần thắng nào từ kết quả đầu ra của trò chơi hay không. Nếu không có lần thắng nào, thì quy trình này chuyển sang bước 510. Cách khác, nếu có lần thắng ở bước 506, thì ở bước 508, môđun xử lý sẽ thưởng điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi và môđun xử lý tích sẽ lũy điểm số thắng vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Ở bước 510, đối với lượt trò chơi tiếp theo, môđun xử lý xác định xem liệu còn bất kỳ điểm số nào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi hay không để đóng góp làm thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu không còn điểm số nào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, thì ở bước 512, môđun xử lý trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ tự đếm điểm số. Cách khác, nếu còn điểm số trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi ở bước 510, thì ở bước 514, môđun xử lý xác định xem liệu điểm số còn lại có đủ cho thông tin đầu vào của người chơi hay không cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu còn đủ điểm số, thì quy trình này chuyển sang bước 502.

Nếu điểm số còn lại trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi được xác định không đủ ở bước 514, thì ở bước 516, môđun xử lý sẽ trừ tất cả điểm số từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và cũng trừ điểm số đầu vào còn lại từ bộ tự đếm điểm số trước khi tiến hành trò chơi ở bước 504.

Trong quy trình vận hành trò chơi ở trên, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn việc tích lũy điểm số thắng dựa trên điều kiện tích lũy để tích lũy điểm số thắng này vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Như được thể hiện trên Fig.5B, ở bước 518, môđun xử lý trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi để chơi một lượt trò chơi. Ở bước 520, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn bộ tạo số ngẫu nhiên để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi. Ở bước 522, môđun xử lý xác định xem liệu có lần thắng nào từ kết quả đầu ra của trò chơi hay không. Nếu không có lần thắng nào, thì quy trình này chuyển sang bước 526. Cách khác, nếu có lần thắng ở bước 522, thì ở bước 524, môđun xử lý sẽ thường điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi và môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng này vào trong bộ tự đếm điểm số.

Ở bước 526, đối với lượt trò chơi tiếp theo, môđun xử lý xác định xem liệu còn bất kỳ điểm số nào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi hay không để đóng góp làm thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu không còn điểm số nào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, thì ở bước 528, môđun xử lý trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ tự đếm điểm số. Cách khác, nếu còn điểm số trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi ở bước 526, thì ở bước 530, môđun xử lý xác định xem liệu điểm số còn lại có đủ cho thông tin đầu vào của người chơi hay không cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu còn đủ điểm số, thì quy trình này chuyển sang bước 518.

Nếu điểm số còn lại trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi được xác định không đủ ở bước 530, thì ở bước 532, môđun xử lý sẽ trừ tất cả điểm số từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và cũng trừ điểm số đầu vào còn lại từ bộ tự đếm điểm số trước khi tiến hành trò chơi ở bước 520.

Trong quy trình vận hành trò chơi ở trên, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn việc tích lũy điểm số thắng dựa trên điều kiện tích lũy để tích lũy điểm số thắng này vào trong bộ tự đếm điểm số.

Như được thể hiện trên Fig.5C, ở bước 534, môđun xử lý trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi để chơi một lượt trò chơi. Ở bước 536, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn bộ tạo số ngẫu nhiên để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi. Ở bước 538, môđun xử lý xác định xem liệu có lần thắng nào từ kết quả đầu

ra của trò chơi hay không. Nếu không có lần thắng nào, thì quy trình này chuyển sang bước 542. Cách khác, nếu có lần thắng ở bước 538, thì ở bước 540, môđun xử lý sẽ thưởng điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi và môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng này vào trong bộ tự đếm điểm số, bộ đếm điểm số kết quả của người chơi hoặc cả hai, dựa trên một hoặc nhiều điều kiện tích lũy.

Ở bước 542, đối với lượt trò chơi tiếp theo, môđun xử lý xác định xem liệu còn bất kỳ điểm số nào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi hay không để đóng góp làm thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu không còn điểm số nào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, thì ở bước 544, môđun xử lý trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ tự đếm điểm số. Cách khác, nếu còn điểm số trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi ở bước 542, thì ở bước 546, môđun xử lý xác định xem liệu điểm số còn lại có đủ cho thông tin đầu vào của người chơi hay không cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu còn đủ điểm số, thì quy trình này chuyển sang bước 534.

Nếu điểm số còn lại trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi được xác định không đủ ở bước 546, thì ở bước 548, môđun xử lý sẽ trừ tất cả điểm số từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và cũng trừ điểm số đầu vào còn lại từ bộ tự đếm điểm số trước khi tiến hành trò chơi ở bước 536.

Trong quy trình vận hành trò chơi ở trên, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn việc tích lũy điểm số thắng dựa trên một hoặc nhiều điều kiện tích lũy. Các điều kiện tích lũy này có thể bao gồm, nhưng không bị giới hạn ở, việc so sánh điểm số thắng với một hoặc nhiều ngưỡng điểm, hoặc việc so sánh kết quả đầu ra của trò chơi với một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của trò chơi v.v..

Các hình vẽ từ Fig.6A đến Fig.6C là các lưu đồ thể hiện các quy trình vận hành trò chơi khác nhau theo các phương án làm ví dụ khác nhau, ở đó người chơi được phép lựa chọn bộ đếm điểm số kết quả của người chơi để chơi một lượt trò chơi. Các quy trình vận hành trò chơi của các thiết bị trò chơi gần như giống với quy trình vận hành của thiết bị trò chơi 100, 200 như được mô tả trên các hình vẽ Fig.1A, Fig.1B và Fig.2. Theo các phương án làm ví dụ này, khi người chơi lựa chọn bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, việc này được gọi là người chơi lựa chọn để chơi trò chơi ở chế độ chơi không được miễn phí.

Theo các phương án làm ví dụ này, môđun xử lý của thiết bị trò chơi cho phép người chơi lựa chọn bộ đếm điểm số kết quả của người chơi để trừ thông tin đầu vào của người chơi để bắt đầu các quá trình vận hành trò chơi để chơi một lượt trò chơi. Đối với lượt trò chơi tiếp theo, môđun xử lý xác định liệu có còn điểm số trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi lựa chọn hay không để đóng góp làm thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo. Môđun xử lý được tạo cấu hình sao cho nếu điểm số tích lũy trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi đã lựa chọn không đủ để tạo ra thông tin đầu vào cho lượt trò chơi tiếp theo, thì môđun xử lý hoặc sẽ giảm bớt thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi để chơi lượt trò chơi tiếp theo sao cho thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi có thể được trừ từ điểm số còn lại của bộ đếm điểm số kết quả của người chơi đã lựa chọn hoặc để kết thúc việc chơi trò chơi.

Như được thể hiện trên Fig.6A, ở bước 602, người chơi lựa chọn bộ đếm điểm số kết quả của người chơi để trừ thông tin đầu vào của người chơi.

Ở bước 604, môđun xử lý trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi để chơi một lượt trò chơi. Ở bước 606, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn bộ tạo số ngẫu nhiên để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi. Ở bước 608, môđun xử lý xác định xem liệu có lần thắng nào từ kết quả đầu ra của trò chơi hay không. Nếu không có lần thắng nào, thì quy trình này chuyển sang bước 612. Cách khác, nếu có lần thắng ở bước 608, thì ở bước 610, môđun xử lý sẽ thưởng điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi và môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng này vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Ở bước 612, đối với lượt trò chơi tiếp theo, môđun xử lý xác định xem liệu còn bất kỳ điểm số nào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi hay không để đóng góp làm thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu không còn điểm số nào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, thì ở bước 614, môđun xử lý sẽ kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi.

Cách khác, nếu còn điểm số trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi ở bước 612, thì ở bước 616, môđun xử lý xác định xem liệu điểm số còn lại có đủ cho thông tin đầu vào của người chơi hay không cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu còn đủ điểm số, thì quy trình này chuyển sang bước 604.

Nếu điểm số còn lại trên bộ đếm điểm số kết quả của người chơi được xác định không đủ ở bước 616, thì ở bước 618, môđun xử lý sẽ giảm bớt điểm số của thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi xuống mức nhỏ hơn hoặc bằng điểm số tích lũy trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và chuyển sang bước 604 sao cho thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo được trừ từ điểm số tích lũy trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Ở bước 618, nếu môđun xử lý không thể giảm bớt điểm số của thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo, ví dụ do đã chạm đến số điểm đầu vào nhỏ nhất, thì môđun xử lý sẽ kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi ở bước 614.

Theo các phương án làm ví dụ khác, ở bước 618, thay cho môđun xử lý để cố gắng giảm bớt điểm số thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo xuống mức nhỏ hơn hoặc bằng điểm số tích lũy trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, môđun xử lý này được tạo cấu hình để kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi ở bước 614.

Trong quy trình vận hành trò chơi ở trên, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn việc tích lũy điểm số thắng dựa trên điều kiện tích lũy để tích lũy điểm số thắng này vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Môđun xử lý này cũng cho phép người chơi lựa chọn bộ đếm điểm số để trừ thông tin đầu vào của người chơi để bắt đầu các quá trình vận hành trò chơi để chơi lượt trò chơi.

Như được thể hiện trên Fig.6B, ở bước 620, người chơi lựa chọn bộ đếm điểm số kết quả của người chơi để trừ thông tin đầu vào của người chơi.

Ở bước 622, môđun xử lý trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi để chơi một lượt trò chơi. Ở bước 624, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn bộ tạo số ngẫu nhiên để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi. Ở bước 626, môđun xử lý xác định xem liệu có lần thắng nào từ kết quả đầu ra của trò chơi hay không. Nếu không có lần thắng nào, thì quy trình này chuyển sang bước 630. Cách khác, nếu có lần thắng ở bước 626, thì ở bước 628, môđun xử lý thưởng điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi và môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng này vào trong bộ tự đếm điểm số.

Ở bước 630, đối với lượt trò chơi tiếp theo, môđun xử lý xác định xem liệu còn bất kỳ điểm số nào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi hay không để đóng

góp làm thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu không còn điểm số nào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, thì ở bước 632, môđun xử lý sẽ kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi.

Cách khác, nếu còn điểm số trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi ở bước 630, thì ở bước 634, môđun xử lý xác định xem liệu điểm số còn lại này có đủ cho thông tin đầu vào của người chơi hay không cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu còn đủ điểm số, thì quy trình này chuyển sang bước 622.

Nếu điểm số còn lại trên bộ đếm điểm số kết quả của người chơi được xác định không đủ ở bước 634, thì ở bước 636, môđun xử lý sẽ giảm bớt điểm số thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo xuống mức nhỏ hơn hoặc bằng điểm số tích lũy trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và chuyển sang bước 622 sao cho thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo được trừ từ điểm số tích lũy trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Ở bước 636, nếu môđun xử lý không thể giảm bớt điểm số thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo, ví dụ do đã chạm đến số điểm đầu vào nhỏ nhất, thì môđun xử lý sẽ kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi ở bước 632.

Theo các phương án làm ví dụ khác, ở bước 636, thay cho môđun xử lý để cố gắng giảm bớt điểm số thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo xuống mức nhỏ hơn hoặc bằng điểm số tích lũy trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, thì môđun xử lý được tạo cấu hình để kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi ở bước 632.

Trong quy trình vận hành trò chơi ở trên, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn việc tích lũy điểm số thắng dựa trên điều kiện tích lũy để tích lũy điểm số thắng này vào bộ tự đếm điểm số. Môđun xử lý cũng cho phép người chơi lựa chọn bộ đếm điểm số để trừ thông tin đầu vào của người chơi để bắt đầu các quá trình vận hành trò chơi để chơi lượt trò chơi.

Như được thể hiện trên Fig.6C, ở bước 638, người chơi lựa chọn bộ đếm điểm số kết quả của người chơi để trừ thông tin đầu vào của người chơi.

Ở bước 640, môđun xử lý trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ đếm điểm số kết quả của người chơi để chơi một lượt trò chơi. Ở bước 642, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn bộ tạo số ngẫu nhiên để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi. Ở bước 644, môđun

xử lý xác định xem liệu có lần thắng nào từ kết quả đầu ra của trò chơi hay không. Nếu không có lần thắng nào, thì quy trình này chuyển sang bước 648. Cách khác, nếu có lần thắng ở bước 644, thì ở bước 646, môđun xử lý sẽ thường điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi và môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng này vào trong bộ tự đếm điểm số, bộ đếm điểm số kết quả của người chơi hoặc cả hai, dựa trên một hoặc nhiều điều kiện tích lũy.

Ở bước 648, đối với lượt trò chơi tiếp theo, môđun xử lý xác định xem liệu còn bất kỳ điểm số nào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi hay không để đóng góp làm thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu không còn điểm số nào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, thì ở bước 650, môđun xử lý sẽ kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi.

Cách khác, nếu còn điểm số trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi ở bước 648, thì ở bước 652, môđun xử lý xác định xem liệu điểm số còn lại có đủ cho thông tin đầu vào của người chơi hay không cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu còn đủ điểm số, thì quy trình này chuyển sang bước 640.

Nếu điểm số còn lại trên bộ đếm điểm số kết quả của người chơi được xác định không đủ ở bước 652, thì ở bước 654, môđun xử lý sẽ giảm bớt điểm số thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo xuống mức nhỏ hơn hoặc bằng điểm số tích lũy trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và chuyển sang bước 640 sao cho thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo được trừ từ điểm số tích lũy trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Ở bước 654, nếu môđun xử lý không thể giảm bớt điểm số thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo, ví dụ do đã chạm đến số điểm đầu vào nhỏ nhất, thì môđun xử lý sẽ kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi ở bước 650.

Theo các phương án làm ví dụ khác, ở bước 654, thay cho môđun xử lý để cố gắng giảm bớt điểm số thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo xuống mức nhỏ hơn hoặc bằng điểm số tích lũy trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, môđun xử lý này được tạo cấu hình để kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi ở bước 650.

Trong quy trình vận hành trò chơi ở trên, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn việc tích lũy điểm số thắng dựa trên một hoặc nhiều điều kiện tích lũy. Các điều kiện tích lũy này

có thể bao gồm, nhưng không bị giới hạn ở, việc so sánh điểm số thắng với một hoặc nhiều ngưỡng điểm, hoặc việc so sánh kết quả đầu ra của trò chơi với một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của trò chơi v.v.. Môđun xử lý cũng cho phép người chơi lựa chọn bộ đếm điểm số để trừ thông tin đầu vào của người chơi để bắt đầu các quá trình vận hành trò chơi để chơi lượt trò chơi.

Các hình vẽ từ Fig.7A đến Fig.7C là các lưu đồ thể hiện các quy trình vận hành trò chơi khác nhau theo các phương án làm ví dụ khác nhau, ở đó người chơi được phép lựa chọn bộ tự đếm điểm số để chơi lượt trò chơi. Các quy trình vận hành trò chơi của thiết bị trò chơi gần như giống với quy trình vận hành của thiết bị trò chơi 100, 200 như được mô tả trên Fig.1A, Fig.1B và Fig.2. Theo các phương án làm ví dụ này, khi người chơi lựa chọn bộ tự đếm điểm số, việc này có thể được gọi là người chơi lựa chọn chơi trò chơi ở chế độ chơi miễn phí. Theo các phương án làm ví dụ này, điểm số tích lũy trên bộ tự đếm điểm số có thể được gọi là điểm số để chơi miễn phí và bộ tự đếm điểm số này có thể được gọi là bộ đếm trò chơi miễn phí.

Theo các phương án làm ví dụ này, môđun xử lý của thiết bị trò chơi cho phép người chơi lựa chọn bộ tự đếm điểm số để trừ thông tin đầu vào của người chơi để bắt đầu các quá trình vận hành trò chơi để chơi một lượt trò chơi. Đối với lượt trò chơi tiếp theo, môđun xử lý xác định liệu có còn điểm số trong bộ tự đếm điểm số được lựa chọn hay không để đóng góp làm thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo. Môđun xử lý này được tạo cấu hình sao cho nếu điểm số tích lũy trong bộ tự đếm điểm số được lựa chọn không đủ để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo, thì môđun xử lý hoặc sẽ giảm bớt thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo sao cho thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi có thể được trừ từ số điểm còn lại của bộ tự đếm điểm số được lựa chọn hoặc để kết thúc việc chơi trò chơi.

Như được thể hiện trên Fig.7A, ở bước 702, người chơi lựa chọn bộ tự đếm điểm số để trừ thông tin đầu vào của người chơi.

Ở bước 704, môđun xử lý trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ tự đếm điểm số để chơi một lượt trò chơi. Ở bước 706, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn bộ tạo số ngẫu nhiên để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi. Ở bước 708, môđun xử lý xác định xem liệu có lần thắng nào từ kết quả đầu ra của trò chơi hay không. Nếu không có lần

thắng nào, thì quy trình này chuyển sang bước 712. Cách khác, nếu có lần thắng ở bước 708, thì ở bước 710, môđun xử lý này sẽ thưởng điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi và môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng này vào trong bộ đếm điểm số thắng trung gian hoặc bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Ở bước 712, đối với lượt trò chơi tiếp theo, môđun xử lý xác định xem liệu còn bất kỳ điểm số nào trong bộ tự đếm điểm số hay không để đóng góp làm thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu không còn điểm số nào trong bộ tự đếm điểm số, thì ở bước 714, môđun xử lý sẽ kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi.

Cách khác, nếu còn điểm số trong bộ tự đếm điểm số ở bước 712, thì ở bước 716, môđun xử lý xác định xem liệu điểm số còn lại có đủ cho thông tin đầu vào của người chơi hay không cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu còn đủ điểm số, thì quy trình này chuyển sang bước 704.

Nếu điểm số còn lại trong bộ tự đếm điểm số được xác định không đủ ở bước 716, thì ở bước 718, môđun xử lý sẽ giảm bớt điểm số thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo xuống mức nhỏ hơn hoặc bằng điểm số tích lũy trong bộ tự đếm điểm số và chuyển sang bước 704 sao cho thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo được trừ từ điểm số tích lũy trong bộ tự đếm điểm số. Ở bước 718, nếu môđun xử lý không thể giảm bớt điểm số thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo, ví dụ do đã chạm đến số điểm đầu vào nhỏ nhất, thì môđun xử lý này sẽ kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi ở bước 714.

Theo các phương án làm ví dụ khác, ở bước 718, thay cho môđun xử lý để cố gắng giảm bớt điểm số thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo xuống mức nhỏ hơn hoặc bằng điểm số tích lũy trong bộ tự đếm điểm số, môđun xử lý này được tạo cấu hình để kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi ở bước 714.

Ở bước 714, nếu môđun xử lý đã tích lũy điểm số thắng ở bước 710 vào trong bộ đếm điểm số thắng trung gian, thì điểm số tích lũy trong bộ đếm điểm số thắng được chuyển đến bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Trong quy trình vận hành trò chơi ở trên, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn việc tích lũy điểm số thắng dựa trên điều kiện tích lũy để tích lũy điểm số thắng này vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Môđun xử lý này cũng cho phép người chơi lựa chọn bộ đếm điểm số để trừ thông tin đầu vào của người chơi để bắt đầu các quá trình vận hành trò chơi để chơi lượt trò chơi.

Như được thể hiện trên Fig.7B, ở bước 720, người chơi lựa chọn bộ tự đếm điểm số để trừ thông tin đầu vào của người chơi.

Ở bước 722, môđun xử lý trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ tự đếm điểm số để chơi lượt trò chơi. Ở bước 724, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn bộ tạo số ngẫu nhiên để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi. Ở bước 726, môđun xử lý xác định xem liệu có lần thắng nào từ kết quả đầu ra của trò chơi hay không. Nếu không có lần thắng nào, thì quy trình này chuyển sang bước 730. Cách khác, nếu có lần thắng ở bước 726, thì ở bước 728, môđun xử lý sẽ thưởng điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi và môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng này vào bộ tự đếm điểm số.

