



(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)



1-0025170

(51)⁷ G07F 17/32; G06F 3/0481; G06F 3/0485 (13) B

(21) 1-2015-02656

(22) 31/01/2014

(86) PCT/EP2014/051910 31/01/2014

(87) WO2014/118323 07/08/2014

(30) 1301718.1 31/01/2013 GB

(45) 25/08/2020 389

(43) 25/02/2016 335A

(73) NOVOMATIC AG (AT)

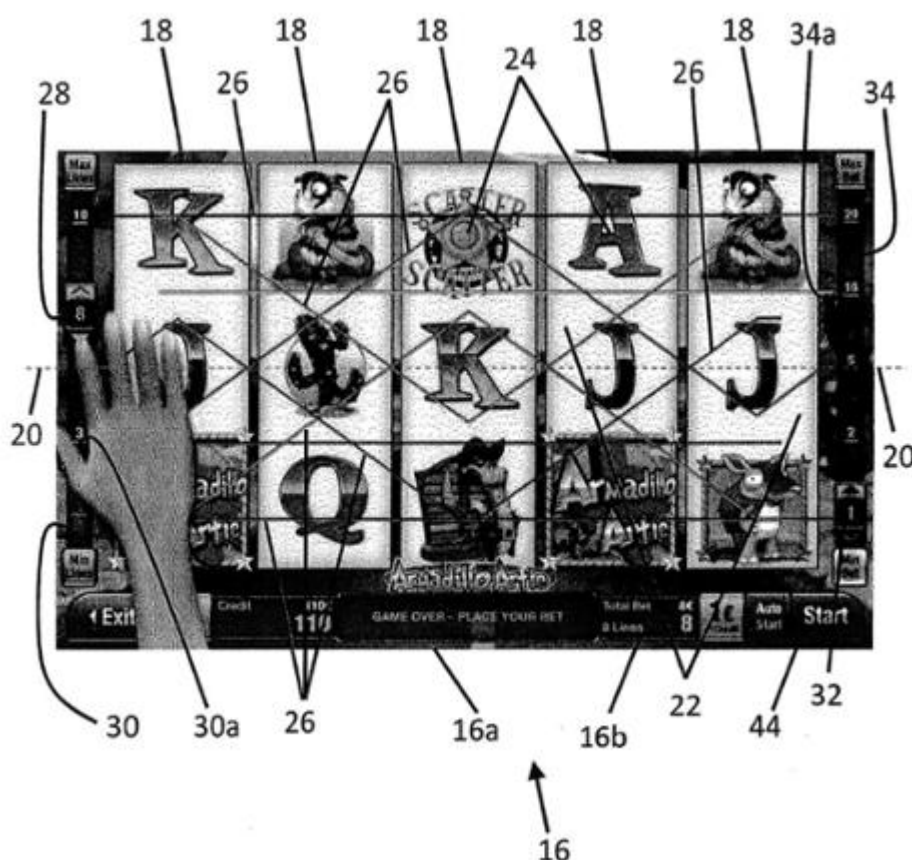
Wiener Strasse 158, A-2352 Gumpoldskirchen, Austria

(72) BARTOSIK, Oliver (AT).

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

(54) GIAO DIỆN ĐẶT CƯỢC

(57) Sáng chế đề cập đến giao diện đặt cược cho thiết bị chơi trò chơi để đặt cược khi chơi trò chơi. Giao diện đặt cược bao gồm màn hình hiển thị để hiển thị ít nhất một phần của trò chơi được chơi và nút trượt có thể thay đổi vị trí dọc theo rãnh trượt được định hướng kéo dài từ phần dưới của màn hình hiển thị đến phần trên của màn hình hiển thị. Cược được đặt khi chơi trò chơi phụ thuộc vào vị trí của nút trượt dọc theo rãnh trượt do đó tạo ra cho người chơi chỉ dẫn đặt cược trực quan và vì vậy cho phép người chơi phối hợp tốt hơn khi đặt cược.



Lĩnh vực kỹ thuật được đề cập

Sáng chế đề cập đến giao diện đặt cược.

Tình trạng kỹ thuật của sáng chế

Máy chơi trò chơi liên quan đến việc đặt cược có thể thu được tiền thắng cuộc đã được biết rõ và thường được đề cập đến là máy kéo. Máy kéo thường bao gồm màn hình hiển thị được lắp trong vỏ để hiển thị trò chơi và các nút bấm điện hình được bố trí trên panen nút bấm tách biệt với màn hình hiển thị. Các nút bấm có chức năng cụ thể là khởi động trò chơi, tập hợp kết quả thắng cuộc và xếp hạng người đặt cược. Tuy nhiên, khi các trò chơi trở nên phức tạp hơn, thì cần nhiều nút bấm hơn và điều này dẫn đến việc panen nút bấm bị lộn xộn.

Trong nỗ lực để khắc phục vấn đề này, ngoài các máy được lắp trên màn hình hiển thị, các máy chơi trò chơi còn có các nút nhỏ hơn đã được phát triển. Tuy nhiên, cả hai trường hợp này thường dẫn đến việc người chơi bấm nhầm nút vì các nút nằm gần nhau, điều này dẫn đến việc bị thua oan uổng. Điều này đặc biệt khó giải quyết khi đặt cược vì người chơi trò chơi có thể mất lượng tiền đáng kể.

Bản chất kỹ thuật của sáng chế

Theo khía cạnh thứ nhất, sáng chế đề xuất giao diện đặt cược để đặt cược khi chơi trò chơi, giao diện đặt cược bao gồm màn hình hiển thị để hiển thị ít nhất một phần của trò chơi đang được chơi và nút trượt có thể thay đổi vị trí dọc theo rãnh trượt được định hướng kéo dài từ phần dưới của màn hình đến phần trên của màn hình, trong đó rãnh trượt bao gồm nhiều điểm đánh dấu được phân bố đều dọc theo rãnh trượt, nút trượt được gắn vào tại vị trí của điểm đánh dấu được bố trí liền kề đó, nút trượt cần để thắng sức hút ngưỡng vào vị trí của điểm đánh dấu liền kề để di chuyển dọc theo rãnh trượt đến vị trí của điểm đánh dấu phụ cận và trong đó cược được đặt khi chơi trò chơi phụ thuộc vào vị trí của nút trượt dọc theo rãnh trượt.

Có lợi là, việc bố trí nút trượt và rãnh trượt trên màn hình hiển thị để lại nhiều không gian trên panen nút bấm hơn cho nút thao tác chức năng khác, trong khi đó việc bố

trí rãnh trượt từ vị trí bên dưới đến vị trí bên trên của màn hình hiển thị giúp sự chọn và chỉ dẫn khi đặt cược mang tính trực giác hơn. Ngoài ra, việc bố trí nút trượt và rãnh trượt trên màn hình hiển thị tạo ra chỉ dẫn dễ nhìn thấy mức cược trong khi chơi trò chơi, mà không khiến người chơi phải thay đổi hướng nhìn khỏi màn hình, như là nhìn sang panen nút bấm.

Theo một phương án, màn hình hiển thị bao gồm màn hình cảm ứng chạm và nút trượt và rãnh trượt chứa nút trượt và rãnh trượt hiển thị nhìn thấy được trên màn hình. Trong trường hợp này, nút trượt có thể được thay đổi vị trí dọc theo rãnh trượt thông qua việc người chơi trò chơi đặt ngón tay của họ trên nút trượt đại diện trên màn hình và sau đó di chuyển ngón tay của họ dọc theo rãnh trượt đại diện trên màn hình. Khi rời ngón tay khỏi màn hình, nút trượt sau đó được duy trì tại vị trí đó dọc theo rãnh trượt. Tuy nhiên theo một cách khác, nút trượt và rãnh trượt có thể bao gồm nút trượt vật lý được lắp để trượt dọc theo rãnh trượt vật lý, như ray trượt.

