

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5974100号
(P5974100)

(45) 発行日 平成28年8月23日 (2016. 8. 23)

(24) 登録日 平成28年7月22日 (2016. 7. 22)

(51) Int. Cl.		F I			
A 6 3 F	9/00	(2006. 01)	A 6 3 F	9/00	5 1 3
A 6 3 F	13/80	(2014. 01)	A 6 3 F	13/80	F
A 6 3 F	13/35	(2014. 01)	A 6 3 F	13/35	
A 6 3 F	7/06	(2006. 01)	A 6 3 F	7/06	1 0 1

請求項の数 14 (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願2014-533448 (P2014-533448)	(73) 特許権者	514073710
(86) (22) 出願日	平成24年9月29日 (2012. 9. 29)		マーキュリー アンド アソシエイツ ス トラクチャー 2, エルエルシー アメリカ合衆国、マサチューセッツ州 O 2 4 8 1、ウエズリー、スイート 2 0 4, 5 7 リバー ストリート, フェイン バーグ ハンソン, エルエルピー内
(65) 公表番号	特表2014-531937 (P2014-531937A)	(74) 代理人	100114775
(43) 公表日	平成26年12月4日 (2014. 12. 4)		弁理士 高岡 亮一
(86) 国際出願番号	PCT/US2012/058156	(74) 代理人	100121511
(87) 国際公開番号	W02013/049745		弁理士 小田 直
(87) 国際公開日	平成25年4月4日 (2013. 4. 4)	(74) 代理人	100191086
審査請求日	平成26年5月27日 (2014. 5. 27)		弁理士 高橋 香元
(31) 優先権主張番号	61/626, 653		
(32) 優先日	平成23年9月30日 (2011. 9. 30)		
(33) 優先権主張国	米国 (US)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 電気機械ハイブリッドゲーム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

電気機械ハイブリッドゲームであって、

ギャンブルゲームに対して現実世界クレジットの一つ以上のランダムに生成された結果を提供するように構成された現実世界エンジンを備える前記電気機械ハイブリッドゲームのギャンブルゲームと、

前記電気機械ハイブリッドゲームのエンターテイメントゲームであって、前記エンターテイメントゲームは、

電気機械テーブルゲームを管理する電気機械ゲームシステムであって、前記電気機械テーブルゲームは、

前記電気機械テーブルゲームの要素をゴールに向けることにより前記電気機械テーブルゲームにおいてプレイヤーがゴールを決めるゴールであって、前記要素は前記電気機械テーブルゲームの一面に沿って可動な物理ゲームオブジェクトである、ゴールと、

前記電気機械テーブルゲームのゴールのゴールサイズに物理的に影響を与えるアクチュエータと、を含み、

前記電気機械テーブルゲームに対するスキルによる実行において、前記ゴールを使用してゴールを決める際にプレイヤーが行った行為が、ゲーム世界クレジットの一つ以上のエンターテイメントゲームの結果を生成する、電気機械ゲームシステムと、

前記電気機械テーブルゲームに対する前記スキルによる実行においてプレイヤーにより行われた行為を感知するように構成されたエンターテイメントゲーム用ユーザインタフ

エースと、

前記エンターテイメントゲームを管理し、前記電気機械テーブルゲームに対する前記プレイヤーのスキルによる実行においてプレイヤーにより行われた行為の感知に基づいて、前記一つ以上のエンターテイメントゲームの結果を前記ギャンブルゲームの現実世界エンジンに伝えるように構成されたゲーム世界エンジンであって、前記ゲーム世界エンジンは、プレイヤーを識別するプレイヤーアカウントを使用して前記電気機械ハイブリッドゲームとのプレイヤーによるやりとりを管理し、それにより、前記電気機械ハイブリッドゲームが特定のプレイヤーに関する情報を統合または処理することを可能にする、ゲーム世界エンジンと、を備え、

前記ゲーム世界エンジンから前記現実世界エンジンに伝えられた前記ゲーム世界クレジットの一つ以上のエンターテイメントゲームの結果は、前記ギャンブルゲームに対する、前記現実世界のクレジットの一つ以上のランダムに生成された結果を引き起こし、

前記電気機械ゲームシステムは、前記ギャンブルゲームに対する、前記現実世界のクレジットの一つ以上のランダムに生成された結果の結果種別に基づき、

前記結果種別が前記ギャンブルゲームの負け結果の際に前記ゴールサイズを小さくし、

前記結果種別が前記ギャンブルゲームの勝ち結果の際に前記ゴールサイズを大きくする、

ように前記アクチュエータを動作させるように構成される、エンターテイメントゲームと
を備える、電気機械ハイブリッドゲーム。

【請求項 2】

前記エンターテイメントゲーム用ユーザインタフェースは、前記一つ以上のエンターテイメントゲームの結果を表示するように構成される、請求項 1 に記載の電気機械ハイブリッドゲーム。