Ở bước 730, đối với lượt trò chơi tiếp theo, môđun xử lý xác định xem liệu còn bất kỳ điểm số nào trong bộ tự đếm điểm số hay không để đóng góp làm thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu không còn điểm số nào trong bộ tự đếm điểm số, thì ở bước 732, môđun xử lý sẽ kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi.

Cách khác, nếu còn điểm số trong bộ tự đếm điểm số ở bước 730, thì ở bước 734, môđun xử lý xác định xem liệu điểm số còn lại có đủ cho thông tin đầu vào của người chơi hay không cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu còn đủ điểm số, thì quy trình này chuyển sang bước 722.

Nếu điểm số còn lại trong bộ tự đếm điểm số được xác định không đủ ở bước 734, thì ở bước 736, môđun xử lý sẽ giảm bớt điểm số thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo xuống mức nhỏ hơn hoặc bằng điểm số tích lũy trong bộ tự đếm điểm số và chuyển sang bước 722 sao cho thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo được trừ từ điểm số tích lũy trong bộ tự đếm điểm số. Ở bước 736, nếu môđun xử lý không thể giảm bớt điểm số thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo, ví dụ do đã chạm đến số điểm đầu

vào nhỏ nhất, thì môđun xử lý sẽ kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi ở bước 732.

Theo các phương án làm ví dụ khác, ở bước 736, thay cho môđun xử lý để cố gắng giảm bớt điểm số thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo xuống mức nhỏ hơn hoặc bằng điểm số tích lũy trong bộ tự đếm điểm số, môđun xử lý này được tạo cấu hình để kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi ở bước 732.

Trong quy trình vận hành trò chơi ở trên, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn việc tích lũy điểm số thắng dựa trên điều kiện tích lũy để tích lũy điểm số thắng này vào bộ tự đếm điểm số. Môđun xử lý cũng cho phép người chơi lựa chọn bộ đếm điểm số để trừ thông tin đầu vào của người chơi để bắt đầu các quá trình vận hành trò chơi để chơi lượt trò chơi.

Như được thể hiện trên Fig.7C, ở bước 738, người chơi lựa chọn bộ tự đếm điểm số để trừ thông tin đầu vào của người chơi.

Ở bước 740, môđun xử lý trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ tự đếm điểm số để chơi lượt trò chơi. Ở bước 742, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn bộ tạo số ngẫu nhiên để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi. Ở bước 744, môđun xử lý xác định xem liệu có lần thắng nào từ kết quả đầu ra của trò chơi hay không. Nếu không có lần thắng nào, thì quy trình này chuyển sang bước 748. Cách khác, nếu có lần thắng ở bước 744, thì ở bước 746, môđun xử lý sẽ thưởng điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi và môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng vào bộ tự đếm điểm số, bộ đếm điểm số kết quả của người chơi hoặc cả hai, dựa trên một hoặc nhiều điều kiện tích lũy. Theo một số phương án làm ví dụ, điểm số thắng cần được tích lũy vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi sẽ được tích lũy theo cách trung gian vào bộ đếm điểm số thắng.

Ở bước 748, đối với lượt trò chơi tiếp theo, môđun xử lý xác định xem liệu còn bất kỳ điểm số nào trong bộ tự đếm điểm số hay không để đóng góp làm thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu không còn điểm số nào trong bộ tự đếm điểm số, thì ở bước 750, môđun xử lý này sẽ kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi.

Cách khác, nếu còn điểm số trong bộ tự đếm điểm số ở bước 748, thì ở bước 752, môđun xử lý xác định xem liệu điểm số còn lại có đủ cho thông tin đầu vào của người chơi hay không cho lượt trò chơi tiếp theo. Nếu còn đủ điểm số, thì quy trình này chuyển sang bước 740.

Nếu điểm số còn lại trong bộ tự đếm điểm số được xác định không đủ ở bước 752, thì ở bước 754, môđun xử lý sẽ giảm bớt điểm số thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo xuống mức nhỏ hơn hoặc bằng điểm số tích lũy trong bộ tự đếm điểm số và chuyển sang bước 740 sao cho thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo được trừ từ điểm số tích lũy trong bộ tự đếm điểm số. Ở bước 754, nếu môđun xử lý không thể giảm bớt điểm số thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo, ví dụ do đã chạm đến số điểm đầu vào nhỏ nhất, thì môđun xử lý sẽ kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi ở bước 750.

Theo các phương án làm ví dụ khác, ở bước 754, thay cho môđun xử lý để cố gắng giảm bớt điểm số thông tin đầu vào tiếp theo của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo xuống mức nhỏ hơn hoặc bằng điểm số tích lũy trong bộ tự đếm điểm số, môđun xử lý này được tạo cấu hình để kết thúc hoặc chấm dứt việc chơi trò chơi ở bước 750.

Ở bước 750, nếu môđun xử lý đã tích lũy điểm số thắng ở bước 746 vào bộ đếm điểm số thắng trung gian, thì điểm số tích lũy trong bộ đếm điểm số thắng này được chuyển đến bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Trong quy trình vận hành trò chơi ở trên, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn việc tích lũy điểm số thắng dựa trên một hoặc nhiều điều kiện tích lũy. Các điều kiện tích lũy này có thể bao gồm, nhưng không bị giới hạn ở, việc so sánh điểm số thắng với một hoặc nhiều ngưỡng điểm, hoặc việc so sánh kết quả đầu ra của trò chơi với một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của trò chơi v.v.. Môđun xử lý này cũng cho phép người chơi lựa chọn bộ đếm điểm số để trừ thông tin đầu vào của người chơi để bắt đầu các quá trình vận hành trò chơi để chơi lượt trò chơi.

Fig. 7D là lưu đồ thể hiện quá trình vận hành trò chơi theo một phương án làm ví dụ, ở đó người chơi được phép lựa chọn bộ tự đếm điểm số để tham gia chế độ chơi

miễn phí. Phương án làm ví dụ có thể được thực hiện trên thiết bị trò chơi với bộ phận hiển thị giống ảnh chụp màn hình 300 trên Fig.3.

Theo một phương án làm ví dụ, ở bước 760, khi có lần thắng liên quan đến việc kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi, thì ở bước 762, môđun xử lý của thiết bị trò chơi sẽ phản ánh điểm số thắng của bước 760 làm điểm số để chơi miễn phí trong bộ tự đếm điểm số (còn được gọi là bộ đếm trò chơi miễn phí).

Ở bước 764, người chơi được cho phép lựa chọn xem có tham gia chế độ chơi miễn phí trên thiết bị trò chơi hay không. Ví dụ, người chơi có thể sử dụng màn hình cảm ứng để lựa chọn bộ đếm trò chơi miễn phí ở bước 766 để tham gia chế độ chơi miễn phí. Trong chế độ chơi miễn phí này, thông tin đầu vào của người chơi cho lượt trò chơi tiếp theo được trừ từ điểm số để chơi miễn phí của bộ đếm trò chơi miễn phí.

Ở bước 768, môđun xử lý trừ thông tin đầu vào của người chơi từ bộ đếm trò chơi miễn phí. Ở bước 770, môđun xử lý sẽ chỉ dẫn bộ tạo số ngẫu nhiên để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi. Ở bước 772, môđun xử lý xác định xem liệu có lần thắng nào từ kết quả đầu ra của trò chơi hay không. Nếu có lần thắng ở bước 772, thì ở bước 774, môđun xử lý sẽ thưởng điểm số thắng để chơi miễn phí liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi và môđun xử lý sẽ tích lũy điểm số thắng này vào bộ đếm điểm số thắng trung gian. Bộ đếm điểm số thắng này có thể giống bộ đếm điểm số kết quả đầu ra của trò chơi chính 303 trên Fig.3.

Nếu không có lần thắng nào được xác định ở bước 772, môđun xử lý chuyển sang bước 776. Ở bước 776, môđun xử lý xác định xem liệu người chơi đã lựa chọn để thoát khỏi chế độ chơi miễn phí hay chưa. Ví dụ, người chơi có thể sử dụng màn hình cảm ứng để không lựa chọn bộ đếm trò chơi miễn phí ở bước 776 để thoát ra khỏi chế độ chơi miễn phí. Nếu được xác định rằng người chơi vẫn chưa lựa chọn để thoát ra khỏi chế độ chơi miễn phí, thì môđun xử lý chuyển sang bước 768.

Nếu được xác định rằng, người chơi đã lựa chọn để thoát khỏi chế độ chơi miễn phí, thì ở bước 778, môđun xử lý sẽ chuyển toàn bộ điểm số thắng để chơi miễn phí được tích lũy trong bộ đếm điểm số thắng sang bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Được hiểu là, ví dụ được thể hiện trên Fig.7D thực hiện theo cách ví dụ việc lựa chọn để tham gia và thoát ra khỏi chế độ chơi miễn phí. Được hiểu là, ví dụ này có

thể được cải biến sao cho việc tích lũy ở bước 774 có thể vào trong bộ tự đếm điểm số hoặc vào trong cả bộ đếm điểm số thắng lẫn bộ tự đếm điểm số.

Fig.8 là lưu đồ 800 để thể hiện quy trình tích lũy một phần điểm số thắng giữa các bộ đếm điểm số khác nhau và sự thay đổi trạng thái của thiết bị trò chơi theo một phương án làm ví dụ. Theo các phương án làm ví dụ khác, quá trình này có thể được lưu trữ dưới dạng các chỉ dẫn trên vật ghi lưu trữ không khả biến.

Ở bước 802, thông tin đầu vào của người chơi được cung cấp cho thiết bị trò chơi qua môđun nhập liệu của người chơi để chơi lượt trò chơi. Ở bước 804, kết quả đầu ra của trò chơi được kết xuất dựa trên bộ tạo số ngẫu nhiên. Ở bước 806, điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi sẽ được thưởng bởi môđun xử lý. Ở bước 808, môđun xử lý tích lũy một phần điểm số thắng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả hai. Ở bước 810, cả bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng được hiển thị bằng thị giác nhờ bộ phận hiển thị của thiết bị trò chơi. Ở bước 812, bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng được cho phép bởi môđun xử lý để từng bộ đếm này có khả năng được sử dụng để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo.

Việc tích lũy của bước 808 có thể dựa trên một hoặc nhiều điều kiện tích lũy. Phương pháp này có thể bao gồm bước tiếp theo của môđun xử lý để chỉ hoàn trả điểm số tích lũy cuối cùng của bộ đếm điểm số kết quả của người chơi vào tài khoản của người chơi khi tiếp nhận lệnh rằng lượt trò chơi được kết thúc ở thiết bị trò chơi.

Fig.9 là hình vẽ thể hiện các thiết bị trò chơi trong mạng theo một phương án làm ví dụ. Mạng 902 bao gồm các thiết bị trò chơi, ví dụ 904, 906 được nối mạng với máy chủ mạng 908. Các liên kết mạng hoặc các liên kết truyền thông có thể là hữu tuyến hoặc không dây. Từng thiết bị trò chơi, ví dụ 904, 906 có thể thực hiện chức năng gần như tương tự các thiết bị trò chơi như được mô tả có liên quan đến các hình vẽ Fig.1A, Fig.1B và Fig.2 bất kỳ. Máy chủ mạng 908 thực hiện các chức năng máy chủ đối với các thiết bị trò chơi ví dụ 904, 906. Ví dụ, máy chủ mạng 908 tiến hành các chức năng ghi chép cho các trò chơi được thực hiện ở thiết bị trò chơi, ví dụ 904, 906.

Mạng 902 còn bao gồm máy chủ lưu trữ 910 được nối với máy chủ mạng 908. Máy chủ lưu trữ 910 được nối thông qua liên kết truyền thông với máy chủ mạng 908.

Theo một phương án làm ví dụ, máy chủ lưu trữ 910 sẽ lưu trữ một hoặc nhiều ngưỡng điểm định trước và/hoặc một hoặc nhiều quy tắc tích lũy và/hoặc một hoặc nhiều điều kiện tích lũy. Thiết bị trò chơi, ví dụ 904, 906 có thể truy xuất một hoặc nhiều ngưỡng điểm định trước và/hoặc một hoặc nhiều quy tắc tích lũy và/hoặc một hoặc nhiều điều kiện tích lũy từ máy chủ lưu trữ 910.

Theo một phương án làm ví dụ, máy chủ lưu trữ 910 có thể cũng thực hiện chức năng bổ sung như là máy chủ chung. Trong chức năng này, máy chủ lưu trữ 910 tích lũy quỹ phần thưởng chung để thưởng các phần thưởng cho người chơi ở thiết bị trò chơi ví dụ 904, 906 có liên quan đến sự kiện mở rộng được thưởng. Ví dụ, người chơi có thể có sự kiện tôn vinh mở rộng mà có thể có phần thưởng chung được thưởng. Việc tích lũy quỹ chung có thể dựa trên điểm số được gom từ thiết bị trò chơi, ví dụ 904, 906 hoặc các phần thưởng được các nhà tài trợ đóng góp. Khi sự kiện tôn vinh mở rộng được thực hiện ở các thiết bị trò chơi tương ứng, ví dụ 904, 906 thì một phần hoặc toàn bộ phần thưởng được chứa trong máy chủ chung 910 được đưa đến các thiết bị trò chơi tương ứng, ví dụ 904, 906. Ví dụ, 50% phần thưởng có thể được thưởng cho các thiết bị trò chơi tương ứng.

Do vậy, tính giải trí bổ sung có thể được tạo ra cho người chơi ở thiết bị trò chơi ví dụ 904, 906 qua các phần thưởng bổ sung được thưởng bởi máy chủ chung 910, không phụ thuộc vào diễn biến hoặc kết quả của các trò chơi chính được chơi ở thiết bị trò chơi ví dụ 904, 906.

Theo một phương án làm ví dụ, các phần thưởng này có thể gồm, nhưng không bị giới hạn ở, điểm số của trò chơi, điểm số trung thành, điểm số thưởng, các khoản thưởng v.v. Việc thưởng của các phần thưởng này có thể thông qua nhiều các phương pháp. Ví dụ, theo một phương pháp, máy chủ mạng 908 truyền các số ID của các thiết bị trò chơi, ví dụ 904, 906 có những người chơi thắng các trò chơi phụ của họ đến người vận hành và người vận hành này sẽ thưởng các phần thưởng tương ứng cho những người chơi ở các thiết bị trò chơi tương ứng, ví dụ 904, 906. Theo cách khác, điểm số thưởng có thể được thưởng lần lượt theo phương pháp điện tử bởi máy chủ mạng 908 cho những người chơi ở thiết bị trò chơi, ví dụ 904, 906.

Theo phương án làm ví dụ nêu trên, một hoặc nhiều ngưỡng điểm định trước và/hoặc một hoặc nhiều quy tắc tích lũy và/hoặc một hoặc nhiều điều kiện tích lũy được mô tả như được lưu trữ trên máy chủ lưu trữ 910 có thể truy cập được bởi các thiết bị trò chơi, ví dụ 904, 906. Được hiểu là, các phương án làm ví dụ được mô tả này không bị giới hạn ở dạng như vậy và một hoặc nhiều ngưỡng điểm định trước và/hoặc một hoặc nhiều quy tắc tích lũy và/hoặc một hoặc nhiều điều kiện tích lũy có thể được lưu trữ riêng, ví dụ trong bộ lưu trữ 132 của máy trò chơi 100 được mô tả liên quan đến Fig.1B.

Theo các phương án làm ví dụ nêu trên, thiết bị trò chơi được mô tả dưới dạng các máy trò chơi di động. Tuy nhiên, được hiểu là, thiết bị trò chơi có thể bao gồm các thiết bị điện tử khác.

Fig.10 là hình vẽ thể hiện hệ thống trò chơi 1000 theo một phương án làm ví dụ. Hệ thống 1000 bao gồm một số thiết bị trò chơi 1002,1004,1006, mỗi thiết bị được nối với máy chủ mạng trò chơi hoặc cụm trò chơi 1008. Thiết bị trò chơi 1002,1004,1006 và cụm trò chơi 1008 truyền thông qua các giao diện mạng tương ứng được bố trí trên thiết bị trò chơi và cụm trò chơi. Thiết bị trò chơi 1002,1004,1006 có thể được thực hiện theo nhiều phương thức khác nhau. Ví dụ, một hoặc nhiều thiết bị trò chơi 1002 được thực hiện dưới dạng các máy trò chơi dạng vật lý như các máy trò chơi di động, các máy đánh bạc, các bàn trò chơi điện tử hoặc tương tự. Một hoặc nhiều thiết bị trò chơi khác 1004 được thực hiện dưới dạng các máy trò chơi ảo để bàn hoặc các thiết bị máy tính bảng. Một hoặc nhiều thiết bị trò chơi khác 1006 được thực hiện dưới dạng các máy trò chơi ảo trên các thiết bị cầm tay di động chẳng hạn như điện thoại di động, thiết bị số hóa trợ giúp cá nhân (PDA - Personnel Digital Assistant) hoặc tương tự. Các máy trò chơi ảo 1004,1006 có thể được thực hiện qua Wi-Fi, internet, ti vi tương tác hoặc các mạng dịch vụ khác. Việc liên kết giữa cụm trò chơi 1008 và các thiết bị trò chơi tương ứng 1002,1004,1006 có thể được thực hiện theo nhiều phương thức khác nhau, gồm thông qua Wi-Fi, internet hoặc qua các mạng hữu tuyến hoặc không dây khác.

Cụm trò chơi 1008 bao gồm cơ sở dữ liệu 1010 để lưu trữ dữ liệu để tiến hành một hoặc nhiều trò chơi chính và thông tin khác như thông tin nhận dạng các thiết bị trò chơi tương ứng 1002, 1004, 1006. Cơ sở dữ liệu 1010 cũng lưu trữ một hoặc nhiều

ngưỡng điểm định trước và/hoặc một hoặc nhiều quy tắc tích lũy và/hoặc một hoặc nhiều điều kiện tích lũy. Các thiết bị trò chơi, ví dụ 1002, 1004, 1006 có thể truy xuất một hoặc nhiều ngưỡng điểm định trước và/hoặc một hoặc nhiều quy tắc tích lũy và/hoặc một hoặc nhiều điều kiện tích lũy từ cơ sở dữ liệu 1010.

Ngoài ra, cụm trò chơi 1008 bao gồm cụm/môđun xử lý 1012 được nối với cơ sở dữ liệu 1010. Môđun xử lý 1012 có khả năng thưởng phần thưởng cho người chơi trên các thiết bị trò chơi tương ứng 1002, 1004, 1006, ví dụ dựa trên thông tin được lưu trữ trong cơ sở dữ liệu 1010. Môđun xử lý 1012 được nối với cơ sở dữ liệu chung 1014 bao gồm quỹ thưởng chung.

Môđun xử lý 1012 cũng được tạo cấu hình để thưởng điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi ở từng thiết bị trò chơi 1002, 1004, 1006 và còn được tạo cấu hình để tích lũy một phần điểm số thắng vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả hai ở từng thiết bị trò chơi 1002, 1004, 1006. Môđun xử lý 1012 được tạo cấu hình để cho phép bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng để từng bộ đếm có khả năng được sử dụng để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo.

Trong quá trình thực hiện một hoặc nhiều trò chơi chính, môđun xử lý 1012 có khả năng chỉ dẫn việc chơi các trò chơi chính ở một số thiết bị trò chơi 1002, 1004, 1006. Ngoài ra, môđun xử lý 1012 có khả năng thưởng một phần hoặc toàn bộ quỹ thưởng chung từ cơ sở dữ liệu chung 1014 cho người chơi ở các thiết bị trò chơi tương ứng 1002, 1004, 1006.