Tốt hơn là, giao diện đặt cược còn bao gồm bộ điều khiển để điều khiển hiển thị nút trượt và rãnh trượt trên màn hình hiển thị. Bộ điều khiển có thể bao gồm bộ xử lý để xử lý vị trí của nút trượt dọc theo rãnh trượt để xác định việc đặt cược và còn có thể được bố trí để thực thi việc hiển thị trò chơi trên màn hình hiển thị.

Theo một phương án, trò chơi được hiển thị có thể mở ra nhiều tổ hợp thắng cuộc có thể chọn cho mỗi lần chơi và việc đặt cược có thể phụ thuộc vào số tổ hợp thắng cuộc được chọn. Theo đó, giao diện đặt cược có thể bao gồm nút trượt thứ nhất có thể thay đổi vị trí dọc theo rãnh trượt thứ nhất, được định hướng kéo dài từ phần bên dưới của màn hình hiển thị đến phần bên trên của màn hình hiển thị, để thay đổi mức cược được đặt cho tổ hợp thắng cuộc được chọn, ví dụ và nút trượt thứ hai có thể thay đổi vị trí dọc rãnh trượt thứ hai, được định hướng kéo dài từ phần bên dưới của màn hình hiển thị đến phần bên trên của màn hình hiển thị, để thay đổi ví dụ số tổ hợp kết quả thắng cuộc được chọn.

Nút trượt thứ nhất và rãnh trượt thứ nhất và nút trượt thứ hai và rãnh trượt thứ hai được bố trí một cách có lợi ở hai phía đối diện của màn hình hiển thị. Việc tách các nút trượt và rãnh trượt tương ứng tối thiểu hóa thao tác không thích hợp của nút trượt cụ thể ví dụ khi thao tác nút trượt khác.

Tốt hơn là, rãnh trượt thứ nhất và thứ hai bao gồm rãnh trượt thẳng và các đầu đối diện của mỗi rãnh trượt tốt hơn được bố trí để lần lượt chỉ ra giá trị tối đa và tối thiểu, như là mức cược tối đa và tối thiểu trên tổ hợp thắng cuộc và số lượng kết quả thắng cuộc có thể chọn tối thiểu và tối đa. Theo khía cạnh này, vị trí của nút trượt dọc theo mỗi rãnh trượt tương ứng cung cấp cho người chơi trò chơi hướng dẫn có thể quan sát cược được đặt và do đó cho phép người chơi trò chơi có thể phối hợp tốt hơn khi đặt cược.

Theo khía cạnh thứ hai, sáng chế đề xuất thiết bị chơi trò chơi, thiết bị này bao gồm vỏ và giao diện đặt cược theo khía cạnh thứ nhất nằm trong vỏ.

Theo khía cạnh thứ ba, sáng chế đề xuất phương pháp đặt cược được thực thi bằng máy tính khi chơi trò chơi trực quan trên màn hình hiển thị, phương pháp này bao gồm bước thay đổi vị trí nút trượt dọc theo rãnh trượt chứa nhiều điểm đánh dấu được phân bố đều dọc theo rãnh trượt và kéo dài từ phần dưới của màn hình hiển thị đến phần bên trên của màn hình hiển thị, phương pháp này còn bao gồm bước thắng sức hút ngưỡng giữa nút trượt và vị trí của điểm đánh dấu được phân bố đồng đều liên tiếp để di chuyển nút trượt đến vị trí của điểm đánh dấu tiếp theo, trong đó cược được đặt khi chơi trò chơi phụ thuộc vào vị trí của nút trượt dọc theo rãnh trượt.

Mô tả ^{các} ~~vấn~~ ^{hình} ~~tất~~ hình vẽ

Các phương án của sáng chế được mô tả chỉ nhằm mục đích làm ví dụ và tham chiếu đến các hình vẽ, trong đó:

Fig.1 là hình chiếu đứng của thiết bị chơi trò chơi theo một phương án của sáng chế;

Fig.2a là hình chiếu của màn hình hiển thị bao gồm giao diện đặt cược theo một phương án của sáng chế.

Fig.2b là hình chiếu của màn hình hiển thị bao gồm giao diện đặt cược theo một phương án khác của sáng chế.

Fig.2c là hình chiếu của màn hình hiển thị bao gồm giao diện đặt cược theo một phương án khác nữa của sáng chế.

Fig.3 là hình vẽ minh họa dưới dạng sơ đồ của máy tính bao gồm bộ điều khiển mà có thể lắp đặt trong vỏ của thiết bị chơi trò chơi; và

Fig.4 là hình vẽ minh họa dưới dạng sơ đồ thể hiện các bước được kết hợp với phương pháp thực thi được bằng máy tính theo một phương án của sáng chế; và,

Fig.5 là sơ đồ dưới dạng sơ đồ thể hiện vị trí tương đối của diện tích hiển thị tương đối với người chơi, khi người chơi trò chơi di chuyển nút trượt dọc theo rãnh trượt.

Mô tả chi tiết sáng chế

Trên Fig.1 của bộ hình vẽ, thiết bị chơi trò chơi 10 theo một phương án của sáng chế để chơi trò chơi liên quan đến việc đặt cược. Thiết bị chơi trò chơi 10 bao gồm vỏ 12 có diện tích hiển thị 14 và panen nút bấm (không được thể hiện trên hình vẽ) cho phép người chơi điều khiển các chức năng kết hợp với trò chơi, như là “khởi động” để khởi động trò chơi và “tập hợp” để tập hợp tiền thắng cuộc. Theo một phương án, thiết bị chơi trò chơi bao gồm máy kéo, được hiểu là bao gồm bất kỳ thiết bị chơi trò chơi có thể cho phép người chơi tiêu khiển mà có khả năng được tiền thắng cuộc.

Diện tích hiển thị 14 được bố trí để chứa giao diện đặt cược 16 có màn hình hiển thị 16a, mà được đỡ bởi vỏ 12 và được bố trí để hiển thị ít nhất một phần của trò chơi được chơi. Giao diện 16 được lắp đặt để đối diện với người chơi, người có thể đứng hoặc ngồi gần thiết bị 10. Theo một phương án của sáng chế, giao diện 16 bao gồm màn hình kỹ thuật số có góc tương ứng với sàn đối diện với người chơi. Theo phương án khác của sáng chế, giao diện 16 bao gồm màn hình cơ học có khả năng được tạo góc đối diện với người chơi. Có thể hiểu rằng, việc bố trí kết hợp thành phần cơ học và kỹ thuật số được dự liệu trước và góc của giao diện được làm thích ứng để đối diện với người chơi, ngoài các yếu tố khác, phụ thuộc vào độ cao của thiết bị 10.

Theo phương án, giao diện 16 bao gồm bộ 5 cuộn chính 18 có trục chung 20. Theo phương án, cuộn 18 là đối tượng vật lý, ví dụ đĩa quay được có bề mặt hiển thị 22 được bố trí ở ngoại vi của nó, để hiển thị các biểu tượng 24. Theo phương án khác, như được minh họa trên Fig.2, cuộn 18 bao gồm các ảnh điện tử, được thể hiện bằng điện tử ở dạng đĩa quay được ảo có mép chu vi và bề mặt hiển thị 22.

Bề mặt hiển thị 22 của mỗi cuộn 18 bao gồm các biểu tượng 24 có thể gồm các thẻ bài như J, Q, K, quân phăng teo và nhiều số thẻ bài dạng số khác. Các biểu tượng 24 cũng có thể bao gồm các biểu tượng khác tạo hấp dẫn cho người chơi. Các biểu tượng 24 có thể bao gồm hình ảnh kỹ thuật số, hoặc hình ảnh tách từ video, hoặc kết hợp của chúng.

Các cuộn 18 được bố trí tách nhau để có thể quay một cách độc lập quanh trục 20, được dùng chung cho cuộn 18. Tham chiếu đến Fig.2, biểu tượng hiển thị 24 được sắp hàng trên một lưới gồm có năm cột và ba hàng. Vị trí của biểu tượng 24 trên cuộn 18 xác định các tổ hợp thắng cuộc riêng rẽ hoặc ranh giới khai thác 26. Xác định thắng cuộc ranh giới khai thác 26 dựa trên hàng ngang, hàng chéo hoặc cả hàng ngang lẫn hàng chéo của các biểu tượng, như được minh họa trên Fig.2.