【請求項 3】

前記電気機械テーブルゲームの一つ以上のエンターテイメントゲームの結果は追加的ゲームプレーのために使用される少なくとも一つの要素の消費に基づき、前記プレイヤーによる行為は、前記少なくとも一つの要素の消費に影響を与える前記プレイヤーが取った選択である、請求項 1 に記載の電気機械ハイブリッドゲーム。

【請求項 4】

前記アクチュエータは、前記エンターテイメントゲームの所定の難易度に応じて様々な動作する、請求項 1 に記載の電気機械ハイブリッドゲーム。

【請求項 5】

前記電気機械ゲームシステムは、前記ギャンブルゲームが負け結果である前記結果種別の際に前記エンターテイメントゲームの所定の難易度を上げるように前記アクチュエータを動作させるように構成される、請求項 1 に記載の電気機械ハイブリッドゲーム。

【請求項 6】

前記電気機械ゲームシステムは、前記ギャンブルゲームが勝ち結果である前記結果種別の際に前記エンターテイメントゲームの所定の難易度を下げるように前記アクチュエータを動作させるように構成される、請求項 1 に記載の電気機械ハイブリッドゲーム。

【請求項 7】

前記電気機械ハイブリッドゲームは、リモートサーバと通信するようにネットワーク接続される、請求項 1 に記載の電気機械ハイブリッドゲーム。

【請求項 8】

前記電気機械ハイブリッドゲームは、現実世界エンジンサーバ、ゲーム世界パトロン管理サーバ、ゲーム世界エンジンサーバおよび電気機械ゲームシステムサーバから成る群から選択されるサーバと通信するようにネットワーク接続される、請求項 7 に記載の電気機械ハイブリッドゲーム。

【請求項 9】

10

20

30

40

50

前記現実世界エンジンサーバは、前記ギャンブルゲームの現実世界エンジンと通信して前記ギャンブルゲームに対する前記一つ以上のランダムに生成された結果を提供するように構成される、請求項 8 に記載の電気機械ハイブリッドゲーム。

【請求項 10】

前記ゲーム世界エンジンサーバは、前記電気機械ハイブリッドゲームのゲーム世界エンジンと通信し、前記エンターテイメントゲームを管理し、前記電気機械テーブルゲームのスキルによる実行において前記プレーヤーが行う行為に基づいて、前記一つ以上のエンターテイメントゲームの結果を伝えるように構成される、請求項 8 に記載の電気機械ハイブリッドゲーム。

【請求項 11】

前記電気機械テーブルゲームはテーブルサッカーゲームであり、前記電気機械テーブルゲームの要素はボールであり、前記ゴールはネットである、請求項 1 に記載の電気機械ハイブリッドゲーム。

【請求項 12】

前記電気機械テーブルゲームはバスケットボールゲームであり、前記電気機械テーブルゲームの要素はボールであり、前記ゴールはバスケットボールリングである、請求項 1 に記載の電気機械ハイブリッドゲーム。

【請求項 13】

前記電気機械テーブルゲームはホッケーゲームであり、前記電気機械テーブルゲームの要素はパックであり、前記ゴールはホッケーゴールである、請求項 1 に記載の電気機械ハイブリッドゲーム。

【請求項 14】

前記電気機械テーブルゲームはエアホッケーゲームであり、前記電気機械テーブルゲームの要素はパックであり、前記ゴールはホッケーゴールである、請求項 1 に記載の電気機械ハイブリッドゲーム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

(関連出願の相互参照)

本出願は、2011年9月30日に出願された米国仮出願第61/626,653号の利益を主張し、当該内容は参照によりその全体が本明細書に組み込まれる。

【0002】

本発明は概ねゲームに関し、より詳細には電気機械ゲームを使用したスキルに基づくゲームに関する。

【背景技術】

【0003】

従来より、ゲーム機製造業はギャンブルゲームを備えるゲーム機を開発してきた。ギャンブルゲームは典型的に賭けゲームであり、一般的にゲームの結果が(スロットマシンなど)もっぱら運に依存するゲームである。賭けゲームは、ゲームの結果がゲームを行うプレーヤーのスキルに依存し得る技能ゲームと対照的である。ギャンブルゲームは典型的に対話型ではなく、ビデオゲームなどスキルゲームであるエンターテイメントゲームと同程度に高画質なグラフィックを含まない。

【発明の概要】

【0004】

本発明の実施形態に係るシステムおよび方法は、電気機械(EM)ハイブリッドゲームを操作させる。一実施形態は、電気機械ハイブリッドゲームであって、ギャンブルゲームに対しランダムに生成された支払いを提供するように構成された現実世界エンジンと、エンターテイメントゲームとを備え、該エンターテイメントゲームは、電気機械ゲームの要素に物理的に影響を与えるアクチュエータを備える電気機械ゲームを管理する電気機械ゲームシステムであって、電気機械ゲームの結果が該電気機械ゲーム内で行われる機械的作