Môđun xử lý 1012 sẽ thưởng các phần thưởng chung dựa trên các kết quả của ví dụ các sự kiện trò chơi mở rộng và độc lập với các trò chơi chính được thực hiện trên các thiết bị trò chơi tương ứng 1002, 1004, 1006. Được hiểu là, hệ thống trò chơi 1000 do đó sẽ tạo ra môi trường trò chơi dạng phân tán với cơ sở dữ liệu trò chơi tập trung để thưởng phần thưởng cho người chơi trên các thiết bị trò chơi tương ứng 1002, 1004, 1006.

Theo phương án làm ví dụ nêu trên, một hoặc nhiều ngưỡng điểm định trước và/hoặc một hoặc nhiều quy tắc tích lũy và/hoặc một hoặc nhiều điều kiện tích lũy được mô tả được lưu trữ trong cơ sở dữ liệu 1010 của cụm trò chơi 1008 và có thể truy cập được bởi các thiết bị trò chơi ví dụ 1002, 1004, 1006. Được hiểu là, các

phương án làm ví dụ được mô tả này không bị giới hạn ở dạng như vậy và một hoặc nhiều ngưỡng điểm định trước và/hoặc một hoặc nhiều quy tắc tích lũy và/hoặc một hoặc nhiều điều kiện tích lũy có thể được lưu trữ riêng trong từng thiết bị trò chơi, ví dụ trong bộ lưu trữ 132 của máy trò chơi 100 được mô tả có liên quan đến Fig.1B.

Theo các phương án làm ví dụ được mô tả, bộ tự đếm điểm số riêng được bố trí một cách tự động và tách biệt với bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Bộ tự đếm điểm số, được gọi là bộ đếm trò chơi miễn phí, có thể trừ được đối với các thông tin đầu vào của người chơi dùng cho các trò chơi. Khi bộ tự đếm điểm số không được hoàn trả vào tài khoản của người chơi, thì điểm số tích lũy trên bộ tự đếm điểm số có thể cho phép người chơi kéo dài thêm các trò chơi ở máy/thiết bị trò chơi. Do đó, người chơi có thể có được sự giải trí và các đặc điểm như các trò chơi miễn phí, các bội số, các phần thưởng hoặc thậm chí là các lần trúng độc đắc, ngoài việc chơi trò chơi thông thường. Tức là, theo các phương án nhất định, việc có bộ tự đếm điểm số này có thể kéo dài thêm thời gian chơi, người chơi đã tăng được các cơ hội hoạt động giải trí và các đặc điểm được nêu trên khi so sánh với việc sử dụng thông thường chỉ với bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Ngoài ra, các tác giả sáng chế nhận thấy rằng, việc thực hiện các phương án làm ví dụ có thể tránh việc tác động đến cảm giác chơi trò chơi ban đầu dựa trên bản thiết kế dự kiến.

Các tác giả sáng chế cũng nhận ra rằng, theo các phương án làm ví dụ được mô tả có thể thường bội số định trước vào điểm số để tích lũy giá trị vào trong bộ tự đếm điểm số, khi so sánh với việc tích lũy điểm số vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi. Ví dụ, nếu điểm số thắng là 1 điểm được cấp cho bộ tự đếm điểm số, thì bội số định trước 5 có thể được thực hiện sao cho 5 điểm sẽ được tích lũy vào bộ tự đếm điểm số. Mặt khác, nếu 1 điểm được cấp cho bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, thì 1 điểm thực này sẽ được tích lũy vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

Do đó, có thể có nhiều “điểm miễn phí” được tạo ra có thể sử dụng được đối với người chơi để có được ván chơi kéo dài ở máy/thiết bị trò chơi. Cũng theo phương thức này, việc hoàn trả cho người chơi (RTP - Return To Player) vẫn được duy trì và không bị thay đổi, do việc tích lũy điểm số vào trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi không bị thay đổi và chỉ có giá trị tích lũy cuối cùng của bộ đếm thu được

của người chơi sẽ được hoàn trả vào tài khoản của người chơi khi ván chơi kết thúc ở thiết bị trò chơi.

Các phương án làm ví dụ khác nhau có thể được thực hiện trong bối cảnh cấu hình dữ liệu, các môđun chương trình, các lệnh chương trình và máy tính được thực hiện trong môi trường sử dụng máy tính. Môi trường máy tính đa năng được bộc lộ một cách ngắn gọn trong bản mô tả này. Một hoặc nhiều phương án làm ví dụ có thể nằm trong một hoặc nhiều hệ thống máy tính như được thể hiện trên Fig.11.

Một hoặc nhiều phương án làm ví dụ có thể được thực hiện dưới dạng phần mềm, chẳng hạn như chương trình máy tính được thực hiện trong hệ thống máy tính 1100 và chỉ dẫn hệ thống máy tính 1100 thực hiện phương pháp của phương án làm ví dụ.

Hệ thống máy tính 1100 bao gồm cụm máy tính 1102, các môđun nhập liệu chẳng hạn như bàn phím 1104 và bộ phận con trỏ 1106 và các bộ phận kết xuất chẳng hạn như bộ phận hiển thị 1108, và máy in 1110. Người sử dụng có thể tương tác với cụm máy tính 1102 bằng cách sử dụng các thiết bị trên đây. Bộ phận con trỏ có thể được thực hiện với chuột, bi xoay, bút chỉ hoặc thiết bị tương tự bất kỳ. Một hoặc nhiều thiết bị đầu vào khác (không được thể hiện) như cần điều khiển, tay cầm chơi trò chơi, chảo vệ tinh, máy quét, màn hình cảm ứng hoặc tương tự cũng có thể được nối với cụm máy tính 1102. Các thiết bị đầu vào này có thể thực hiện chức năng làm các thiết bị/môđun nhập liệu của người chơi được bố trí để tiếp nhận thông tin đầu vào của người chơi. Bộ phận hiển thị 1108 có thể bao gồm ống tia catốt (CRT - Cathode Ray Tube), màn hình tinh thể lỏng (LCD - Liquid Crystal Display), màn hình phát xạ trường (FED - Field Emission Display), màn hình plasma hoặc thiết bị khác bất kỳ tạo ra hình ảnh nhìn thấy được bởi người sử dụng.

Cụm máy tính 1102 có thể được nối với mạng máy tính 1112 qua thiết bị thu phát phù hợp 1114, để cho phép truy cập, ví dụ mạng internet hoặc các hệ thống mạng khác như mạng cục bộ (LAN – Local Area Network) hoặc mạng diện rộng (WAN - Wide Area Network) hoặc mạng cá nhân. Mạng 1112 có thể bao gồm máy chủ, bộ định tuyến, máy tính cá nhân nối mạng, thiết bị cùng mức hoặc nút mạng chung khác, điện thoại không dây hoặc thiết bị trợ giúp số hóa cá nhân không dây. Các môi trường nối mạng có thể hiện diện ở các văn phòng, các mạng máy tính rộng của doanh nghiệp

và các hệ thống máy tính gia đình v.v. Thiết bị thu phát 1114 có thể là môđem/bộ định tuyến nằm trong hoặc ngoài cụm máy tính 1102, và có thể là dạng môđem/bộ định tuyến bất kỳ chẳng hạn như môđem cáp hoặc môđem vệ tinh.

Được hiểu là, các kết nối mạng được thể hiện có tính chất ví dụ và các dạng thiết lập liên kết truyền thông khác giữa các máy tính có thể được sử dụng. Việc hiện diện giao thức bất kỳ trong số các giao thức chẳng hạn như TCP/IP, chuyển mạch gói (Frame Relay), ethernet, FTP, HTTP và tương tự được giả định và cụm máy tính 1102 có thể được vận hành theo cấu hình khách-chủ để cho phép người sử dụng truy xuất các trang web từ máy chủ web. Ngoài ra, các trình duyệt web khác nhau bất kỳ có thể được sử dụng để hiển thị và thao tác dữ liệu trên các trang web.

Cụm máy tính 1102 theo một ví dụ bao gồm bộ xử lý 1118, bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên (RAM - Random Access Memory) 1120 và bộ nhớ chỉ đọc (ROM – Read Only Memory) 1122. ROM 1122 có thể là bộ nhớ hệ thống để lưu trữ thông tin hệ thống xuất/nhập cơ bản (BIOS - Basic Input/ Output System). RAM 1120 có thể lưu trữ một hoặc nhiều môđun chương trình chẳng hạn như các hệ thống điều hành, các chương trình ứng dụng và dữ liệu chương trình.

Bộ xử lý 1118 có thể thực hiện chức năng làm môđun xử lý để tích lũy một phần điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra trò chơi vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả hai. Bộ xử lý 1118 cũng có thể cho phép bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng để từng bộ đếm này có khả năng được sử dụng để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo. Bộ xử lý 1118 cũng có thể thực hiện làm, hoặc chỉ dẫn chức năng, của bộ tạo số ngẫu nhiên để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi. RAM 1120 có thể lưu trữ một hoặc nhiều ngưỡng điểm định trước và/hoặc một hoặc nhiều quy tắc tích lũy và/hoặc một hoặc nhiều điều kiện tích lũy.

Cụm máy tính 1102 còn bao gồm nhiều cụm giao diện xuất/nhập (I/O), ví dụ cụm giao diện I/O 1124 cho bộ phận hiển thị 1108 và cụm giao diện I/O 1126 cho bàn phím 1104. Các thành phần của cụm máy tính 1102 thông thường liên lạc và giao diện/nối theo cách kết nối qua bus hệ thống liên kết 1128 và theo phương thức đã được biết rộng rãi đối với người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật liên quan. Bus 1128 có thể là loại bất kỳ trong số các kết cấu bus bao gồm bus bộ nhớ

hoặc bộ điều khiển bus, bus ngoại vi và bus cục bộ bằng cách sử dụng cấu trúc bất kỳ trong số nhiều cấu trúc bus.

Được hiểu là, các thiết bị khác cũng có thể được nối với bus hệ thống 1128. Ví dụ, giao diện của bus kết nối tuần tự đa dụng (USB - Universal Serial Bus) có thể được sử dụng để nối video hoặc máy ghi hình kỹ thuật số với bus hệ thống 1128. Giao diện IEEE 1394 có thể được sử dụng để nối các thiết bị bổ sung với cụm máy tính 1102. Các giao diện của nhà cung cấp khác cũng có thể chẳng hạn như FireWire được phát triển bởi Apple Computer và i.Link được phát triển bởi Sony. Việc nối các thiết bị với bus hệ thống 1128 cũng có thể qua cổng song song, cổng trò chơi, bảng PCI hoặc giao diện khác bất kỳ được sử dụng để nối thiết bị đầu vào với máy tính. Được hiểu rằng, trong khi các thành phần không được thể hiện trên hình vẽ, âm thanh/audio có thể được ghi và được tái tạo bởi micrô và loa. Thẻ âm thanh có thể được sử dụng để nối micrô và loa với bus hệ thống 1128. Được hiểu là, một số thiết bị ngoại vi có thể được nối với bus hệ thống 1128 qua các giao diện khác một cách đồng thời.

Chương trình ứng dụng có thể được cấp cho người sử dụng hệ thống máy tính 1100 được mã hóa/được lưu trữ trên vật ghi lưu dữ liệu như CD-ROM hoặc vật mang dạng bộ nhớ chớp. Chương trình ứng dụng này có thể đọc được bằng cách sử dụng ổ đĩa lưu dữ liệu tương ứng của bộ lưu trữ dữ liệu 1130. Vật ghi lưu trữ dữ liệu này không bị giới hạn ở dạng di động và có thể bao gồm các trường hợp được gắn trong cụm máy tính 1102. Bộ lưu trữ dữ liệu 1130 có thể bao gồm cụm giao diện đĩa cứng và/hoặc cụm giao diện bộ nhớ tháo ra được (cả hai đều không được thể hiện chi tiết) lần lượt nối ổ đĩa cứng và/hoặc ổ đĩa nhớ tháo ra được với bus hệ thống 1128. Việc này có thể cho phép việc đọc/ghi dữ liệu. Các ví dụ về các ổ đĩa nhớ tháo ra được bao gồm các ổ đĩa từ và các ổ đĩa quang. Các ổ đĩa và các vật ghi đọc được bằng máy tính liên quan của chúng, chẳng hạn như đĩa mềm tạo ra sự lưu trữ lâu dài các lệnh đọc được bằng máy tính, các cấu trúc dữ liệu, các môđun chương trình và dữ liệu khác đối với cụm máy tính 1102. Được hiểu là, cụm máy tính 1102 có thể bao gồm một số ổ đĩa này. Ngoài ra, cụm máy tính 1102 có thể bao gồm các ổ đĩa để giao tiếp với các dạng khác của vật ghi đọc được bằng máy tính.

Chương trình ứng dụng được đọc và điều khiển khi thực hiện bởi bộ xử lý 1118. Việc lưu trữ trung gian dữ liệu chương trình có thể được hoàn thành bằng cách sử dụng RAM 1120. (Các) phương pháp của các phương án làm ví dụ có thể được thực hiện dưới dạng các lệnh đọc được bằng máy tính, các thành phần thực hiện được bằng máy tính hoặc các môđun phần mềm. Một hoặc nhiều môđun phần mềm có thể được sử dụng theo cách khác. Các môđun này có thể bao gồm chương trình thực hiện được, thư viện liên kết dữ liệu, tệp cấu hình, cơ sở dữ liệu, hình ảnh đồ họa, tệp dữ liệu nhị phân, tệp dữ liệu văn bản, tệp đối tượng, tệp mã nguồn hoặc tương tự. Khi một hoặc nhiều bộ xử lý máy tính điều khiển một hoặc nhiều môđun phần mềm, thì các môđun phần mềm này sẽ tương tác khiến một hoặc nhiều hệ thống máy tính thực hiện theo các lệnh này trong đó.

Việc vận hành cụm máy tính 1102 có thể được điều khiển bằng nhiều môđun chương trình khác nhau. Các ví dụ về các môđun chương trình là các chương trình con, các chương trình, các đối tượng, các thành phần, các cấu trúc dữ liệu, các thư viện v.v. thực hiện các nhiệm vụ cụ thể hoặc tiến hành các dạng dữ liệu tóm tắt cụ thể. Các phương án làm ví dụ cũng có thể được thực hiện với các cấu hình hệ thống máy tính khác, bao gồm các thiết bị cầm tay, các hệ thống có nhiều bộ xử lý, các thiết bị điện tử tiêu dùng có bộ vi xử lý hoặc lập trình được, các máy tính cá nhân nối mạng, máy tính mini, máy tính có kích thước lớn, thiết bị trợ giúp số hóa cá nhân, các điện thoại di động và tương tự. Ngoài ra, các phương án làm ví dụ cũng có thể được thực hiện trong các môi trường máy tính dạng phân tán, ở đó các nhiệm vụ được thực hiện bởi các thiết bị xử lý từ xa được liên kết qua mạng truyền thông không dây hoặc hữu tuyến. Trong môi trường tính toán phân tán, các môđun chương trình có thể được đặt trong cả các thiết bị có chứa bộ nhớ cục bộ và từ xa.

Ngoài các phương án trên đây, các phương án làm ví dụ khác nhau có thể được thực hiện bằng ngữ cảnh cấu trúc dữ liệu, các môđun chương trình, các lệnh chương trình và máy tính được thực hiện trên thiết bị truyền thông. Thiết bị truyền thông làm ví dụ được bộc lộ một cách ngắn gọn ở đây. Một hoặc nhiều phương án làm ví dụ có thể được gắn vào một hoặc nhiều thiết bị truyền thông, ví dụ 1200, chẳng hạn như được thể hiện bằng sơ đồ trên Fig.12.

Một hoặc nhiều phương án làm ví dụ có thể được thực hiện dưới dạng phần mềm, chẳng hạn như chương trình máy tính được thực hiện bên trong thiết bị truyền thông 1200, và ra lệnh cho thiết bị truyền thông 1200 thực hiện phương pháp của phương án làm ví dụ.

Thiết bị truyền thông 1200 bao gồm môđun xử lý 1202, môđun nhập liệu chẳng hạn như giao diện màn hình cảm ứng hoặc bàn phím 1204 và môđun đầu ra chẳng hạn như bộ phận hiển thị 1206 trên màn hình cảm ứng.

Môđun xử lý 1202 được nối với cụm truyền thông thứ nhất 1208 để truyền thông với mạng di động 1210. Cụm truyền thông thứ nhất 1208 có thể bao gồm, nhưng không bị giới hạn ở, vùng nạp thẻ môđun nhận dạng thuê bao (SIM - Subscriber Identity Module). Mạng di động 1210 có thể, ví dụ là mạng 3G hoặc 4G.

Môđun xử lý 1202 còn được lắp với cụm truyền thông thứ hai 1212 để nối với mạng 1214. Ví dụ, cụm truyền thông thứ hai 1212 có thể truy cập vào, ví dụ mạng internet hoặc các hệ thống mạng khác như mạng cục bộ (LAN) hoặc mạng diện rộng (WAN) hoặc mạng cá nhân. Mạng 1214 có thể bao gồm máy chủ, bộ định tuyến, máy tính cá nhân nối mạng, thiết bị cùng mức hoặc nút mạng chung khác, điện thoại không dây hoặc thiết bị trợ giúp số hóa cá nhân. Các môi trường nối mạng có thể hiện diện trong các văn phòng, các mạng máy tính của các doanh nghiệp lớn và các hệ thống máy tính gia đình v.v.. Cụm truyền thông thứ hai 1212 có thể bao gồm, nhưng không bị giới hạn ở, thẻ mạng không dây hoặc cổng cáp mạng ethernet. Cụm truyền thông thứ hai 1212 cũng có thể là cụm môđem/bộ định tuyến và có thể là loại bất kỳ trong số môđem/bộ định tuyến chẳng hạn như môđem dạng cáp hoặc môđem dạng vệ tinh.

Được hiểu là, các kết nối mạng được thể hiện có tính ví dụ và các phương thức thiết lập liên kết truyền thông khác giữa các máy tính có thể được sử dụng. Sự tồn tại của các giao thức khác nhau bất kỳ, chẳng hạn như TCP/IP, chuyển mạch gói, Ethernet, FTP, HTTP và tương tự được giả định, và thiết bị truyền thông 1200 có thể được vận hành theo cấu hình khách-chủ để cho phép người sử dụng truy xuất các trang web từ máy chủ web. Ngoài ra, chương trình bất kỳ trong số nhiều trình duyệt trang web khác nhau có thể được sử dụng để hiển thị và thao tác dữ liệu trên các trang web.

Môđun xử lý 1202 trong ví dụ này bao gồm bộ xử lý 1216, bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên (RAM) 1218 và bộ nhớ chỉ đọc (ROM) 1220. ROM 1220 có thể là bộ nhớ hệ thống để lưu trữ thông tin của hệ thống xuất/nhập cơ bản (BIOS). RAM 1218 có thể lưu một hoặc nhiều môđun chương trình chẳng hạn như các hệ thống điều hành, các chương trình ứng dụng và dữ liệu chương trình.

Bộ xử lý 1216 có thể thực hiện chức năng làm môđun xử lý để tích lũy một phần điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra trò chơi vào bộ đếm điểm số kết quả của người chơi, bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả hai. Bộ xử lý 1216 cũng có thể cho phép bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng để từng bộ đếm có khả năng được sử dụng để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo. Bộ xử lý 1216 cũng có thể thực hiện làm, hoặc chỉ dẫn các chức năng của, bộ tạo số ngẫu nhiên để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi. RAM 1218 có thể lưu trữ một hoặc nhiều ngưỡng điểm định trước và/hoặc một hoặc nhiều quy tắc tích lũy và/hoặc một hoặc nhiều điều kiện tích lũy.