Ranh giới khai thác 26 được hiển thị trên màn hình 16a và người chơi có thể chọn số ranh giới khai thác 26 được sử dụng khi xác định thắng cuộc, theo vị trí của nút trượt 28 có thể thay đổi vị trí dọc theo rãnh trượt 30. Rãnh trượt 30 bao gồm rãnh trượt thẳng được bố trí ở một phía của màn hình 16a, mà theo phương án minh họa là ở bên trái của màn hình 16a. Rãnh trượt 30 kéo dài từ phần dưới của màn hình 16a đến phần trên của màn hình 16a, theo hướng vuông góc với trục quay 20 của cuộn 18. Phần dưới và phần trên của rãnh trượt 30 tương ứng chỉ ra số lượng ranh giới khai thác có thể chọn tối thiểu và tối đa, sao cho vị trí của nút trượt 28 dọc theo rãnh trượt 30 thể hiện số lượng ranh giới khai thác 26 được chọn và có vai trò chỉ dẫn số lượng ranh giới khai thác 26 được chọn.

Theo phương án được minh họa trên Fig.2a, người chơi còn được yêu cầu chọn cược trên mỗi ranh giới khai thác 26, sao cho tổng cược khi chơi trò chơi phụ thuộc vào số ranh giới khai thác được chọn và cược được đặt cho mỗi ranh giới khai thác 26. Cược được đặt cho mỗi ranh giới khai thác được chọn 26 phụ thuộc vào vị trí của nút trượt khác 32 vốn có thể thay đổi vị trí tương tự dọc theo rãnh trượt 34. Rãnh trượt 34 tương tự bao gồm rãnh trượt thẳng được bố trí ở một phía của màn hình 16a, mà đối diện với phía có nút trượt 28, mà trong phương án minh họa là ở bên phải của màn hình 16a. Rãnh trượt 34 kéo dài từ phần dưới của màn hình 16a đến phần trên của màn hình 16a, theo hướng về cơ bản vuông góc với trục quay 20 của cuộn 18. Phần dưới và phần trên của rãnh trượt 34 tương ứng chỉ ra mức cược tối thiểu và tối đa, sao cho vị trí của nút trượt 32 dọc theo rãnh trượt 34 thể hiện cược được đặt trên ranh giới khai thác 26 và có vai trò chỉ dẫn trực quan cho cược được đặt.

Rãnh trượt 30, 34 riêng rẽ bao gồm thang đo đồng đều có nhiều điểm đánh dấu đồng đều 30a, 34a. Điểm đánh dấu 30a, 34a bao gồm các giá trị bằng số nguyên của thang chia độ. Ví dụ, trong trường hợp rãnh trượt 30, các điểm đánh dấu 30a bao gồm các trị số nguyên số ranh giới khai thác 26, ví dụ 1, 2, 3, v.v., trong khi đó trong trường hợp rãnh trượt 34, điểm đánh dấu 34a bao gồm các trị số nguyên để đặt cược trên mỗi ranh giới khai thác 26, như £1, £2 v.v..

Rãnh trượt 30 và 34 được bố trí để gắn nút trượt tương ứng 28, 32 vào vị trí của các điểm đánh dấu 30a, 34a sao cho nút trượt 28, 32 “nhảy vị trí” đến điểm đánh dấu gần nhất khi di chuyển dọc theo rãnh trượt tương ứng 30, 34. Điều này làm giảm thiểu việc đặt cược nhầm hoặc chọn ranh giới khai thác 26 nhầm, vì người chơi cần thắng sức hút ngưỡng giữa nút trượt 28, 32 và vị trí của điểm đánh dấu để di chuyển nút trượt 28, 32 dọc theo rãnh trượt tương ứng 30, 34 đến điểm đánh dấu phụ cận. Ngoài ra, nút trượt 28, 32 được bố trí để hiển thị giá trị đã chọn cho người chơi để giúp người chơi có thể xác minh được giá trị đã chọn. Theo cách khác, hoặc ngoài ra, cửa sổ bật lên 46, 48 có thể được hiển thị khi di chuyển nút trượt 38, 32 dọc theo rãnh trượt tương ứng 30, 34 khi được minh họa trên Fig.2b và Fig.2c. Cửa sổ bật lên 46, 48 được bố trí để hiển thị thông tin liên quan đến vị trí của nút trượt 28, 32 dọc theo rãnh trượt tương ứng. Ví dụ, khi di chuyển nút trượt 28 (khi được minh họa trên Fig.2b), cửa sổ 46 được bố trí để bên cạnh rãnh trượt 28, hiển thị tổng số ranh giới khai thác được chọn tương ứng với vị trí của nút trượt 28 dọc rãnh trượt 30. Theo cách tương tự, khi di chuyển nút trượt 32, cửa sổ bật lên 48 có thể xuất hiện bên cạnh nút trượt 32 mà hiển thị cược được đặt trên mỗi dòng và tổng mức cược được đặt. Cửa sổ 46, 48 được hiển thị khi di chuyển nút trượt 38, 32 được bố trí để di chuyển cùng với vị trí của nút trượt 38, 32 dọc theo rãnh trượt tương ứng 30, 34 và còn được bố trí để mờ dần hoặc mất khi nút trượt 28, 32 duy trì vị trí cố định dọc theo rãnh trượt tương ứng 30, 34 trong thời gian định trước.

Thiết bị chơi trò chơi 10 còn bao gồm máy tính 36 có bộ điều khiển 38 được minh họa trên Fig.3, có thể lắp được trong vỏ 12 của nó và được bố trí để điều khiển thao tác của trò chơi và vì vậy tạo ra giao diện đặt cược 16. Bộ điều khiển 38 bao gồm bộ nhớ 40 để lưu trữ phần mềm cho một hoặc nhiều trò chơi được chơi trên thiết bị 10 và bộ xử lý 42 để xử lý một hoặc nhiều trò chơi. Bộ xử lý 42 còn được bố trí để xác định tổng mức cược

được đặt trên mỗi lần chơi của một trò chơi cụ thể và lượng thắng cuộc xuất phát từ tổ hợp thắng cuộc cụ thể đạt được.

Tham chiếu đến Fig.4, hình vẽ này minh họa dưới dạng sơ đồ phương pháp cược 100 thực thi được bằng máy tính để đặt cược khi chơi trò chơi được hiển thị trên màn hình hiển thị 16a, là trò chơi được kết hợp với thiết bị chơi trò chơi 10 được mô tả trên. Khi sử dụng thiết bị chơi trò chơi 10 và vì vậy sử dụng giao diện đặt cược 16 như được mô tả trên, người chơi đầu tiên cần áp dụng một hoặc nhiều tín dụng cho thiết bị 10 thông qua khe tín dụng ở bước 102, như khe đồng xu được bộc lộ trên vỏ 12 của thiết bị 10. Tín dụng tiếp theo được xác minh thông qua đầu đọc tín dụng (không được thể hiện) ở bước 104, mà cho phép bộ điều khiển 38 thực hiện trò chơi ở bước 106 phụ thuộc vào mức tín dụng được áp dụng vượt quá mức tín dụng, như là mức trả tối thiểu. Người chơi sau đó đặt cược cần thiết bằng cách trượt nút trượt 28, 32 dọc theo rãnh trượt tương ứng 30, 34 ở bước 108, để chọn số lượng ranh giới khai thác có thể 26 và mức cược cho mỗi ranh giới khai thác 26. Tuy nhiên cần hiểu rằng, tổng cược không thể vượt quá mức tín dụng để chơi trò chơi. Theo đó, nút trượt 28, 32 và rãnh trượt 30, 34 cung cấp cho người chơi phương tiện có thể kiểm tra được bằng trực quan để xác định mức cược đã đặt khi chơi trò chơi.

Trong các trường hợp nút trượt 28, 32 và rãnh trượt 30, 34 được thể hiện trên màn hình cảm ứng chạm 16a, người chơi di chuyển nút trượt 28, 32 dọc theo rãnh trượt tương ứng bằng cách đặt ngón tay của họ lên nút trượt đại diện 28, 32 trên màn hình 16a và sau đó di chuyển ngón tay của họ dọc theo phần biểu diễn rãnh trượt 30, 34 trên màn hình hiển thị 16a. Bộ nhớ 40 bao gồm thông tin có liên quan đến vị trí của điểm đánh dấu 30a, 34a dọc theo rãnh trượt 30, 34 và bộ điều khiển 38 được bố trí để kiểm soát vị trí của ngón tay của người chơi dọc theo rãnh trượt 30, 34 và xác định điểm đánh dấu gần nhất với ngón tay của người chơi bằng cách tham chiếu chéo đến vị trí của ngón tay người chơi với các vị trí đã được biết đến của các điểm đánh dấu 30a, 34a. Theo một phương án, khi người chơi di chuyển ngón tay dọc theo rãnh trượt 30, 34, nút trượt sẽ bắt đầu di chuyển từ vị trí khởi đầu nhưng lùi lại phía sau vị trí của ngón tay của người chơi khi chỉ dẫn đến người chơi tính hấp dẫn của các nút trượt 28, 32 đối với vị trí/điểm đánh dấu khởi đầu. Tuy nhiên, khi ngón tay của người chơi di chuyển gần hơn với điểm đánh dấu phụ cận 30a, 34a, nút trượt 28, 32 sẽ nhảy vị trí đến điểm đánh dấu phụ cận 30a, 34a. Theo một phương án khác, nút trượt 38, 32 được bố trí theo chuyển động của ngón tay của người chơi dọc

theo rãnh trượt 30, 34 và khi người chơi nhấc ngón tay của họ ra khỏi màn hình 16a, nút trượt 28, 32 được bố trí để nhảy vị trí đến điểm đánh dấu gần nhất 30a, 34a với tốc độ đại diện để tách nút trượt 38, 32 khỏi vị trí điểm đánh dấu gần nhất 30a, 34a. Theo một phương án khác, người chơi có thể chọn vị trí mong muốn của nút trượt 28, 32 dọc theo rãnh trượt tương ứng 30, 34 bằng cách chạm vào điểm đánh dấu tương ứng 30a, 34a dọc theo rãnh trượt 30, 34. Điều này khiến cho nút trượt 28, 32 nhảy dọc theo rãnh trượt tương ứng 30, 34 và định vị trí tại điểm đánh dấu đã chọn 30a, 34a.

Theo một phương án khác, thiết bị này còn được bố trí để cung cấp phản hồi xúc giác đến người chơi khi thao tác di chuyển nút trượt 28, 32 trên màn hình hiển thị 16a. Vị trí của ngón tay của người chơi và vị vậy rãnh trượt 28, 32 dọc theo rãnh trượt 30, 34 được xác định bởi bộ điều khiển 38 hoặc bộ điều khiển khác (không được thể hiện trên hình vẽ) như là bộ điều khiển 3M MicroTouch™ EX II-9000. Vị trí của ngón tay của người chơi được truyền thông từ bộ điều khiển 38 đến bộ xử lý 42, sau đó truy vấn bộ nhớ 40 cho một trong nhiều cảm ứng xúc giác được lưu trữ từ trước. Thiết bị 10 còn bao gồm nhiều cơ cấu kích hoạt 50 (như được minh họa trên Fig.3) để tạo cảm giác mong muốn, như là cảm giác rung. Phần mềm trò chơi có thể bao gồm cảm giác được ưu tiên cho các vị trí cụ thể của ngón tay người chơi dọc theo rãnh trượt 30, 34. Ví dụ, kiểu cảm giác và/hoặc mức độ của cảm giác có thể liên quan đến giá trị cược đã chọn. Trong trường hợp này, khi người chơi di chuyển ngón tay của họ dọc theo rãnh trượt 30 (ví dụ), sau đó ngón tay của họ tiếp cận đến điểm đánh dấu đại diện cho hai ranh giới khai thác, hai lần rung có thể được tạo ra. Khi ngón tay của người chơi tiếp cận điểm đánh dấu ba ranh giới khai thác, thì ba lần rung có thể được tạo ra, mà cũng là mức độ lớn hơn mức tạo ra tạo điểm đánh dấu đại diện cho hai ranh giới khai thác. Được dự tính rằng phản hồi xúc giác có thể tạo ra thêm tự tin cho người chơi khi đặt cược mong muốn.

Theo một phương án khác nữa, bộ điều khiển 38 được sắp xếp để thay đổi kích thước và/hoặc tỷ lệ phóng đại trò chơi được hiển thị bao gồm nút trượt 28, 32 và rãnh trượt 30, 34 trên màn hình hiển thị 16a. Khi người chơi di chuyển nút trượt 28, 32 dọc theo rãnh trượt 30, 34, bộ điều khiển 38 được bố trí để thay đổi tỷ lệ phóng đại và/hoặc kích thước của trò chơi được hiển thị phụ thuộc vào vị trí của nút trượt 28, 32 dọc theo rãnh trượt 30, 34. Ví dụ, trong các trường hợp mà người chơi di chuyển nút trượt ngược lên dọc theo rãnh trượt tương ứng 30, 34 để tăng mức cược, sau đó bộ điều khiển 38 có thể được bố trí để tăng tỷ lệ phóng đại của trò chơi được hiển thị. Ngược lại, trong các trường

hợp mà người chơi di chuyển nút trượt 28, 32 ngược lên dọc theo rãnh trượt tương ứng 30, 34 thì bộ điều khiển 38 có thể được bố trí để giảm tỷ lệ phóng đại của trò chơi được hiển thị. Điều này tạo ra ấn tượng với người chơi rằng trò chơi được hiển thị di chuyển theo hướng vào gần và xa ra khỏi so với vị trí người chơi nhấn mạnh hơn sự tăng và giảm mức cược được đặt tương ứng. Khi mức cược mong muốn đã được đặt, hay nút trượt 28, 32 đã duy trì vị trí ổn định tại vị trí cụ thể dọc theo rãnh trượt tương ứng 30, 34 trong thời gian định trước, thì bộ điều khiển 38 còn được bố trí để lưu trữ trò chơi được hiển thị ở trạng thái phóng đại trung bình hoặc trạng thái ban đầu, sẵn sàng cho lần đặt cược tiếp theo.

Tuy nhiên, cũng dự tính rằng diện tích hiển thị 14 bao gồm màn hình hiển thị 16 có thể được bố trí để di chuyển vật lý tương đối so với vị trí của người chơi dọc theo rãnh trượt 30, 34. Fig.5 minh họa dạng sơ đồ diện tích hiển thị 14 được định hướng nằm trong mặt phẳng x-y và sự di chuyển tương đối của diện tích hiển thị 14 dọc theo trục z tương đối với người chơi, theo vị trí của nút trượt 28, 32 dọc theo rãnh trượt tương ứng 30, 34. Một cách cụ thể, diện tích hiển thị 14 được bố trí để di chuyển giữa vị trí thứ nhất và vị trí thứ hai khi người chơi di chuyển nút trượt 28, 32 dọc theo rãnh trượt tương ứng 30, 34.

Ví dụ, bộ điều khiển 34 có thể được bố trí để giám sát vị trí của nút trượt 28, 32 và kích hoạt một hoặc nhiều động cơ (không được thể hiện trên hình vẽ) để làm cho diện tích hiển thị di chuyển khỏi người chơi qua khoảng cách xấp xỉ 1-5mm khi nút trượt 28, 32 định vị tại điểm đánh dấu được chia 30a, 34a. Bộ điều khiển và động cơ còn được bố trí để quay diện tích hiển thị 14 lại vị trí ban đầu sau khi nút trượt 28, 32 duy trì vị trí cố định trong thời gian định trước hoặc nếu người chơi tiếp tục di chuyển nút trượt 28, 32 theo hướng điểm đánh dấu kế tiếp 30a, 34a. Sự di chuyển của cùng hiển thị 14 được bố trí để cung cấp thêm chỉ dẫn cho người chơi vị trí của nút trượt 28, 32 dọc theo rãnh trượt 30, 34 tương ứng.