Môđun xử lý 1202 còn bao gồm số các giao diện xuất/nhập (I/O), ví dụ giao diện I/O 1222 cho bộ phận hiển thị 1206 và giao diện I/O 1224 cho bàn phím 1204.

Các thành phần của môđun xử lý 1202 thông thường liên lạc và giao diện/nối theo cách kết nối qua bus liên kết 1226 và theo phương thức đã được biết rộng rãi đối với người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật. Bus 1226 có thể là dạng bất kỳ trong số nhiều loại cấu hình bus bao gồm bus bộ nhớ hoặc bộ điều khiển bộ nhớ, bus ngoại vi và bus cục bộ bằng cách sử dụng cấu trúc bất kỳ trong số nhiều cấu trúc bus.

Được hiểu là, các thiết bị khác cũng có thể được nối với bus hệ thống 1226. Ví dụ, giao diện bus kết nối tuần tự đa dụng (USB) có thể được sử dụng để nối phụ kiện của thiết bị truyền thông, chẳng hạn như bộ đọc thẻ với bus hệ thống 1226.

Chương trình ứng dụng thường được cấp cho người sử dụng thiết bị truyền thông 1200 được mã hóa trên vật ghi lưu trữ dữ liệu chẳng như môđun bộ nhớ chớp hoặc thẻ/thanh nhớ và được đọc bằng cách sử dụng thiết bị đọc-ghi bộ nhớ tương ứng của bộ lưu trữ dữ liệu 1228. Vật ghi lưu trữ dữ liệu này không bị giới hạn ở dạng di động và có thể bao gồm các trường hợp ví dụ được gắn vào thiết bị truyền thông 1200.

Chương trình ứng dụng được đọc và được điều khiển khi thực hiện bởi bộ xử lý 1216. Việc lưu trữ trung gian của dữ liệu chương trình có thể được hoàn tất bằng cách sử dụng RAM 1218. (Các) phương pháp của các phương án làm ví dụ có thể được thực hiện dưới dạng các chỉ dẫn đọc được bằng máy tính, các thành phần thực hiện được bằng máy tính hoặc các môđun phần mềm. Một hoặc nhiều môđun phần mềm có thể được sử dụng theo cách khác. Các môđun này có thể bao gồm chương trình thực hiện được, thư viện liên kết dữ liệu, tệp cấu hình, cơ sở dữ liệu, hình ảnh đồ họa, tệp dữ liệu nhị phân, tệp dữ liệu văn bản, tệp đối tượng, tệp mã nguồn hoặc tương tự. Khi một hoặc nhiều môđun điều khiển một hoặc nhiều môđun phần mềm, các môđun phần mềm tương tác khiến một hoặc nhiều môđun bộ xử lý thực hiện theo các chỉ dẫn trong đó.

Hoạt động của thiết bị truyền thông 1200 có thể được điều khiển bởi nhiều môđun chương trình khác nhau. Các ví dụ về các môđun chương trình là các chương trình con, các chương trình, các đối tượng, các thành phần, các cấu trúc dữ liệu, các thư viện v.v. để thực hiện các nhiệm vụ cụ thể hoặc thực hiện các nhiệm vụ cụ thể hoặc các dạng dữ liệu tóm tắt cụ thể.

Các phương án làm ví dụ này cũng có thể được thực hiện với các cấu hình hệ thống máy tính khác, bao gồm các thiết bị cầm tay, các hệ thống/các máy chủ có nhiều bộ xử lý, các thiết bị điện tử tiêu dùng có bộ vi xử lý hoặc lập trình được, các máy tính cá nhân nối mạng, các máy tính mini, các máy tính có kích thước lớn, các thiết bị trợ giúp số hóa cá nhân, điện thoại di động và tương tự. Ngoài ra, các phương án làm ví dụ này cũng có thể được thực hiện trong các môi trường tính toán phân tán, ở đó các nhiệm vụ được thực hiện bởi các thiết bị xử lý từ xa được liên kết qua mạng truyền thông không dây hoặc hữu tuyến. Trong môi trường tính toán dạng phân tán, các môđun chương trình có thể nằm trong cả bộ lưu trữ có chứa bộ nhớ cục bộ và từ xa.

Các thuật ngữ "được ghép" hoặc "được nối" như được sử dụng trong phần mô tả này được dự kiến bao gồm cả được nối trực tiếp hoặc được nối qua một hoặc nhiều bộ phận trung gian, trừ trường hợp có quy định khác.

Việc mô tả trong bản mô tả này có thể là, theo các phần cụ thể, được mô tả một cách rõ ràng hoặc hàm ý dưới dạng các thuật toán và/hoặc các phép tính chức năng để hoạt động trên dữ liệu trong bộ nhớ máy tính hoặc mạch điện tử. Các mô tả mang tính

thuật toán và/hoặc các phép tính chức năng này thường được sử dụng bởi người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực tin học/xử lý dữ liệu để đạt được việc mô tả hiệu quả. Thuật toán thường liên quan đến chuỗi các bước nhất quán dẫn đến kết quả mong muốn. Các bước thuật toán này có thể bao gồm các thao tác vật lý của các đại lượng vật lý, chẳng hạn như các tín hiệu điện, từ hoặc quang có thể được lưu trữ, được truyền, được truyền tải, được kết hợp, được so sánh và được thao tác theo cách khác.

Ngoài ra, trừ khi được quy định cụ thể, và thường sẽ rõ ràng từ phần dưới đây, người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật này sẽ hiểu rằng trong toàn bộ bản mô tả này, các mô tả sử dụng các thuật ngữ như “quét”, “tính toán”, “xác định”, “thay thế”, “tạo ra”, “bắt đầu”, “kết xuất” và tương tự, là để chỉ hoạt động và các quy trình ra lệnh cho bộ xử lý chỉ dẫn/hệ thống máy tính, hoặc mạch điện tử/thiết bị/thành phần tương tự, mà chúng thực hiện/xử lý và biến đổi dữ liệu được thể hiện dưới dạng các đại lượng vật lý trong hệ thống này hoặc các bộ lưu trữ thông tin, thiết bị truyền hoặc hiển thị khác v.v..

Việc mô tả còn bộc lộ thiết bị/bộ phận tương thích để thực hiện các bước của các phương pháp được mô tả. Thiết bị này có thể được chế tạo cụ thể cho các mục đích của các phương pháp này hoặc có thể bao gồm máy tính đa năng/bộ xử lý hoặc thiết bị khác được kích hoạt theo cách có lựa chọn hoặc được tái cấu hình bởi chương trình máy tính được lưu trữ trong bộ phận lưu trữ. Các thuật toán và các bộ phận hiển thị được mô tả trong bản mô tả này vốn không liên quan đến máy tính hoặc thiết bị cụ thể khác bất kỳ. Cần phải hiểu rằng, các thiết bị/máy móc đa năng có thể được sử dụng theo các chỉ dẫn ở đây. Theo cách khác, kết cấu của thiết bị/cấu hình chuyên dùng để thực hiện các bước của phương pháp có thể là cần thiết.

Ngoài ra, được biết rằng, phần mô tả cũng hàm ý bao quát chương trình máy tính, theo đó rõ ràng là các bước của các phương pháp được mô tả trong bản mô tả này có thể có hiệu lực nhờ mã máy tính. Được hiểu là, có thể sử dụng rất nhiều ngôn ngữ lập trình và kỹ thuật mã hóa để thực hiện các thông tin mô tả trong bản mô tả này. Ngoài ra, chương trình máy tính khi áp dụng sẽ không bị giới hạn ở dòng điều khiển cụ thể bất kỳ và có thể sử dụng các dòng điều khiển khác nhau mà không nằm ngoài phạm vi của sáng chế.

Ngoài ra, một hoặc nhiều bước của chương trình máy tính khi áp dụng có thể được thực hiện song song và/hoặc lần lượt. Chương trình máy tính này khi áp dụng có thể được lưu trữ trên vật ghi đọc được bằng máy tính bất kỳ. Vật ghi đọc được bằng máy tính này có thể bao gồm các bộ lưu trữ chứng hạn như các đĩa từ hoặc đĩa quang, các vi mạch nhớ hoặc các bộ lưu trữ khác thích hợp để tương tác với thiết bị đọc thích hợp/máy tính đa năng. Trong các trường hợp như vậy, vật ghi đọc được bằng máy tính này mang tính không khả biến. Vật ghi lưu trữ này cũng bao hàm tất cả các vật ghi đọc được bằng máy tính, ví dụ vật ghi lưu trữ chỉ lưu trữ dữ liệu trong các khoảng thời gian ngắn và/hoặc chỉ khi có điện như bộ nhớ dạng thanh ghi, bộ nhớ đệm của bộ xử lý và bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên (RAM) và tương tự. Vật ghi đọc được bằng máy tính này có thể còn bao gồm vật ghi hữu tuyến chẳng hạn như được nêu ví dụ trong hệ thống internet hoặc, vật ghi lưu trữ không dây như được nêu ví dụ theo công nghệ bluetooth. Chương trình máy tính này khi được tải và được thực hiện trên thiết bị đọc thích hợp sẽ khiến thiết bị có thể tiến hành hiệu quả các bước của các phương pháp được mô tả.

Các phương án làm ví dụ cũng có thể được thực hiện dưới dạng các mô đun phần cứng. Mô đun là đơn vị phần cứng chức năng được tạo ra để sử dụng cùng với các thành phần hoặc các mô đun khác. Ví dụ, mô đun có thể được thực hiện thực hiện bằng cách sử dụng các thành phần điện tử số hóa hoặc rời rạc, hoặc nó có thể tạo thành một phần mạch điện tử toàn phần chứng hạn như mạch tích hợp chuyên dụng (ASIC). Người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật này sẽ hiểu rằng, các phương án làm ví dụ có thể cũng được thực hiện dưới dạng kết hợp các mô đun phần cứng và phần mềm.

Ngoài ra, khi mô tả một số phương án, sáng chế có thể được bộc lộ phương pháp và/hoặc quá trình như là sự thứ tự cụ thể của các bước. Tuy nhiên, trừ khi được yêu cầu khác đi, được hiểu là, phương pháp hoặc quá trình sẽ không bị giới hạn bởi thứ tự cụ thể của các bước được bộc lộ. Các thứ tự khác của các bước cũng có thể có. Thứ tự cụ thể của các bước được bộc lộ ở đây sẽ không được hiểu như là quá mức các giới hạn. Trừ khi được yêu cầu khác đi, phương pháp và/hoặc quá trình được bộc lộ ở đây sẽ không bị giới hạn bởi các bước được tiến hành theo thứ tự được viết ra. Thứ tự của các bước có thể được biến đổi và vẫn nằm trong phạm vi của sáng chế.

Ngoài ra, trong phần mô tả của bản mô tả này, bất cứ khi nào sử dụng thuật ngữ “gần như” phải được hiểu là bao gồm, nhưng không bị hạn chế ở, “toàn bộ” hoặc “hoàn toàn” và tương tự. Ngoài ra, bất kỳ khi nào sử dụng các thuật ngữ như “bao gồm” và tương tự, thì dự kiến là sẽ không hạn chế ngôn ngữ mô tả mà nó sẽ bao gồm một cách rộng rãi các phần tử/các thành phần được nêu sau các thuật ngữ đó, bên cạnh các thành phần khác không được nêu một cách rõ ràng. Ngoài ra, bất kỳ khi nào sử dụng các thuật ngữ như “khoảng”, “xấp xỉ” và tương tự, thì thông thường có nghĩa là sự thay đổi phù hợp, ví dụ thay đổi ở mức $\pm 5\%$ của giá trị được bộc lộ, hoặc mức thay đổi 4% của giá trị được bộc lộ, hoặc mức thay đổi 3% của giá trị được bộc lộ, mức thay đổi 2% của giá trị được bộc lộ hoặc mức thay đổi 1% của giá trị được bộc lộ.

Ngoài ra, trong phần mô tả của bản mô tả này, các giá trị cụ thể có thể được bộc lộ theo phạm vi. Các giá trị này thể hiện các điểm đầu cuối của một phạm vi được dự kiến để thể hiện một phạm vi ưu tiên. Bất kỳ khi nào có phạm vi đã được mô tả, thì dự kiến là phạm vi này bao trùm và chỉ ra tất cả các phạm vi phụ có thể cũng như các giá trị bằng số riêng biệt trong phạm vi đó. Tức là, các điểm đầu cuối của một phạm vi sẽ không được hiểu là các giới hạn không linh hoạt. Ví dụ, mô tả phạm vi từ 1% đến 5% được nhằm bộc lộ cụ thể các phạm vi phụ từ 1% đến 2%, từ 1% đến 3%, từ 1% đến 4%, từ 2% đến 3% v.v., cũng như riêng rẽ, các giá trị trong phạm vi đó chẳng hạn như 1%, 2%, 3%, 4% và 5%. Mục đích bộc lộ cụ thể nêu trên có thể áp dụng cho chiều sâu/chiều rộng bất kỳ của phạm vi.

Được hiểu là, máy/thiết bị trò chơi được mô tả theo các phương án làm ví dụ này không bị giới hạn ở hình thức như được thể hiện trong phần mô tả. Các phương án làm ví dụ này cũng có thể được thực hiện với các máy trò chơi như các máy đánh bạc hoặc các máy trò chơi điện tử (EGM - Electronic Gaming Machines).

Ngoài ra, được hiểu là, theo các phương án làm ví dụ, điểm số tích lũy trong bộ đếm điểm số riêng, trong khi không hoàn trả được vào tài khoản của người chơi, thì vẫn có thể được sử dụng để chuộc lại các phần thưởng không mang tính vay mượn và không mang tính tiền bạc đối với người chơi.

Ngoài ra, theo các phương án làm ví dụ, điểm số tích lũy trong bộ đếm điểm số kết quả của người chơi được hoàn trả vào tài khoản người chơi có thể được sử dụng để chơi các trò chơi trong tương lai. Tuy nhiên, theo một số phương án làm ví dụ, tài

khoản người chơi này có thể không đổi được thành tiền mặt, tiền hoặc các khoản ghi có. Tức là, các phương án ví dụ như vậy có thể được thực hiện cho các mục đích phi cờ bạc.

Được hiểu là, người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật hiểu là, có thể thực hiện các thay đổi và/hoặc các cải biến khác đối với các phương án cụ thể mà không nằm ngoài phạm vi sáng chế như đã được mô tả một cách rộng rãi. Các phương án này, do đó, ở mọi khía cạnh được xem là mang tính minh họa và không có tính hạn chế.

YÊU CẦU BẢO HỘ

1. Thiết bị trò chơi bao gồm:

bộ phận hiển thị được tạo cấu hình để hiển thị bằng thị giác cả bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng;

môđun nhập liệu của người chơi được sắp xếp để nhận thông tin đầu vào của người chơi để chơi một lượt trò chơi;

bộ tạo số ngẫu nhiên được sắp xếp để kết xuất kết quả đầu ra của trò chơi;

môđun xử lý được tạo cấu hình để thưởng điểm số thắng liên quan đến kết quả đầu ra của trò chơi, môđun xử lý này còn được tạo cấu hình để tích lũy một phần điểm số thắng vào bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả bộ đếm điểm số kết quả của người chơi lẫn bộ tự đếm điểm số riêng;

trong đó điểm số bất kỳ được tích lũy trong bộ tự đếm điểm số riêng sẽ không hoàn trả cho người chơi; và

trong đó, môđun xử lý này được tạo cấu hình để cho phép ít nhất một trong số bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng có thể được sử dụng để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo.

2. Thiết bị trò chơi theo điểm 1, trong đó môđun xử lý này còn được tạo cấu hình để tích lũy phần điểm số thắng vào bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả bộ đếm điểm số kết quả của người chơi lẫn bộ tự đếm điểm số riêng, dựa trên một hoặc nhiều điều kiện tích lũy.

3. Thiết bị trò chơi theo điểm 2, còn bao gồm môđun xử lý được tạo cấu hình để tích lũy một phần điểm số thắng vào bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả bộ đếm điểm số kết quả của người chơi lẫn bộ tự đếm điểm số riêng, dựa trên việc so sánh điểm số thắng với ngưỡng điểm định trước được thực hiện bởi môđun xử lý.

4. Thiết bị trò chơi theo điểm 2 hoặc điểm 3, còn bao gồm môđun xử lý được tạo cấu hình để tích lũy một phần điểm số thắng vào bộ tự đếm điểm số riêng hoặc cả bộ đếm điểm số kết quả của người chơi lẫn bộ tự đếm điểm số riêng, dựa trên việc so sánh kết quả đầu ra của trò chơi với một hoặc nhiều quy tắc tích lũy gắn liền với kết quả đầu ra của trò chơi được thực hiện bởi môđun xử lý.

5. Thiết bị trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 4, còn bao gồm môđun xử lý được tạo cấu hình để lựa chọn một cách tự động một trong số bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng làm bộ đếm lựa chọn để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo, và trong đó nếu điểm số tích lũy trong bộ đếm lựa chọn này không đủ để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo, thì môđun xử lý này được tạo cấu hình để trừ điểm số tích lũy trong bộ đếm lựa chọn và trừ số điểm còn lại của thông tin đầu vào tiếp theo từ bộ đếm không được lựa chọn.

6. Thiết bị trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 4, còn bao gồm môđun nhập liệu của người chơi được tạo cấu hình để nhận lệnh của người chơi để ra lệnh cho môđun xử lý lựa chọn một trong số bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng làm bộ đếm lựa chọn để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo, và trong đó nếu điểm số tích lũy trong bộ đếm lựa chọn không đủ để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo, thì môđun xử lý được tạo cấu hình để giảm bớt điểm số của thông tin đầu vào tiếp theo đến mức nhỏ hơn hoặc bằng điểm số tích lũy trong bộ đếm lựa chọn sao cho thông tin đầu vào tiếp theo được trừ từ điểm số tích lũy trong bộ đếm lựa chọn.

7. Thiết bị trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 4, còn bao gồm môđun nhập liệu của người chơi được tạo cấu hình để nhận lệnh người chơi để ra lệnh cho môđun xử lý lựa chọn một trong số bộ đếm điểm số kết quả của người chơi và bộ tự đếm điểm số riêng làm bộ đếm lựa chọn để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo để chơi lượt trò chơi tiếp theo, và trong đó nếu điểm số tích lũy trong bộ đếm lựa chọn không đủ để tạo ra thông tin đầu vào tiếp theo, thì môđun xử lý được tạo cấu hình để kết thúc việc chơi trò chơi.

8. Thiết bị trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 7, còn bao gồm môđun xử lý được tạo cấu hình chỉ để trả lại điểm số tích lũy cuối cùng của bộ đếm điểm số kết quả của người chơi vào tài khoản của người chơi khi nhận lệnh là ván chơi bị kết thúc ở thiết bị trò chơi.

9. Thiết bị trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 8, còn bao gồm bộ phận hiển thị được tạo cấu hình để hiển thị bằng thị giác bộ đếm điểm số thắng, môđun xử lý được tạo cấu hình để tạo ra chế độ chơi có thể lựa chọn được, trong đó

nếu chế độ chơi này được lựa chọn, thì môđun xử lý là còn được tạo cấu hình để tích lũy phần điểm số thắng vào bộ đếm điểm số thắng, bộ đếm điểm số thắng này được tạo cấu hình để thực hiện chức năng làm bộ đếm trung gian, và trong đó môđun xử lý cũng được tạo cấu hình để xác định nếu việc lựa chọn để thoát khỏi chế độ chơi đã được thực hiện và nếu xác định được rằng, việc thoát khỏi chế độ chơi đã được lựa chọn, thì môđun xử lý được tạo cấu hình để chuyển tổng số điểm tích lũy trong bộ đếm điểm số thắng sang bộ đếm điểm số kết quả của người chơi.