Trong các trường hợp nút trượt 28, 32 và rãnh trượt 30, 34 được thể hiện là nút trượt vật lý (không được thể hiện trên hình vẽ) điển hình được bố trí dọc theo rãnh trượt, như rãnh (không được thể hiện trên hình vẽ), thì người chơi đơn giản có thể kẹp nút trượt (không được thể hiện trên hình vẽ) và di chuyển nút trượt dọc theo rãnh trượt này (không được thể hiện trên hình vẽ) đến vị trí mong muốn. Trong trường hợp này, nút trượt 28, 32 được gắn vào vị trí điểm đánh dấu 30a, 34a dọc theo rãnh (không được thể hiện trên hình vẽ) bởi chuỗi các nam châm (không được thể hiện trên hình vẽ). Ví dụ, rãnh (không được

thể hiện trên hình vẽ) có thể bao gồm nhiều chốt nam châm (không được thể hiện trên hình vẽ), được bố trí phân tách tại vị trí trên rãnh tương ứng với vị trí của điểm đánh dấu 30a, 34a và các chốt nam châm (không được thể hiện trên hình vẽ) được bố trí để tiếp xúc với sự sắp xếp từ (không được thể hiện trên hình vẽ) được bộc lộ trên nút trượt 28, 32. Theo phương án, phản hồi xúc giác có thể được tạo ra bởi một hoặc nhiều cơ cấu kích hoạt (không được thể hiện trên hình vẽ) được bộc lộ trong nút trượt 28, 32, mà được bố trí tạo ra phản hồi xúc giác. Phản hồi này được thực hiện bởi một hoặc nhiều cơ cấu kích hoạt (không được thể hiện trên hình vẽ) có thể biến đổi tương tự phụ thuộc vào vị trí của nút trượt 28, 32 dọc theo rãnh trượt, vốn có thể được xác định riêng rẽ bởi một hoặc nhiều cảm biến (không được thể hiện trên hình vẽ) được đặt dọc theo rãnh trượt, chẳng hạn.

Tuy nhiên trong trường hợp khác, nút trượt 28, 32 và rãnh trượt 30, 34 tạo cho người chơi chỉ dẫn rõ ràng về cuộc được đặt cho trò chơi và chỉ dẫn này nằm trong tầm nhìn của người chơi khi chơi trò chơi, sao cho người chơi nhận thấy cuộc được đặt.

Khi mức cược mong muốn đã được thiết lập ở bước 108, mức cược được hiển thị trên phần 16b của màn hình hiển thị 16a. Người chơi bắt đầu trò chơi, nghĩa là quay cuộn 18 bằng cách bấm nút tương ứng trên panen nút bấm (không được thể hiện trên hình vẽ) của thiết bị 10 ở bước 110, hoặc trong trường hợp phương án được minh họa trên Fig.2, nút “khởi động” 44 được minh họa trên màn hình hiển thị 16a. Khi cuộn 18 ngừng quay, bộ xử lý 42 sau đó xác định hàng các biểu tượng 24 dọc theo ranh giới khai thác được chọn tương ứng với tổ hợp thắng cuộc, ở bước 112. Trong trường hợp hàng biểu tượng 24 dọc theo một hoặc nhiều ranh giới khai thác 26 tương ứng với tổ hợp thắng cuộc, bộ xử lý 42 được bố trí để trả tín dụng cho người chơi lượng cược thắng cuộc ở bước 114. Tuy nhiên, khi hàng biểu tượng 24 dọc theo ranh giới khai thác được chọn 26 không tương ứng với tổ hợp thắng cuộc, thì bộ xử lý 42 được bố trí để giữ lại lượng tín dụng trong kho tín dụng (không được thể hiện trên hình vẽ) được bố trí trong vỏ 12 của thiết bị 10, ở bước 116.

Do đó, từ phần mô tả trên, rõ ràng là việc tạo ra các nút trượt 28, 32 và hướng của các rãnh trượt 30, 34 cho phép người chơi sẵn sàng đặt cược và còn tạo điều kiện thuận lợi hơn cho việc đặt cược mong muốn bằng cách tạo ra chỉ dẫn nhìn thấy rõ mức cược cho người chơi.

YÊU CẦU BẢO HỘ

1. Giao diện đặt cược để đặt cược khi chơi trò chơi, giao diện đặt cược bao gồm màn hình hiển thị để hiển thị ít nhất một phần của trò chơi đang được chơi và ít nhất một nút trượt có thể thay đổi vị trí dọc theo rãnh trượt, trong đó rãnh trượt bao gồm nhiều điểm đánh dấu được phân bố đều dọc theo rãnh trượt, ít nhất một nút trượt được gắn vào vị trí tại một điểm đánh dấu, sao cho ít nhất một nút trượt cần thiết để thắng sức hút ngưỡng vào vị trí của điểm đánh dấu liền kề để di chuyển dọc theo rãnh trượt đến vị trí của điểm đánh dấu phụ cận, ít nhất một nút trượt bao gồm nút trượt thứ nhất có thể thay đổi vị trí dọc theo rãnh trượt thứ nhất, được định hướng kéo dài từ phần bên dưới của màn hình hiển thị lên phần bên trên của màn hình hiển thị và nút trượt thứ hai có thể thay đổi vị trí dọc theo rãnh trượt thứ hai, được định hướng kéo dài từ phần bên dưới của màn hình hiển thị lên phần bên trên của màn hình hiển thị, và

trong đó cược được đặt khi chơi trò chơi phụ thuộc vào vị trí của ít nhất một nút trượt dọc theo rãnh trượt.

2. Giao diện theo điểm 1, trong đó màn hình hiển thị bao gồm màn hình cảm ứng chạm và ít nhất một nút trượt và rãnh trượt chứa biểu diễn trực quan của nút trượt và rãnh trượt trên màn hình.

3. Giao diện theo điểm 1, trong đó ít nhất một nút trượt và rãnh trượt chứa nút trượt vật lý được lắp để trượt dọc theo rãnh trượt vật lý.

4. Giao diện theo điểm 1, trong đó giao diện đặt cược còn bao gồm bộ điều khiển để điều khiển việc hiển thị ít nhất một nút trượt và rãnh trượt trên màn hình hiển thị.

5. Giao diện theo điểm 4, trong đó bộ điều khiển bao gồm bộ xử lý để xử lý vị trí của ít nhất một nút trượt dọc theo rãnh trượt để xác định cược được đặt.

6. Giao diện theo điểm 4, trong đó bộ điều khiển được bố trí để thay đổi mức phóng đại và/hoặc kích thước của ít nhất một phần của trò chơi được hiển thị phụ thuộc vào vị trí của ít nhất một nút trượt dọc theo rãnh trượt.

7. Giao diện theo điểm 4, trong đó bộ điều khiển được bố trí để thay đổi vị trí của màn hình hiển thị tương đối với người chơi phụ thuộc vào vị trí của ít nhất một nút trượt dọc theo rãnh trượt.

8. Giao diện theo điểm 1, trong đó nút trượt thứ nhất và rãnh trượt thứ nhất và nút trượt thứ hai và rãnh trượt thứ hai được bố trí ở hai phía đối diện của màn hình hiển thị.

9. Giao diện theo điểm 1, trong đó rãnh trượt là rãnh về cơ bản thẳng.

10. Giao diện theo điểm 1, trong đó hai đầu đối diện của rãnh trượt hoặc mỗi rãnh trượt được bố trí để chỉ dẫn giá trị tối thiểu và tối đa.

11. Giao diện theo điểm 1, trong đó giao diện này còn bao gồm ít nhất một cơ cấu kích hoạt để tạo cảm ứng xúc giác cho người chơi khi di chuyển ít nhất một nút trượt.

12. Giao diện theo điểm 11, trong đó cảm ứng xúc giác được tạo ra bởi cơ cấu kích hoạt phụ thuộc vào vị trí của ít nhất một nút trượt dọc theo rãnh trượt.

13. Thiết bị chơi trò chơi bao gồm: 

vỏ và giao diện đặt cược được đỡ bên trong vỏ, giao diện đặt cược bao gồm:

màn hình hiển thị để hiển thị ít nhất một phần của trò chơi đang được chơi và ít nhất một nút trượt có thể thay đổi vị trí dọc theo rãnh trượt, trong đó rãnh trượt bao gồm nhiều điểm đánh dấu được phân bố đều dọc theo rãnh trượt, ít nhất một nút trượt được gắn vào vị trí tại một điểm đánh dấu được bố trí liền kề đó, ít nhất một nút trượt cần thiết để thắng sức hút ngưỡng vào vị trí của điểm đánh dấu liền kề để di chuyển dọc theo rãnh trượt đến vị trí đánh dấu phụ cận, ít nhất một nút trượt bao gồm nút trượt thứ nhất có thể thay đổi vị trí dọc theo rãnh trượt thứ nhất, được định hướng kéo dài từ phần bên dưới của màn hình hiển thị lên phần bên trên của màn hình hiển thị và nút trượt thứ hai có thể thay đổi vị trí dọc theo rãnh trượt thứ hai, được định hướng kéo dài từ phần bên dưới của màn hình hiển thị lên phần bên trên của màn hình hiển thị, và

trong đó cược được đặt khi chơi trò chơi phụ thuộc vào vị trí của ít nhất một nút trượt dọc theo rãnh trượt.

14. Phương pháp đặt cược được thực thi bằng máy tính khi chơi trò chơi trực quan màn hình hiển thị, phương pháp này bao gồm bước thay đổi vị trí ít nhất một nút trượt dọc theo rãnh trượt chứa nhiều điểm đánh dấu trên đó thẳng sức hút ngưỡng giữa ít nhất một nút trượt và vị trí của điểm đánh dấu đồng đều liền kề để di chuyển ít nhất một nút trượt đến vị trí đánh dấu phụ cận, ít nhất một nút trượt bao gồm nút trượt thứ nhất có thể thay đổi vị trí dọc theo rãnh trượt thứ nhất, được định hướng kéo dài từ phần bên dưới của màn hình hiển thị lên phần bên trên của màn hình hiển thị và nút trượt thứ hai có thể thay đổi vị trí dọc theo rãnh trượt thứ hai, được định hướng kéo dài từ phần bên dưới của màn hình hiển thị đến phần bên trên của màn hình hiển thị, trong đó cược được đặt khi chơi trò chơi phụ thuộc vào vị trí của ít nhất một nút trượt dọc theo rãnh trượt.

15. Phương pháp theo điểm 14, trong đó phương pháp này còn bao gồm bước tạo cảm ứng xúc giác cho người chơi khi di chuyển ít nhất một nút trượt.

16. Phương pháp theo điểm 14, trong đó phương pháp này còn bao gồm bước thay đổi mức phóng đại và/hoặc kích thước của ít nhất một phần của trò chơi được hiển thị phụ thuộc vào vị trí của ít nhất một nút trượt dọc theo rãnh trượt.

17. Phương pháp theo điểm 14, trong đó phương pháp này còn bao gồm bước thay đổi vị trí của màn hình hiển thị tương đối với người chơi phụ thuộc vào vị trí của ít nhất một nút trượt dọc theo rãnh trượt.