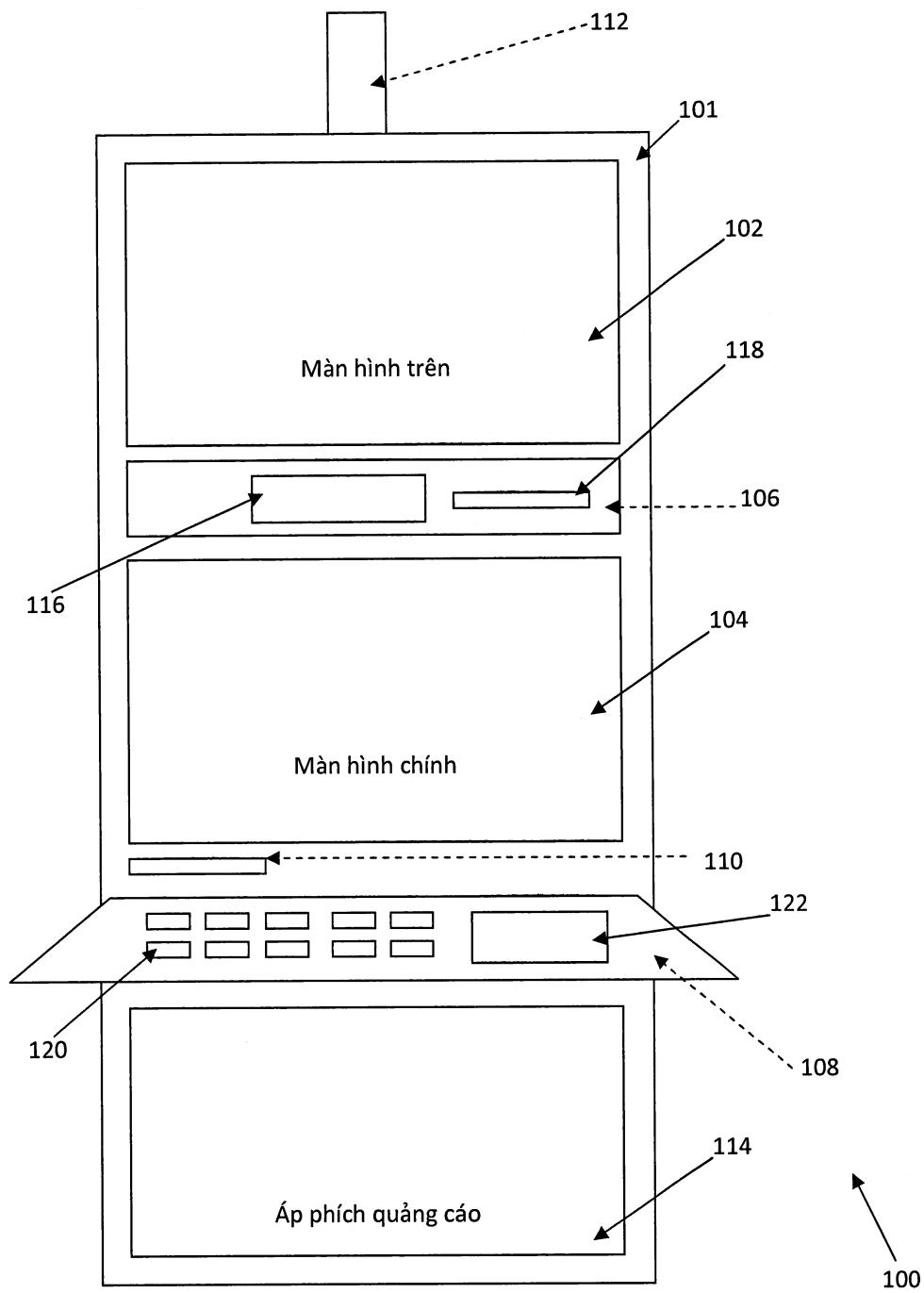


FIG. 1A

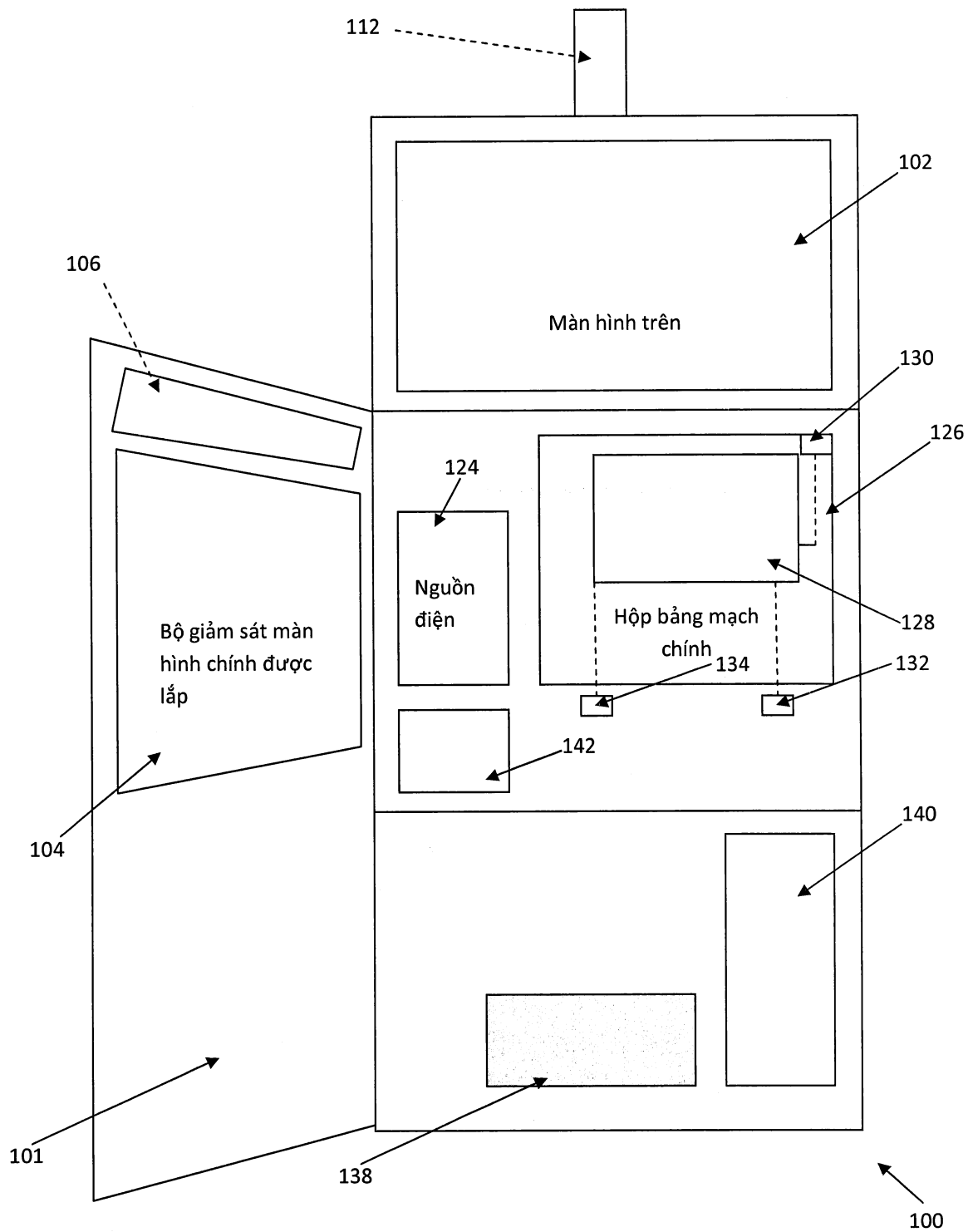


FIG. 1B

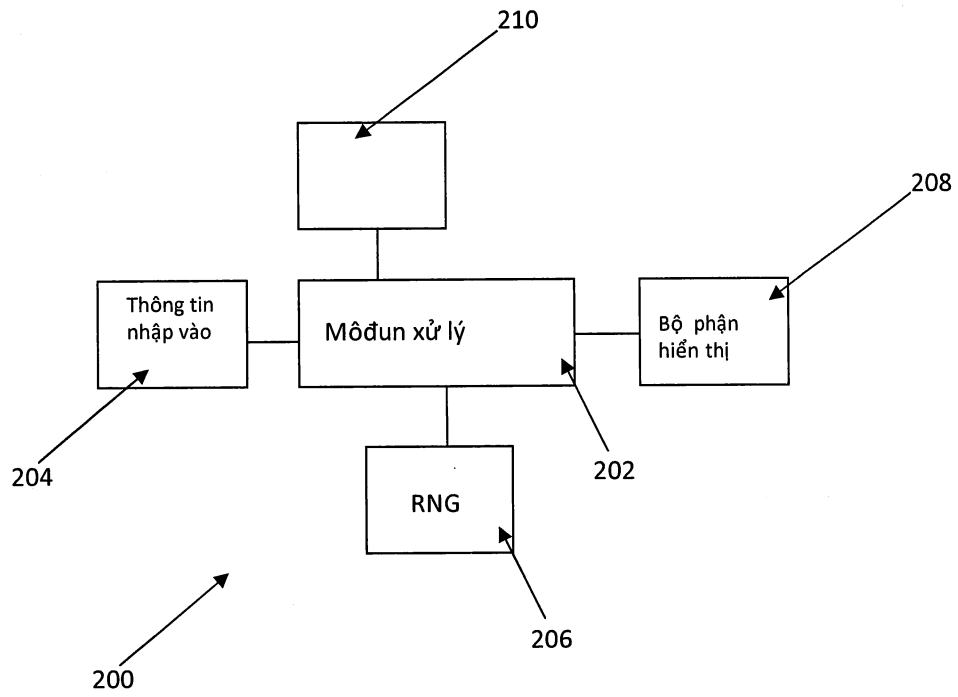


FIG. 2

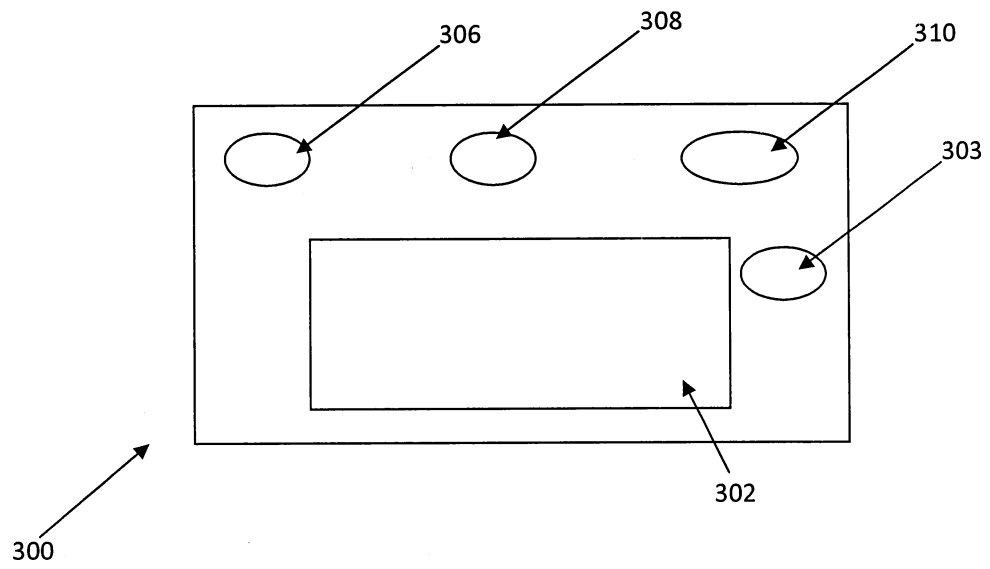


FIG. 3

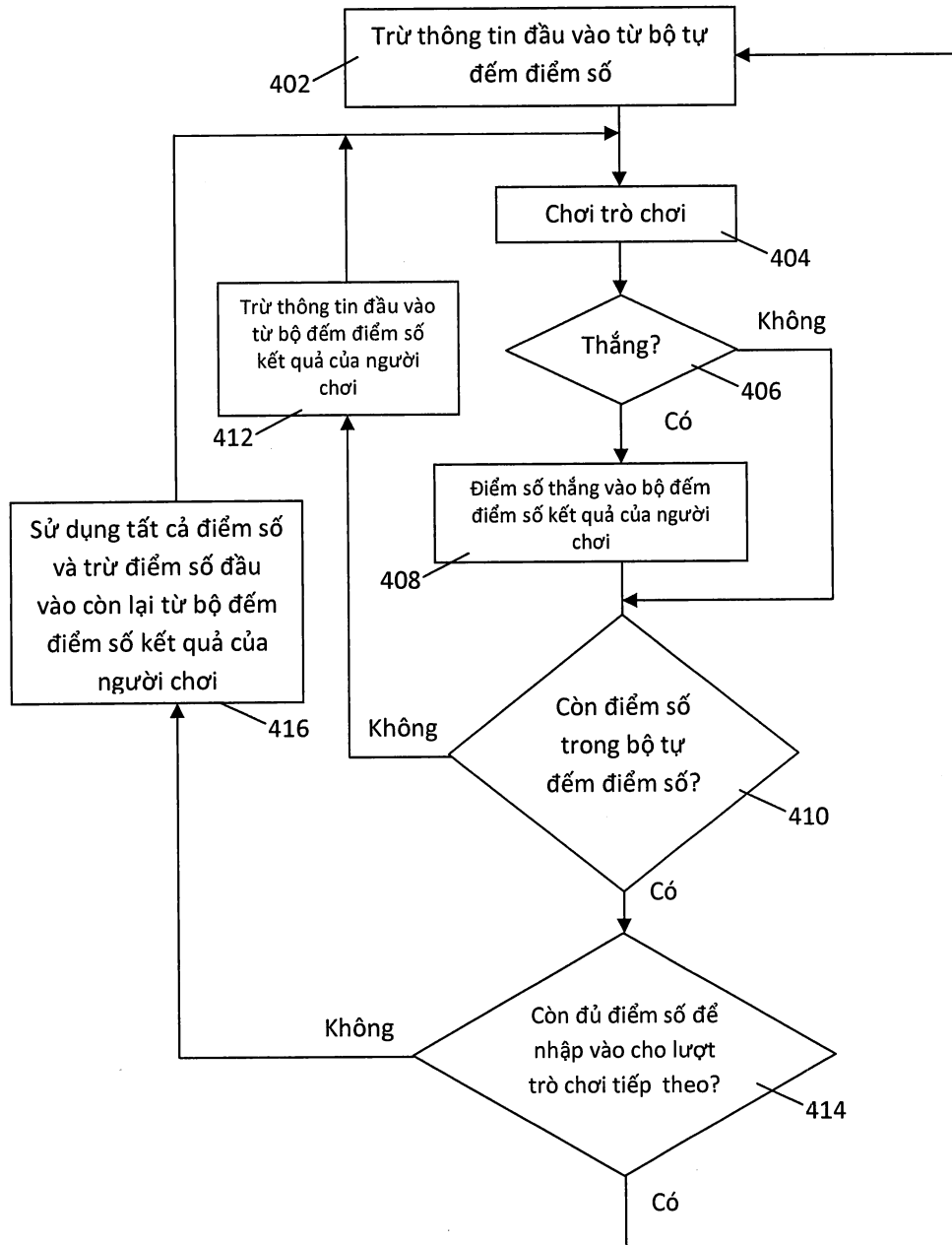


FIG. 4A

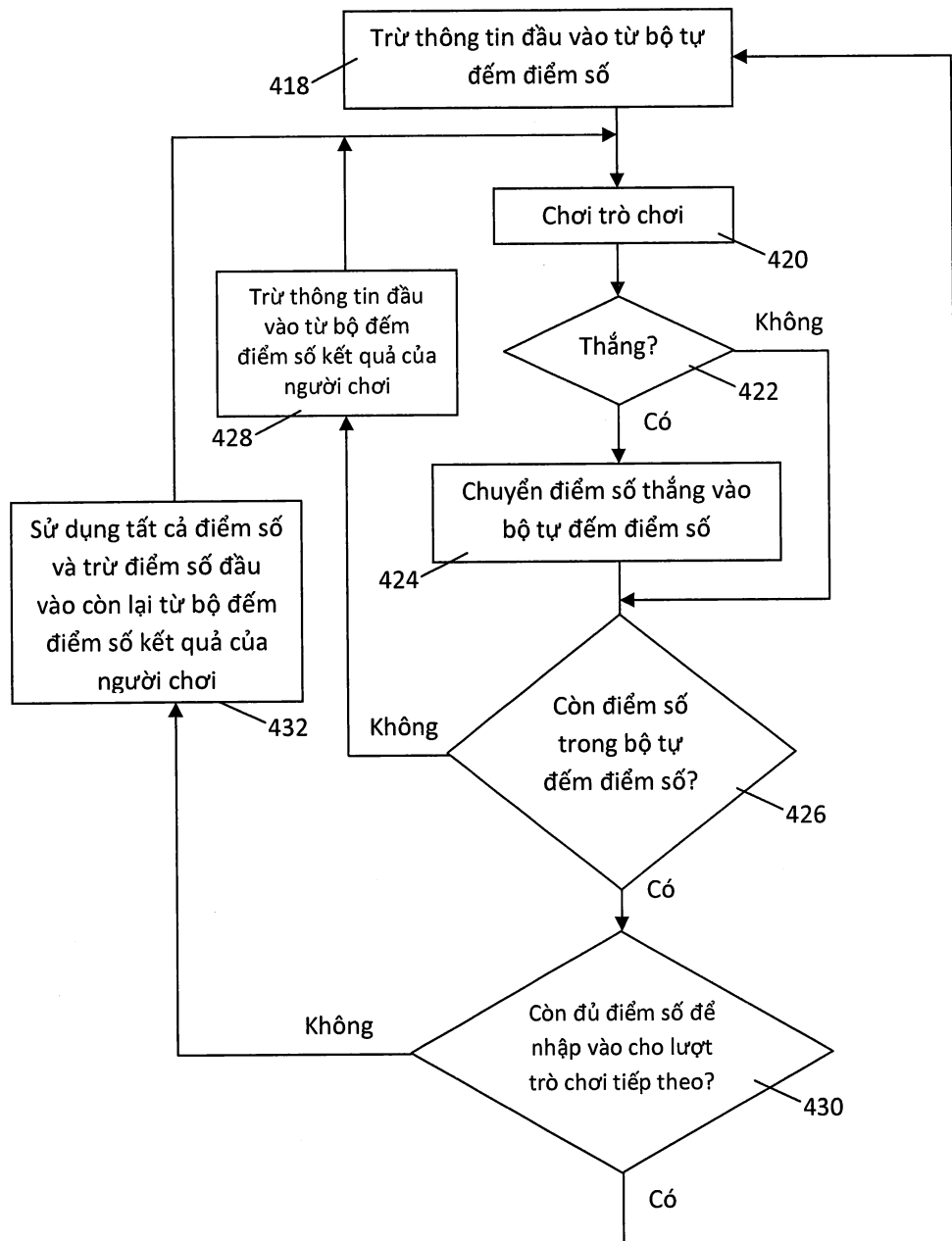