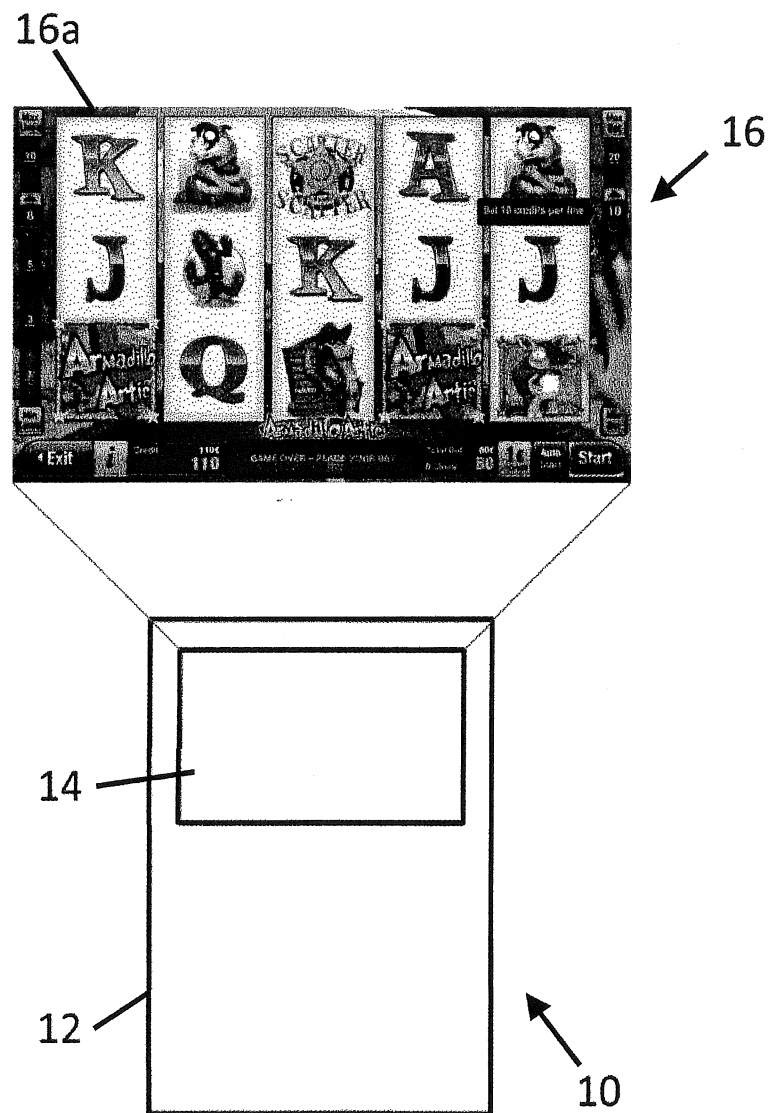


FIG.1

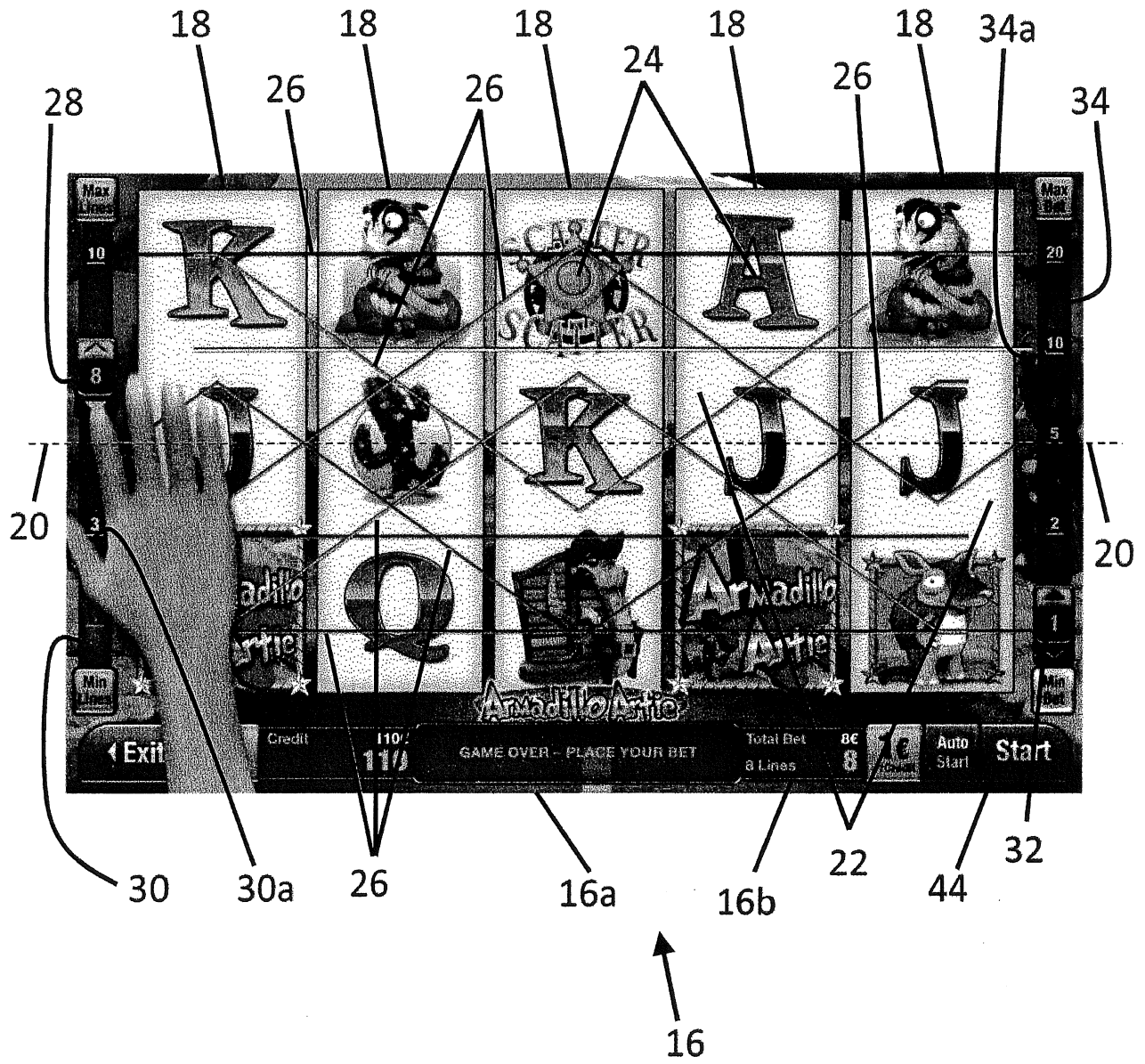


FIG. 2a

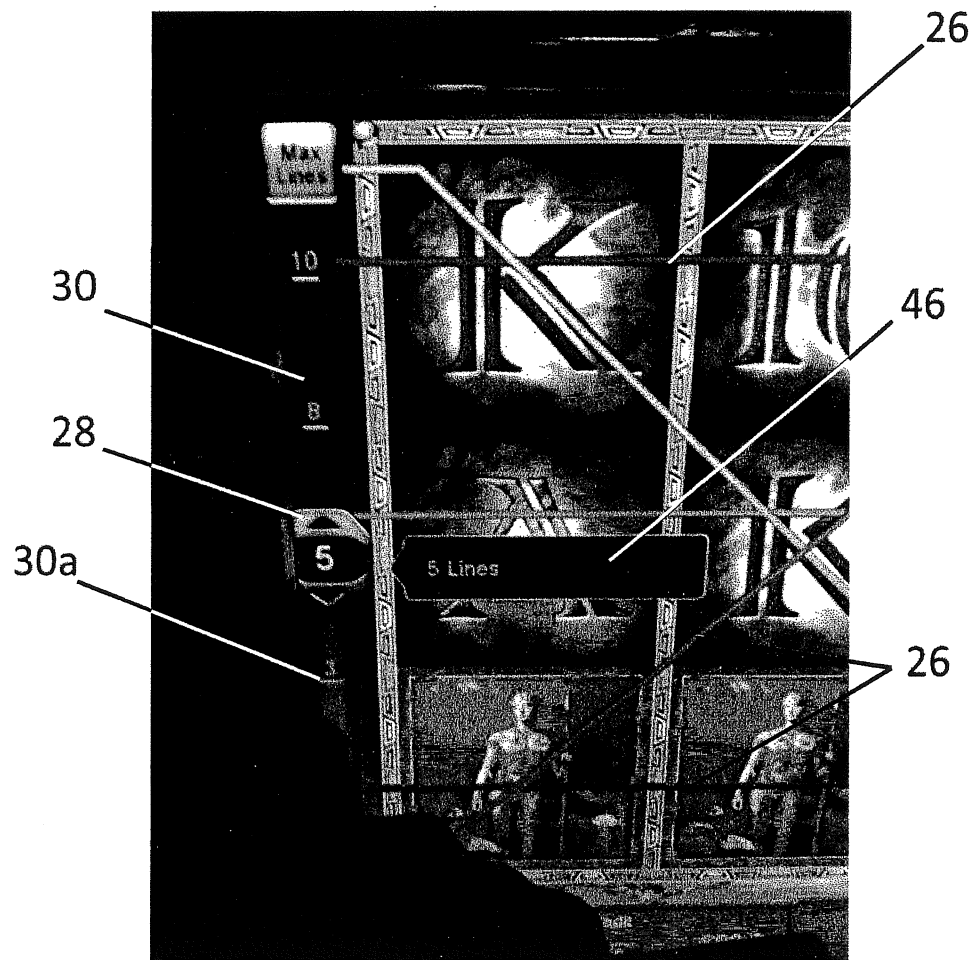


FIG.2b

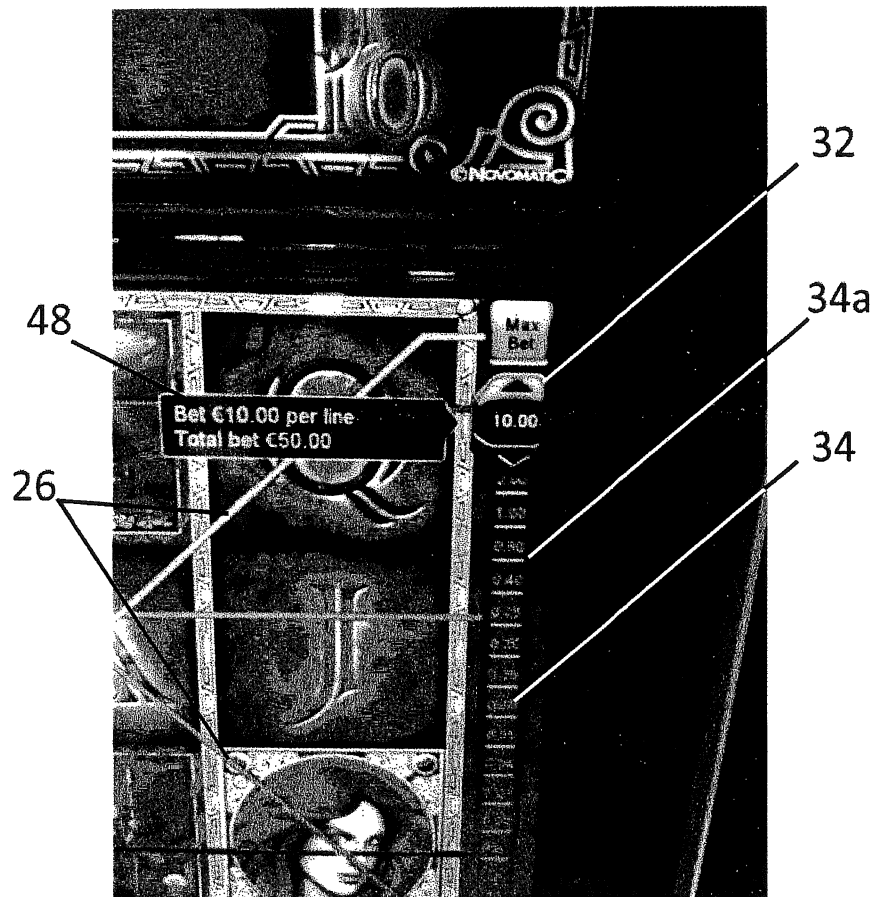


FIG. 2c

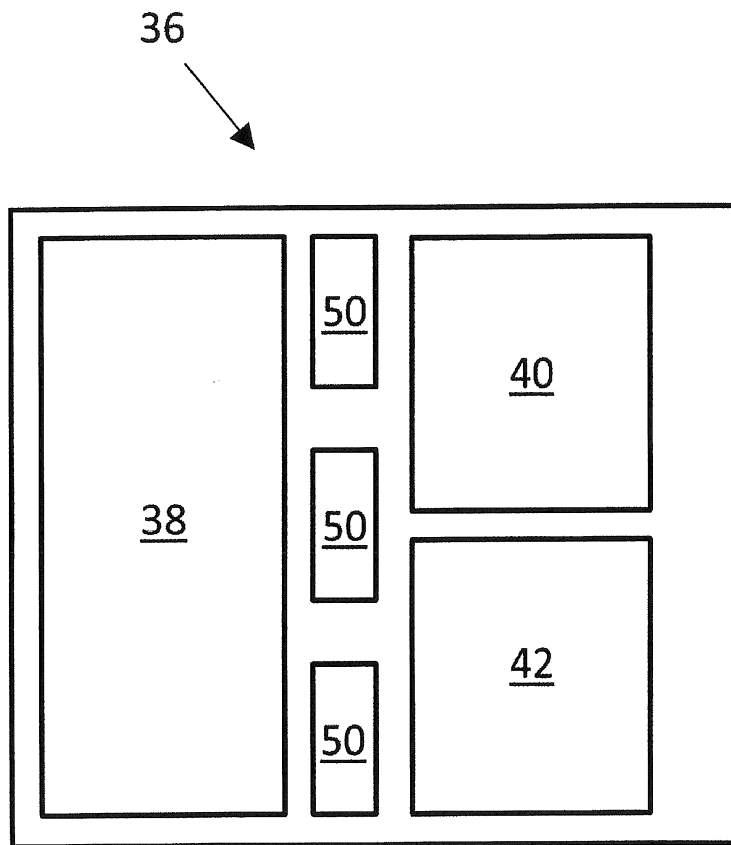


FIG.3

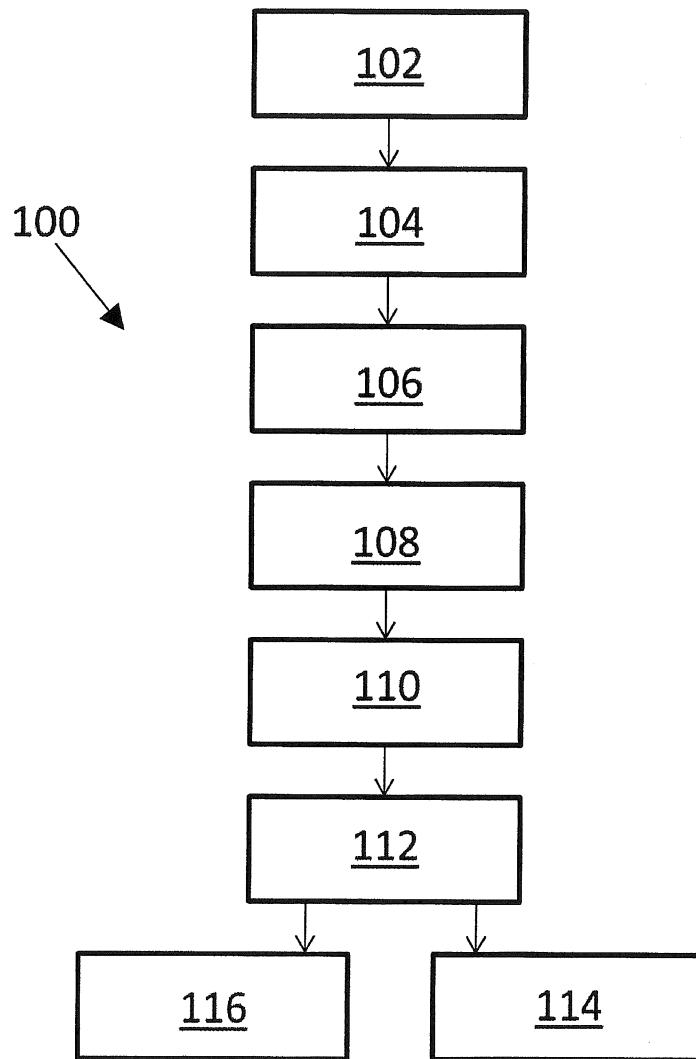


FIG.4

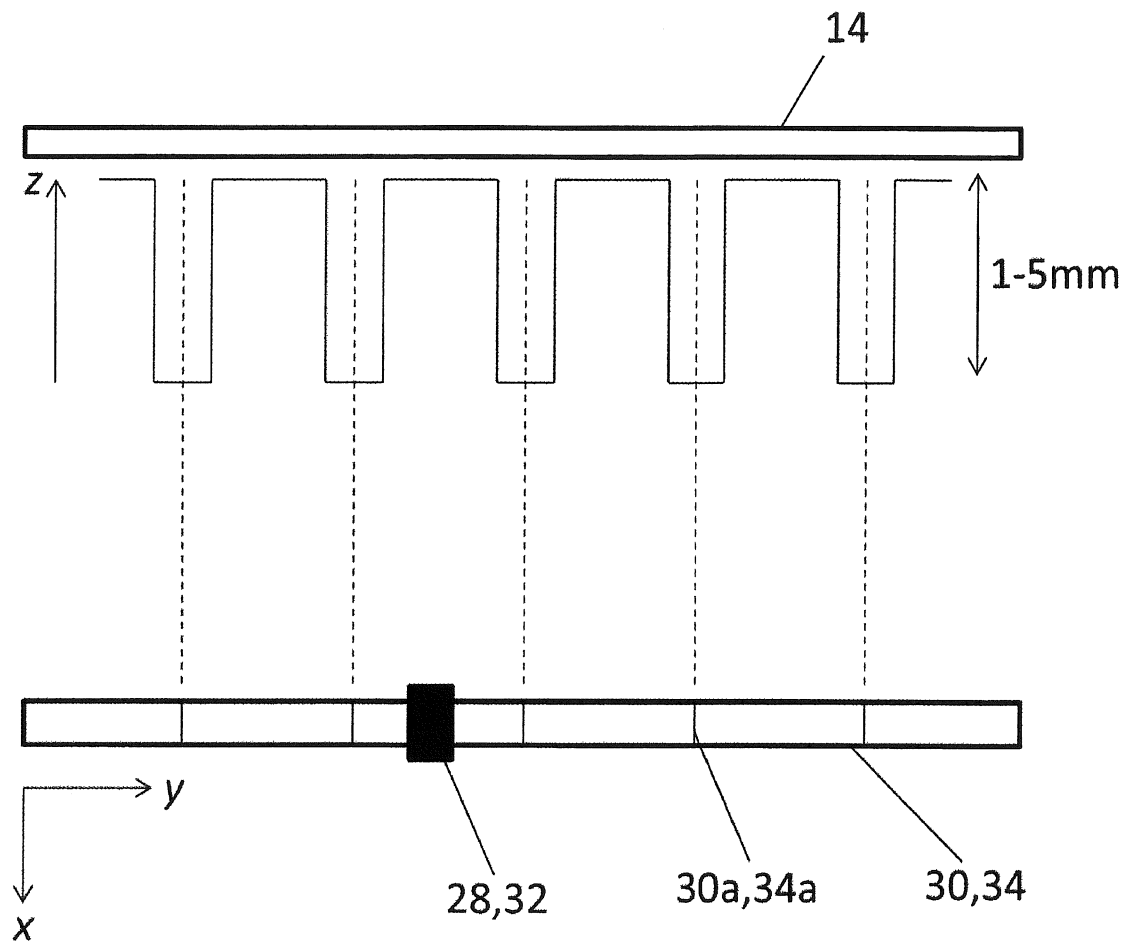


FIG.5