FIG. 4B

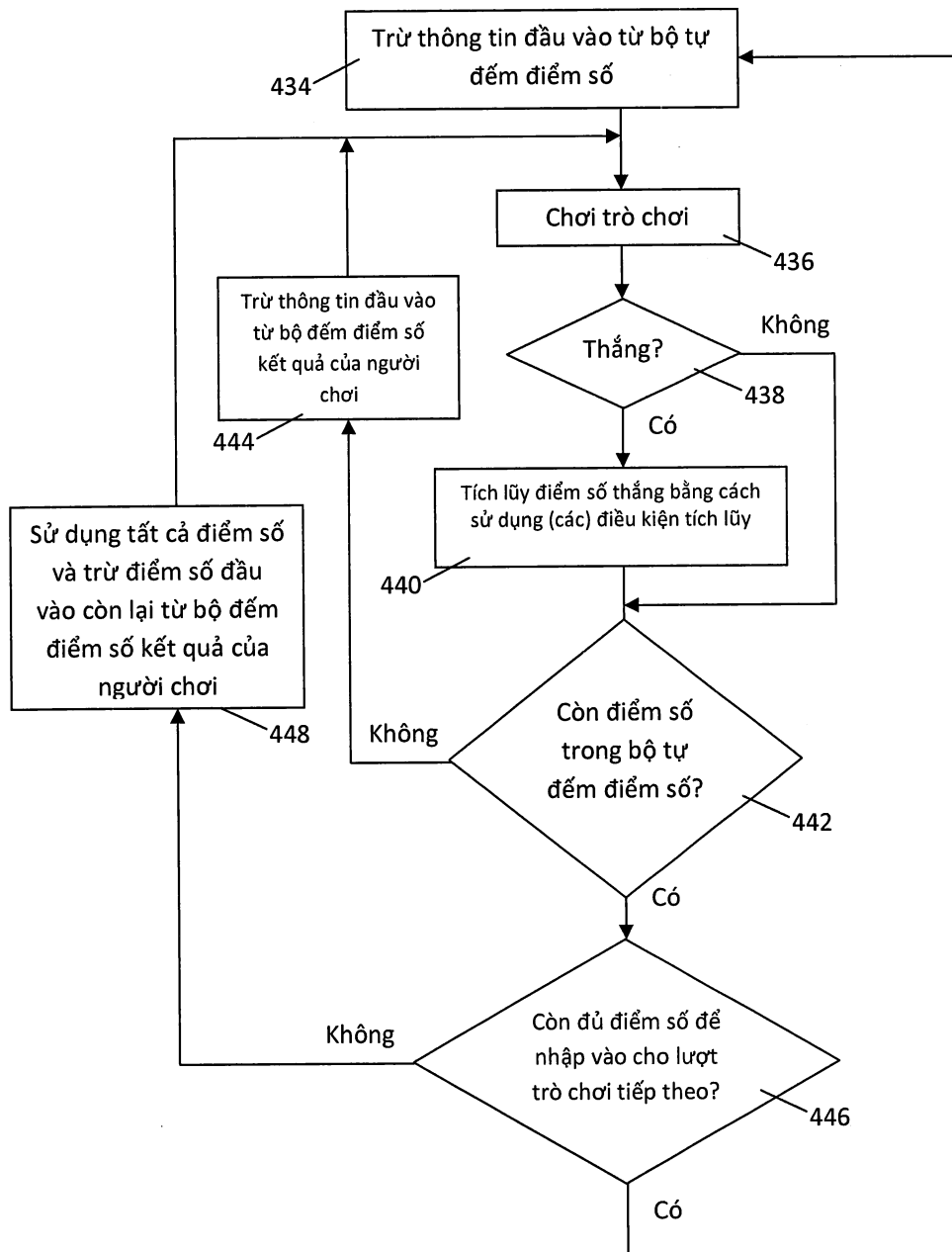


FIG. 4C

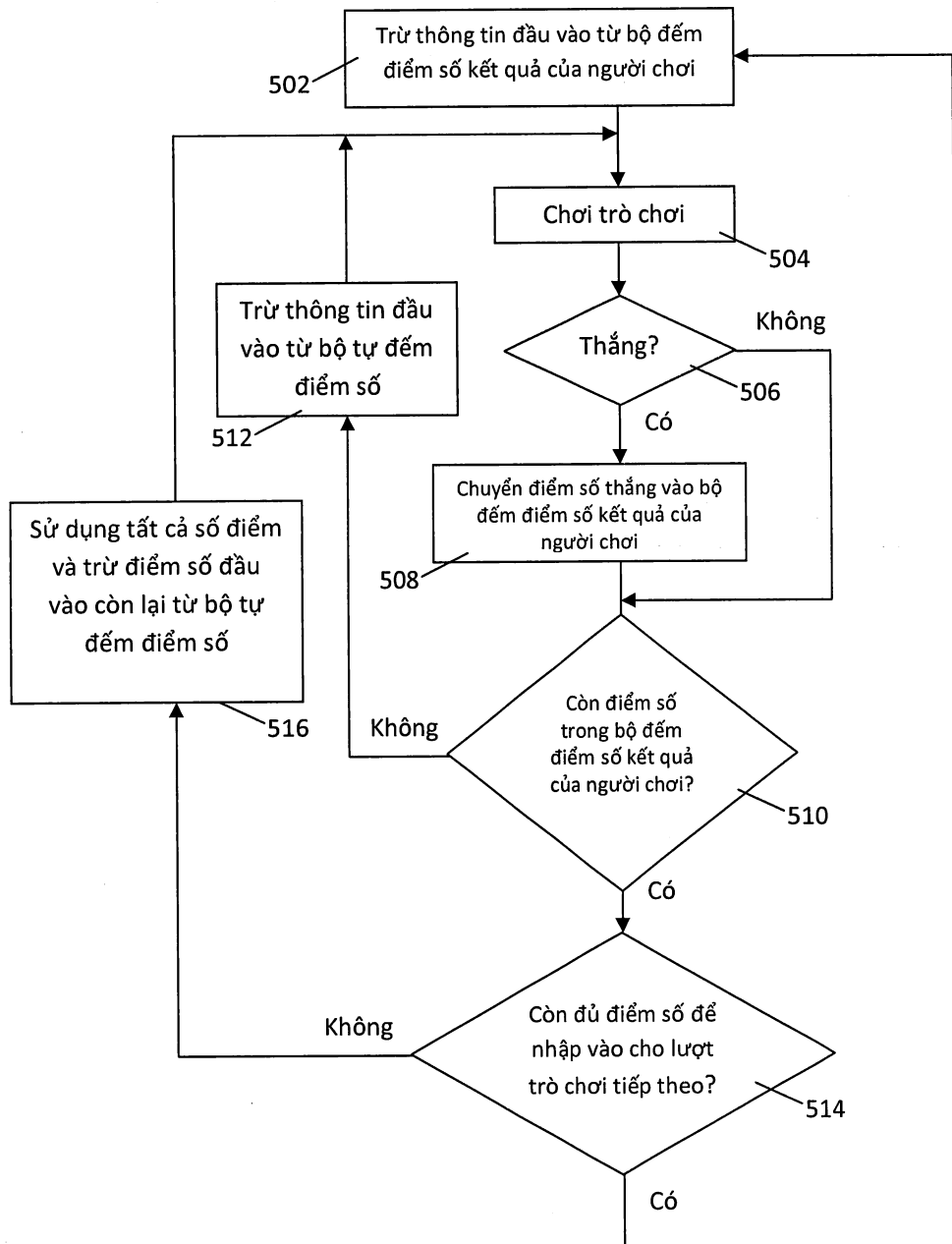


FIG. 5A

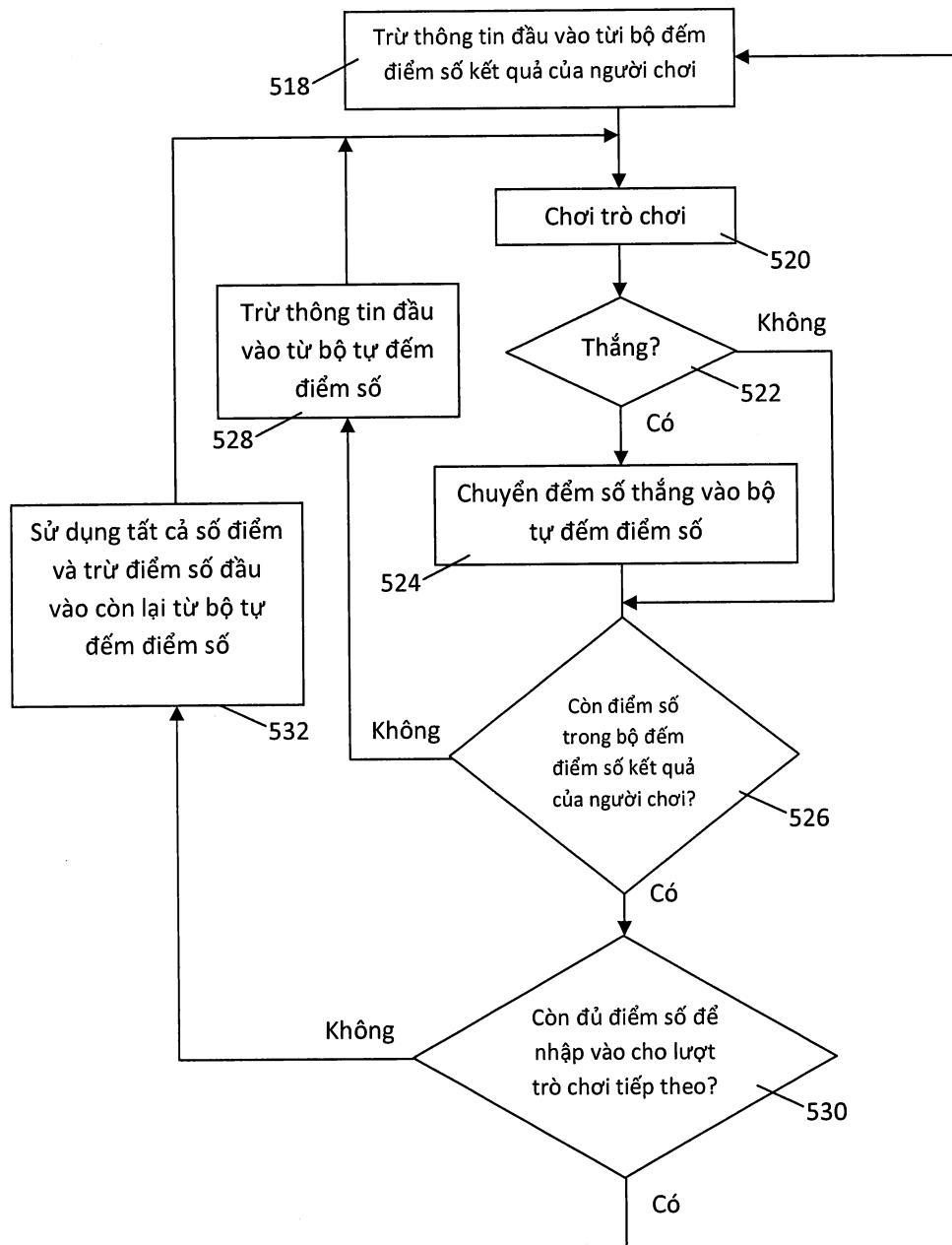


FIG. 5B

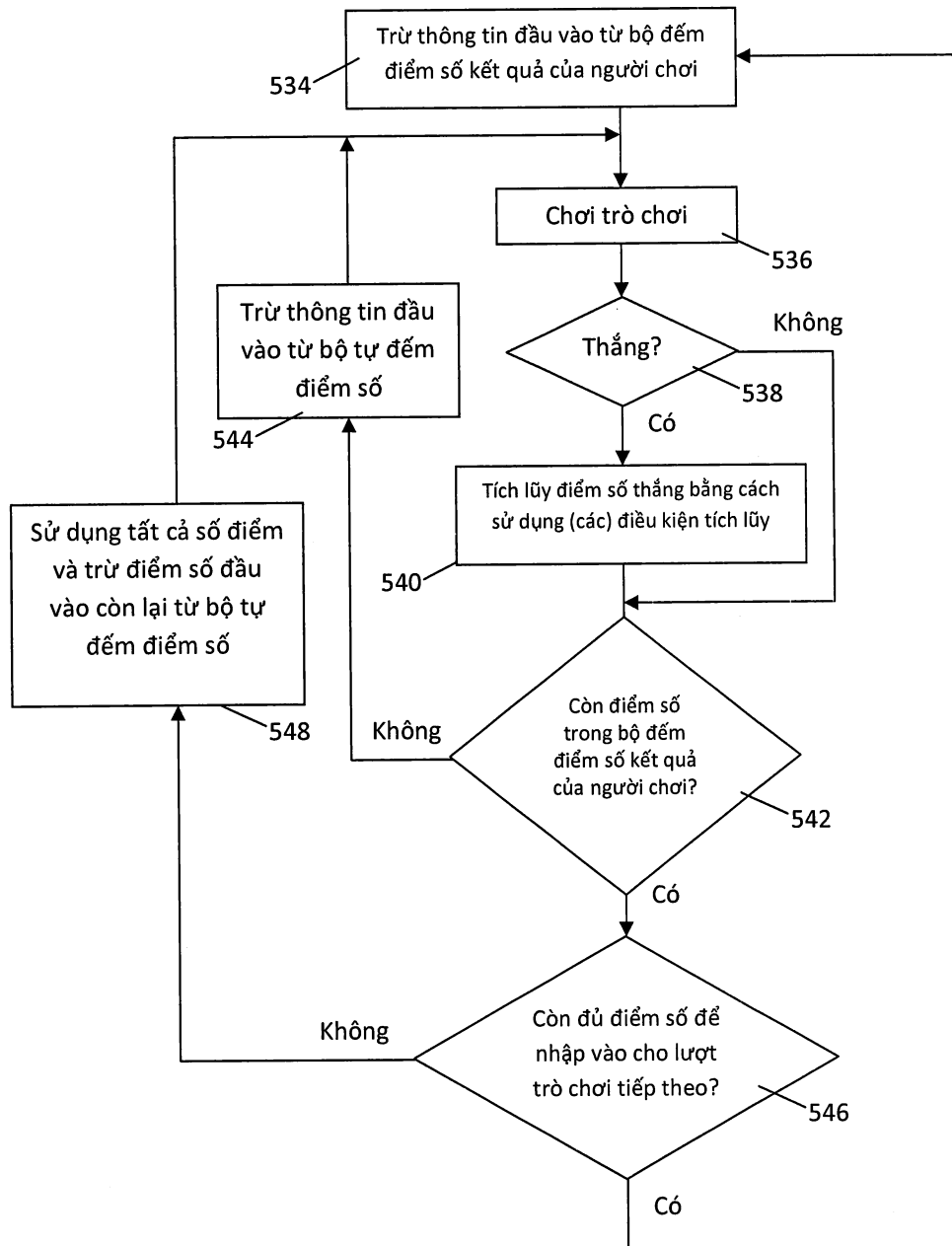


FIG. 5C

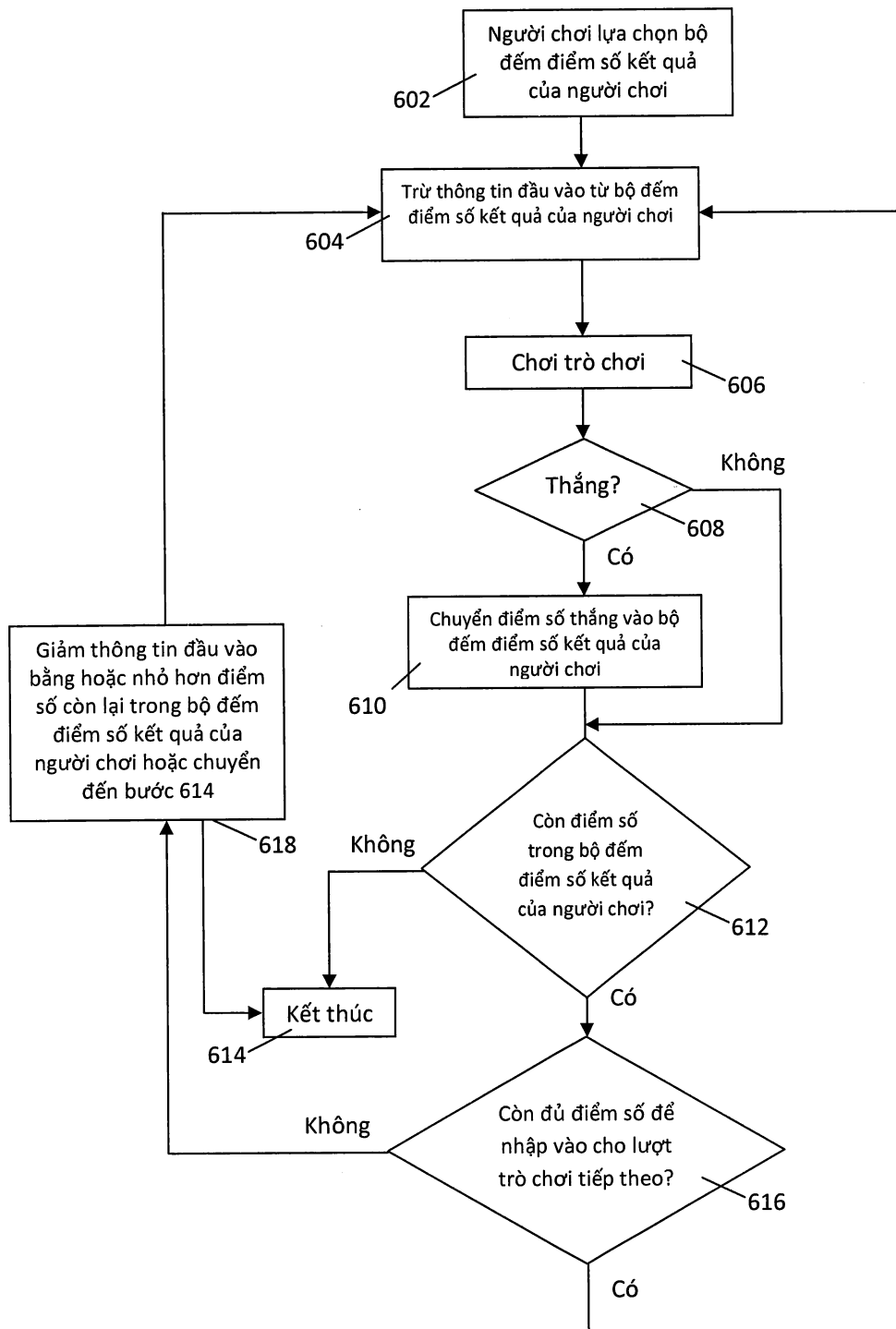


FIG. 6A

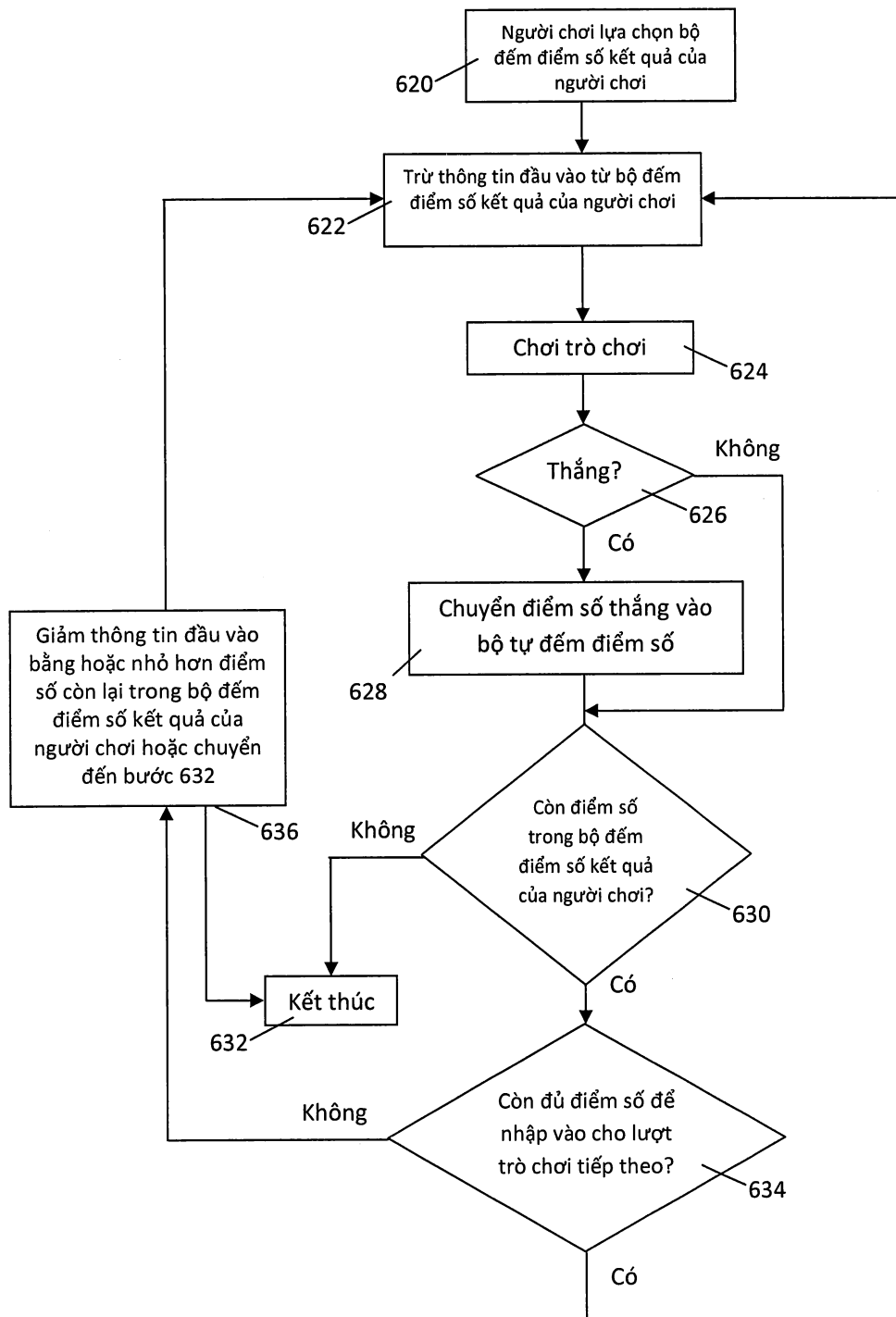


FIG. 6B

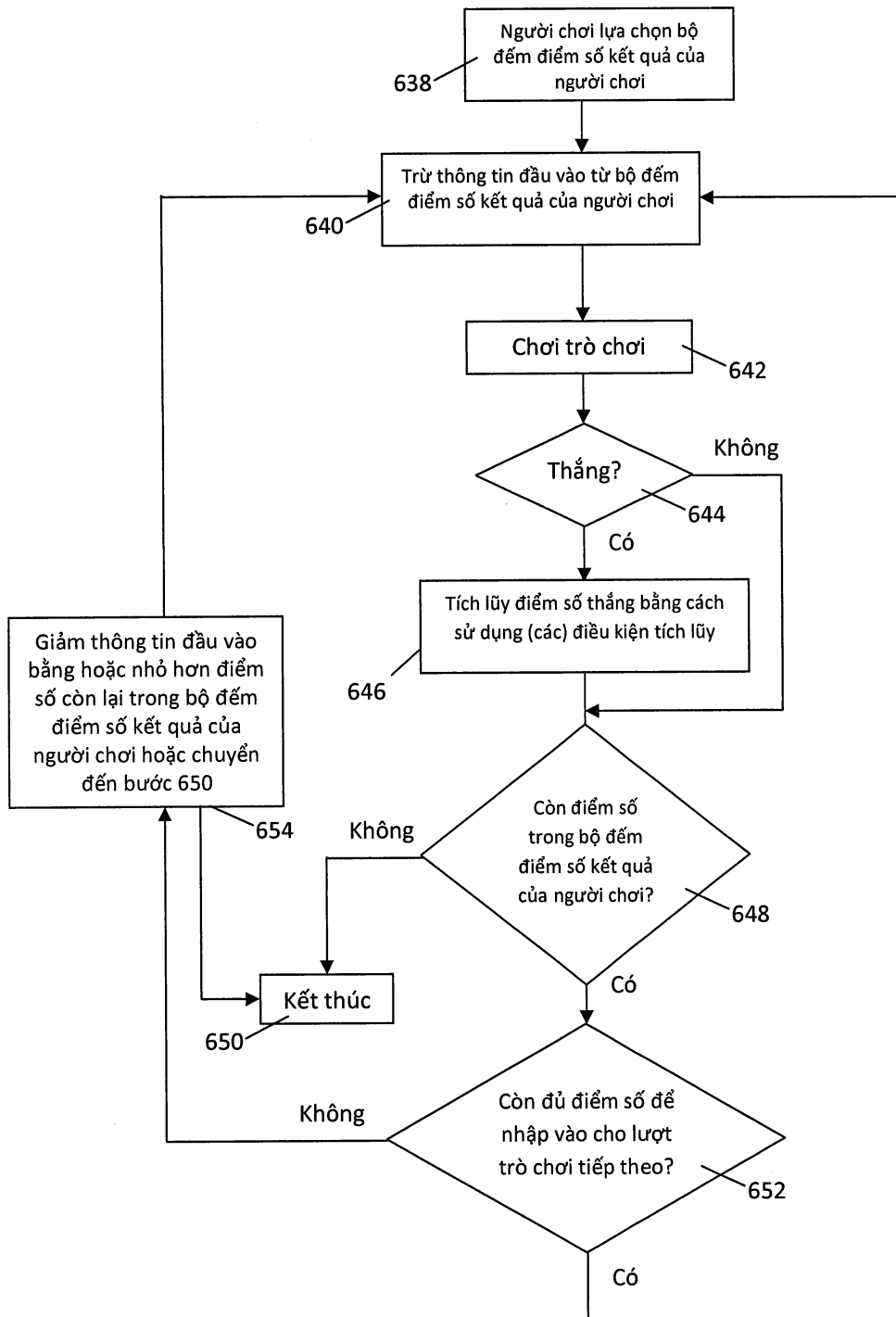


FIG. 6C

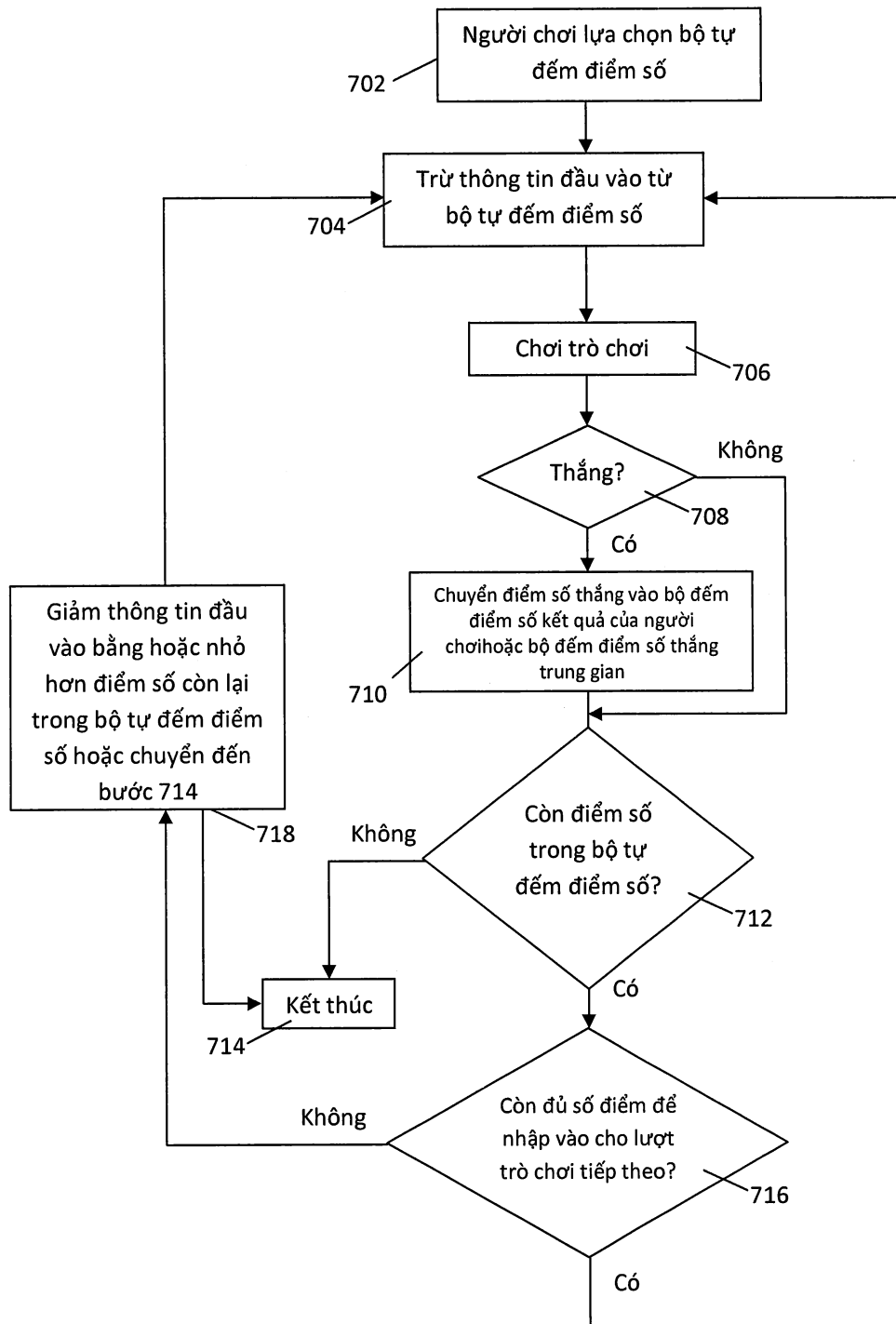


FIG. 7A

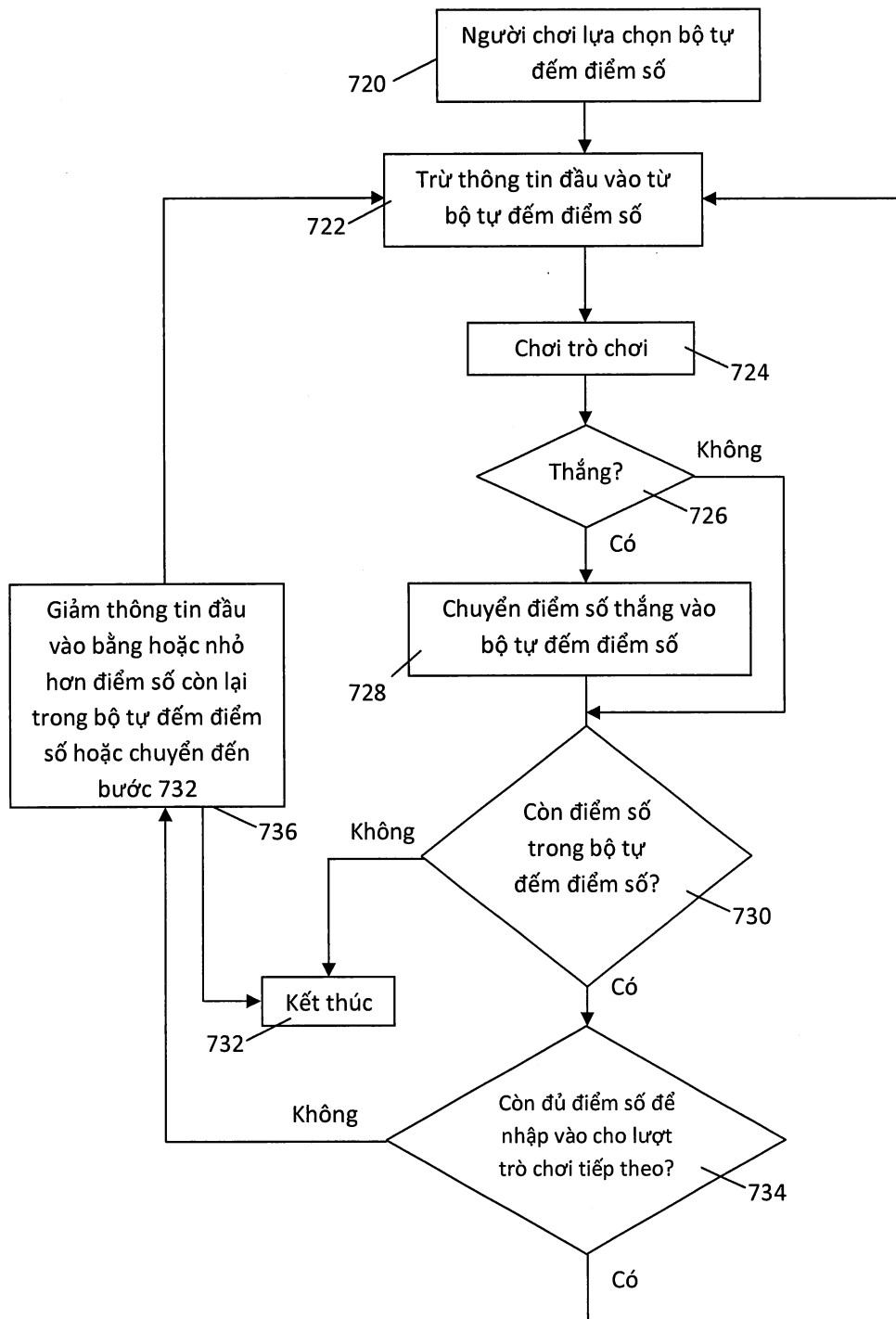


FIG. 7B

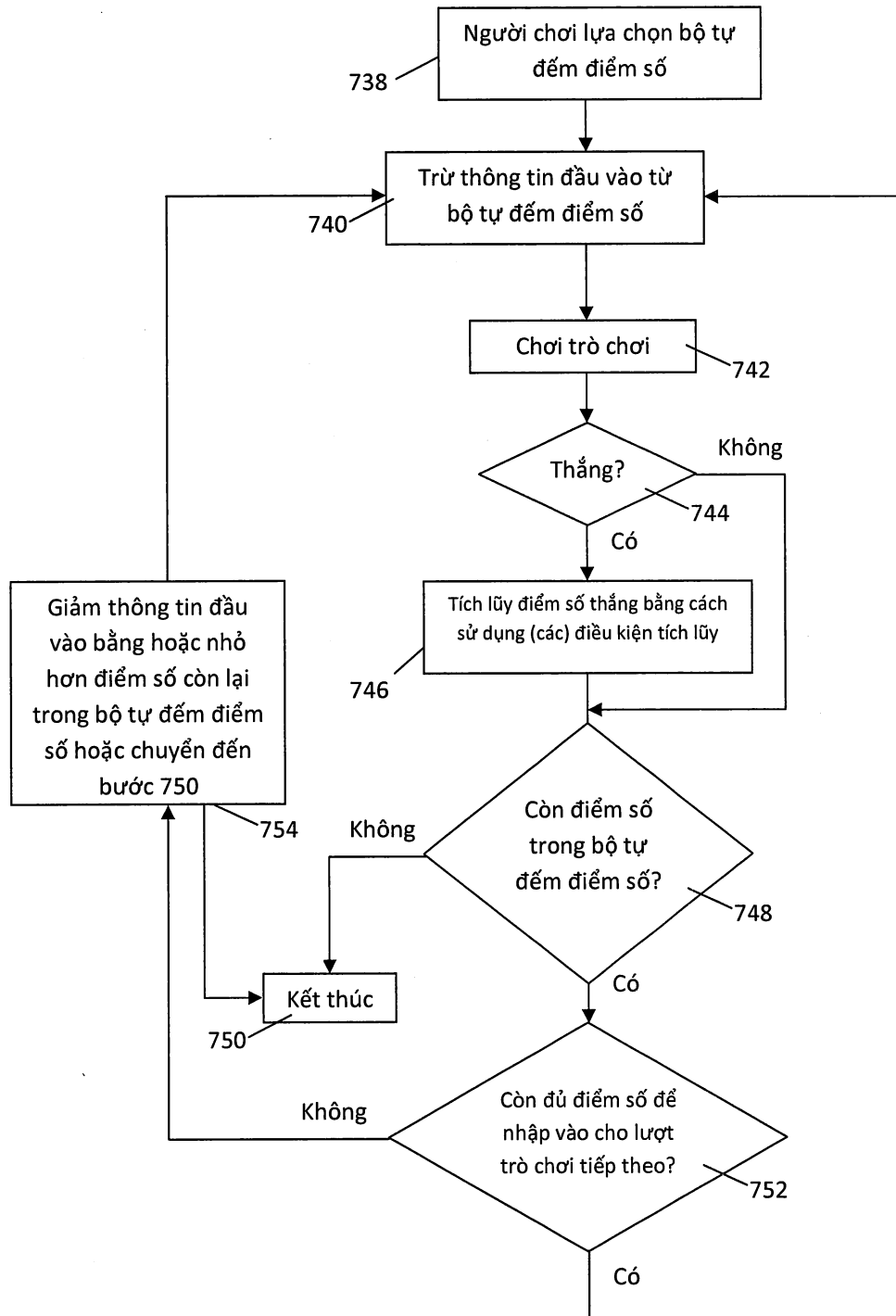


FIG. 7C

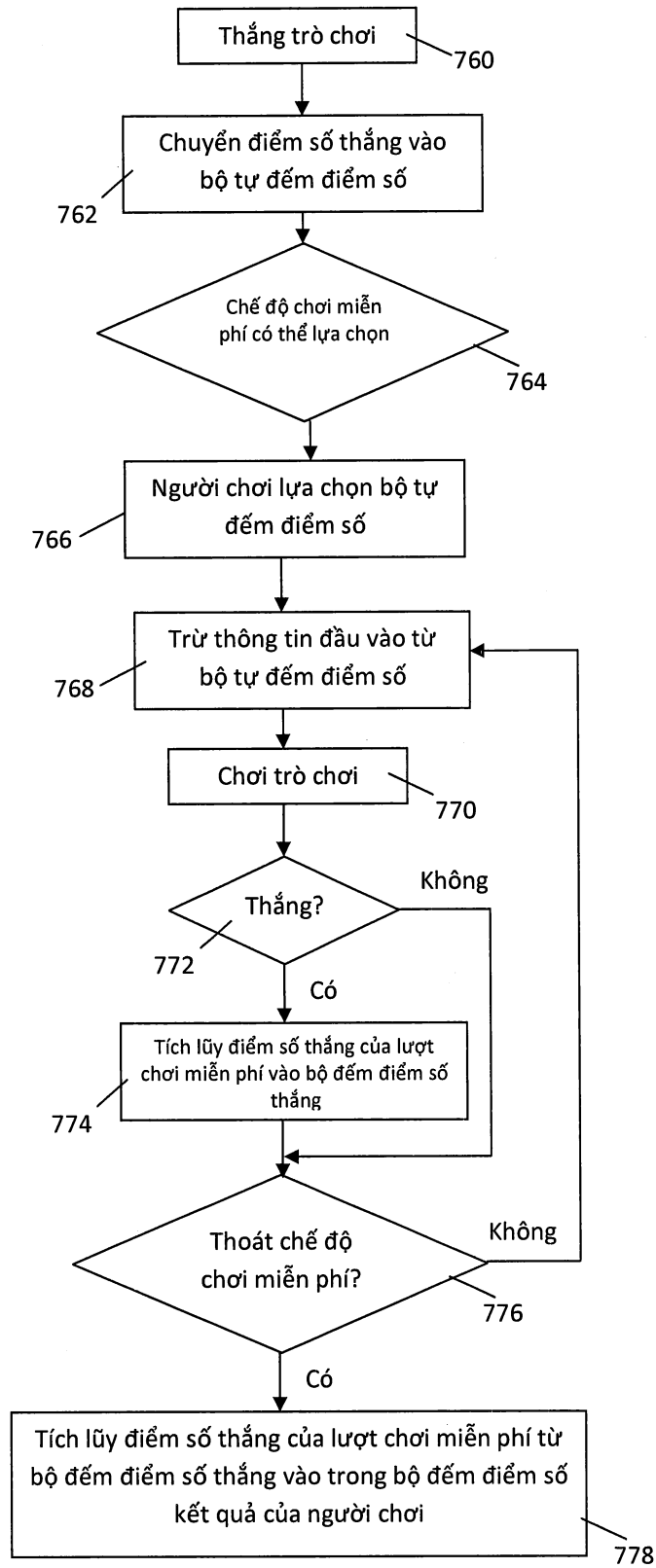


FIG. 7D

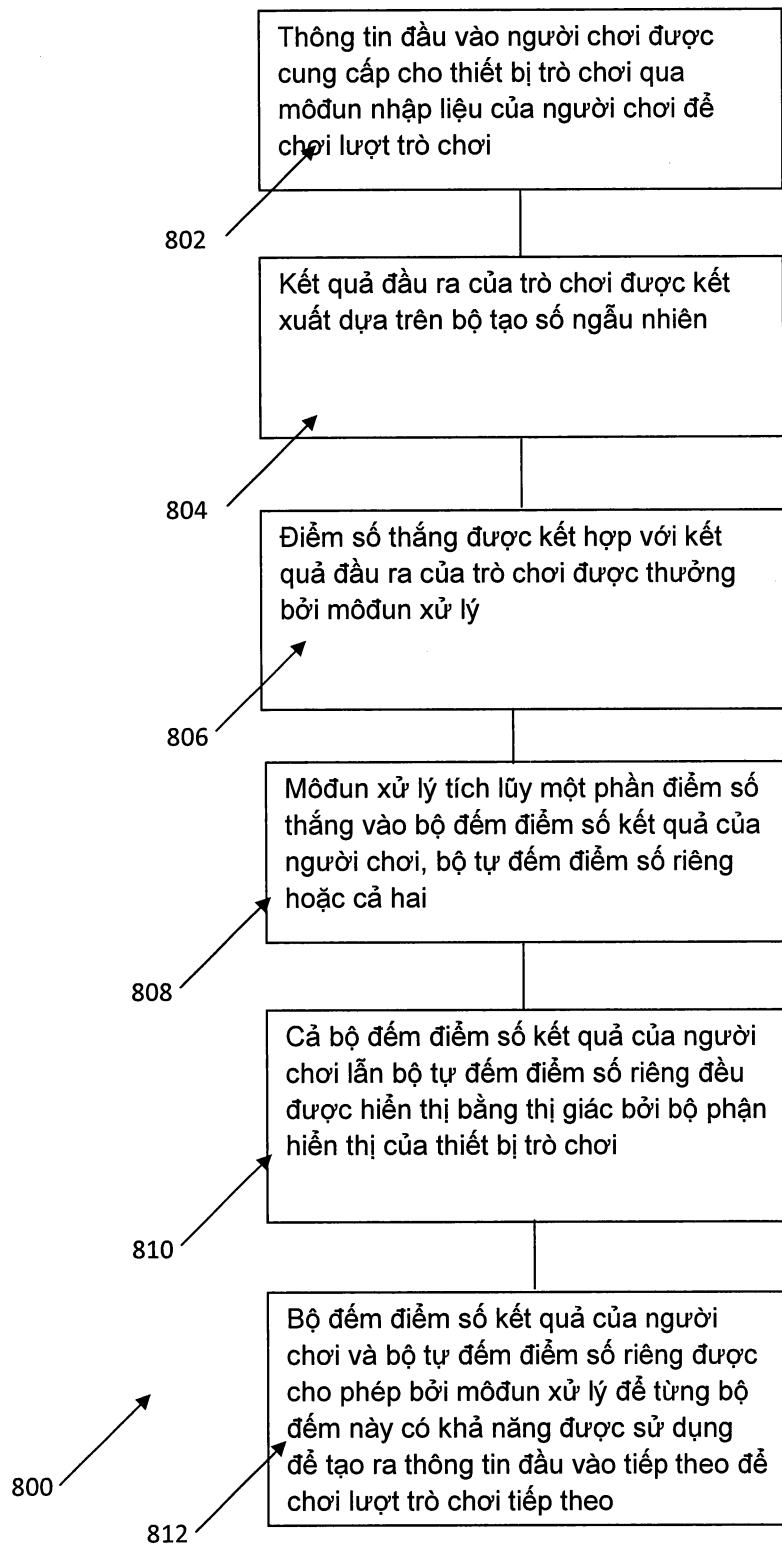


FIG. 8

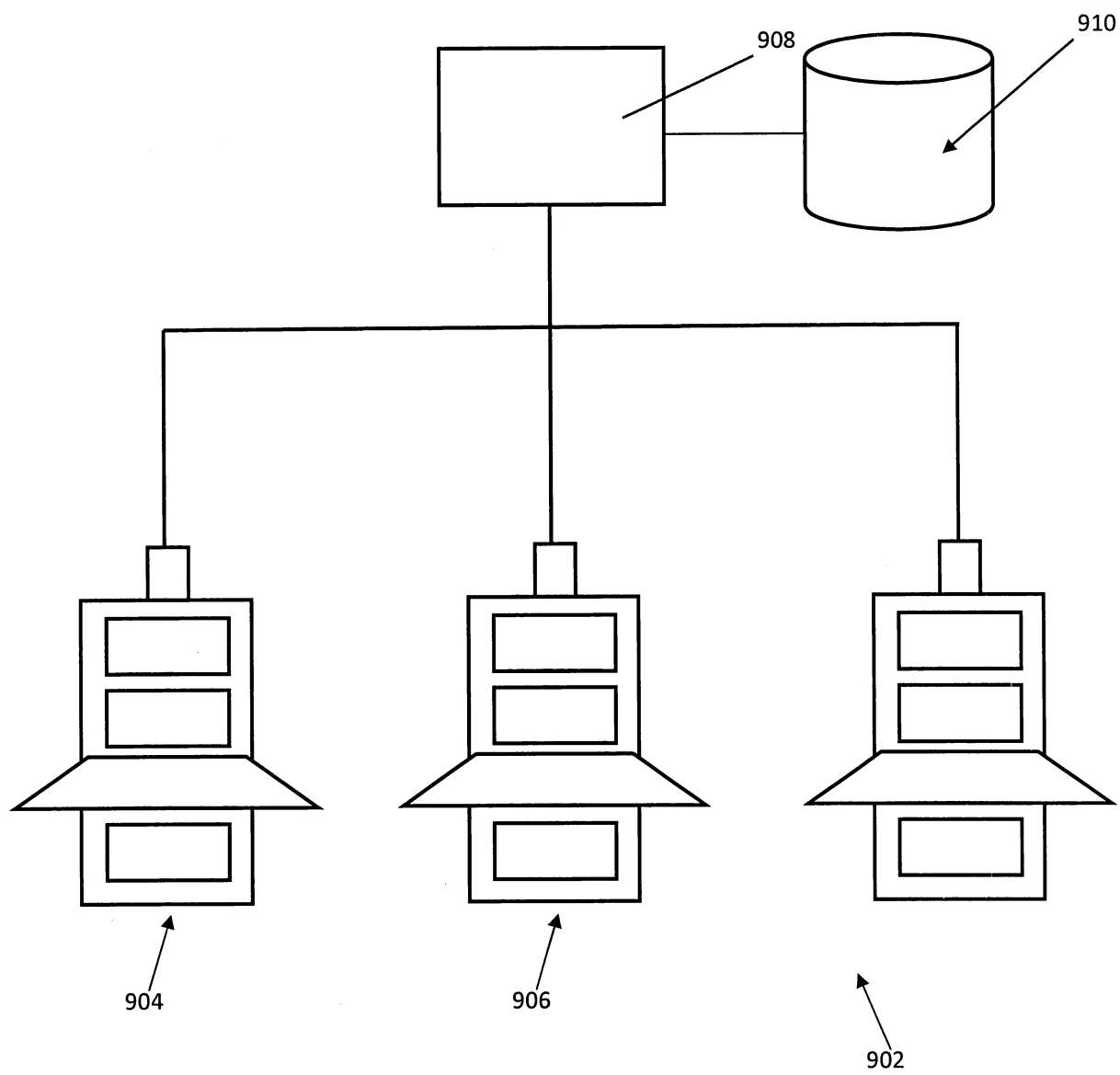


FIG. 9

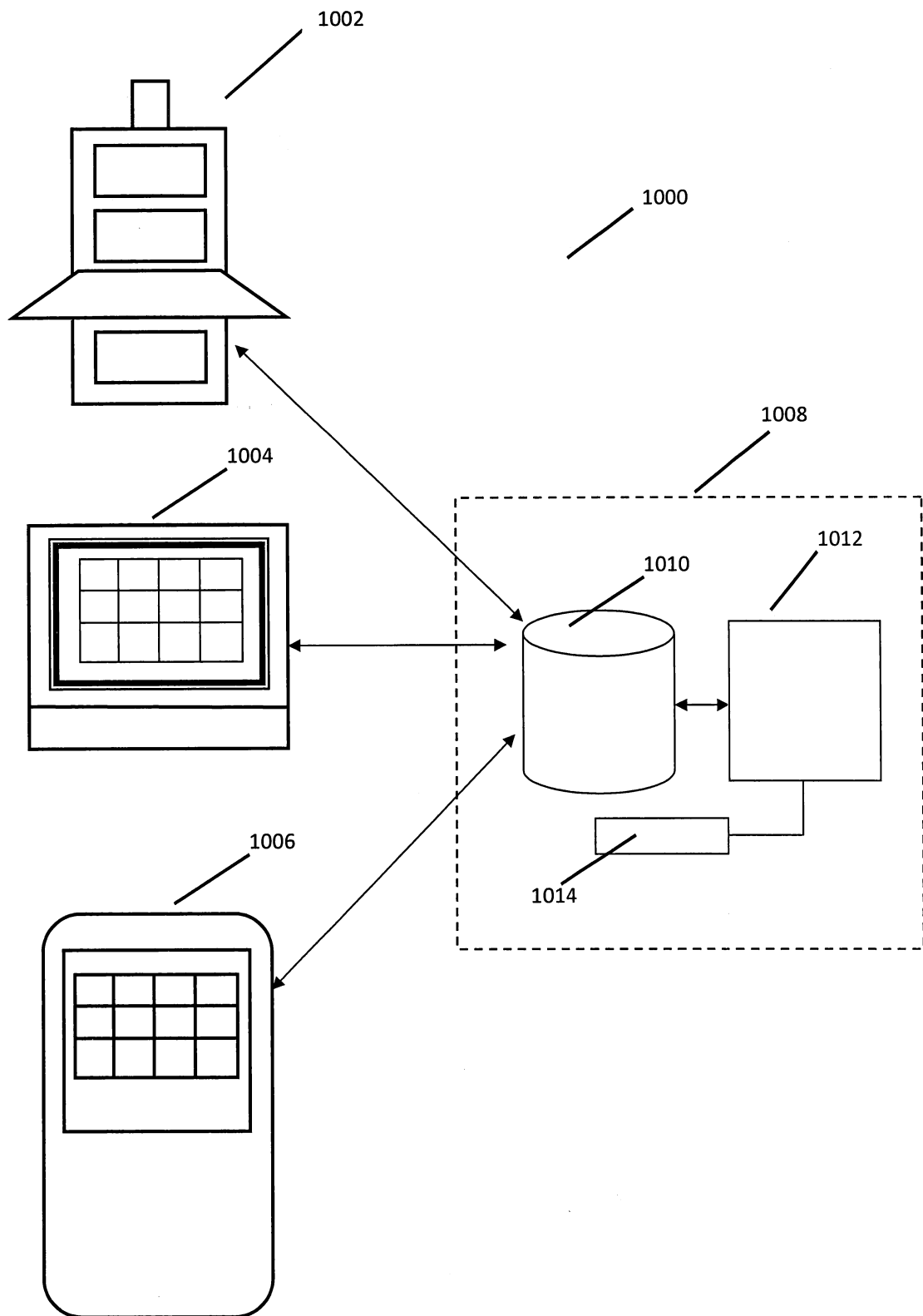


FIG. 10

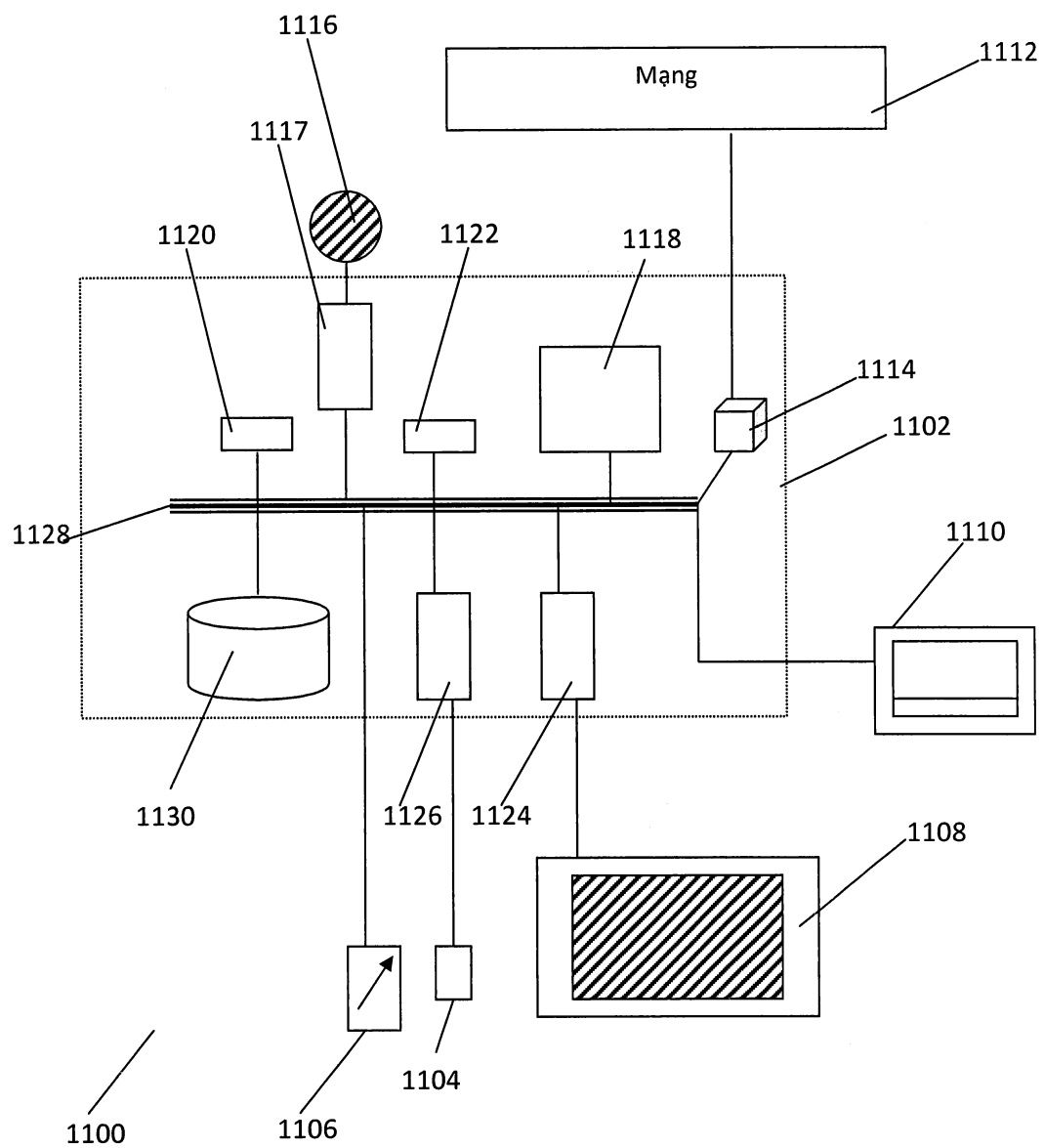


FIG. 11

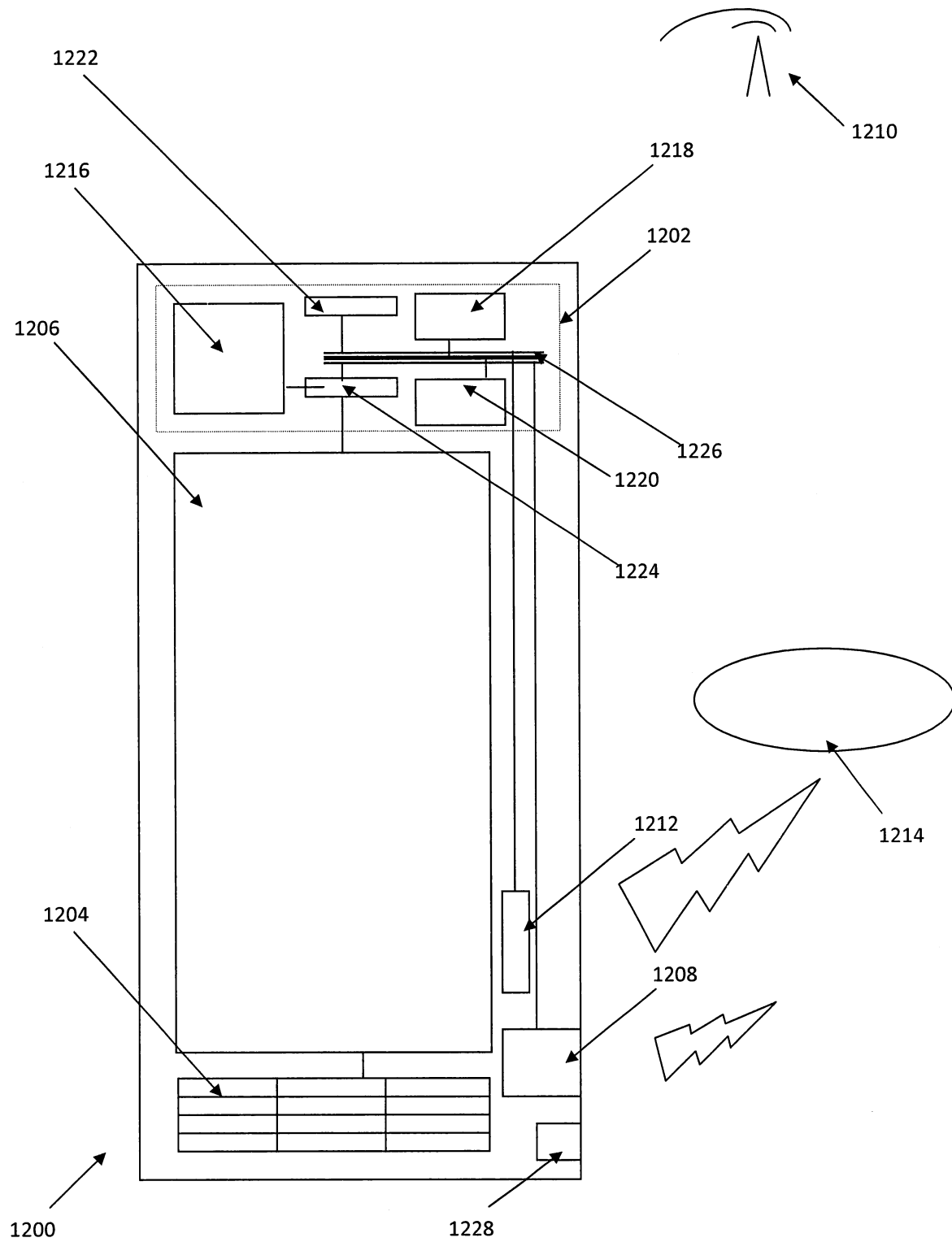


FIG. 12