10

20

30

40

50

用に基づく、電気機械ゲームシステムと、前記電気機械ゲームのプレー中に、該電気機械ゲームの結果に影響を与えるプレーヤーの行為を感知するエンターテイメントゲームのユーザインタフェースと、エンターテイメントゲームを管理し、プレーヤーのスキルによる実行に基づくゲームプレーのギャンブルイベントの発生をギャンブルゲームに伝えるゲーム世界エンジンとを備え、エンターテイメントゲームは、ギャンブルゲームに対するプレーヤーのスキルによる実行の際に結果を提供するように構成されており、ゲームプレーのギャンブルイベントの発生は、ギャンブルゲームに対するランダムに生成された支払いを引き起こし、電気機械ゲームシステムは、前記ギャンブルゲームに対する前記ランダムに生成された支払いの結果に基づいて前記アクチュエータを動作させるように構成される。

【0005】

10

追加的な実施形態では、エンターテイメントゲームのユーザインタフェースはエンターテイメントゲームの結果を表示するように構成される。

【0006】

別の実施形態では、電気機械ゲームの結果は追加的なゲームプレーに使用される少なくとも一つの要素の消費に基づき、プレーヤーによる行為は少なくとも一つの要素の消費に影響を与える、ユーザが取った選択である。

【0007】

さらに追加的な実施形態では、アクチュエータはエンターテイメントゲームの難易度の設定に応じて様々に動作する。

【0008】

20

さらに別の実施形態では、電気機械ゲームシステムは、ギャンブルゲームの負け結果の際にゲームの難易度を上げるようにアクチュエータを動作させるように構成される。

【0009】

さらに追加的な実施形態では、電気機械ゲームシステムは、ギャンブルゲームの勝ち結果の際にゲームの難易度を下げるようにアクチュエータを動作させるように構成される。

【0010】

さらに別の実施形態では、ゲーム世界エンジンは、電気機械ゲームに対するプレーヤーのスキルによる実行に基づいてゲーム世界クレジットを与えるように構成される。

【0011】

追加的な実施形態では、電気機械ハイブリッドゲームは、リモートサーバと通信するようにネットワーク接続される。

30

【0012】

別の実施形態では、電気機械ハイブリッドゲームは、現実世界エンジンサーバ、ゲーム世界パトロン管理サーバ、ゲーム世界エンジンサーバおよび電気機械ゲームシステムサーバから成る群から選択されるサーバと通信するようにネットワーク接続される。

【0013】

更なる追加的な実施形態では、現実世界エンジンサーバは、ハイブリッドゲームの現実世界エンジンと通信して、ギャンブルゲームに対してランダムに生成された支払いを提供するように構成される。

【0014】

40

別の追加的な実施形態では、ゲーム世界エンジンサーバは電気機械ハイブリッドゲームのゲーム世界エンジンと通信してエンターテイメントゲームを管理し、プレーヤーのスキルによる実行に基づいてゲームプレーのギャンブルイベント発生をギャンブルゲームに伝えるように構成される。

【0015】

さらに追加的な実施形態は、電気機械ハイブリッドゲームを動作させる方法を含み、該方法は、電気機械ハイブリッドゲームによりアクセスされたプレーヤーアカウントにおける現実世界クレジットの存在を検出することと、ゲームプレーのギャンブルイベントのためにゲーム世界エンジンを使用して電気機械ゲームシステムの動作を監視することと、ゲーム世界エンジンから現実世界エンジンにゲームプレーのギャンブルイベントを伝えるこ

50

ととであって、ゲーム世界エンジンは、ゲームプレーのギャンブルイベントに基づいて現実世界の賭け金からギャンブルゲームに対してランダムに生成された支払いを提供するように構成されている、ことと、ギャンブルゲームに対してランダムに生成された支払いの結果に基づいて電気機械ゲームの要素に物理的影響を与えるアクチュエータを動作させることとを含む。

【0016】

さらに別の実施形態では、アクチュエータはギャンブルゲームの負け結果の際にゲームの難易度を上げるように動作される。

【0017】

さらに追加的な実施形態では、アクチュエータはギャンブルゲームの勝ち結果の際にゲームの難易度を下げるように動作される。

10

【0018】

さらに別の実施形態は、電気機械ゲームの結果をユーザインタフェースを介して表示することを含む。

【0019】

更なる追加的な実施形態では、電気機械ゲームの結果は追加的なゲームプレーのために使用される少なくとも一つの要素の消費に基づいており、前記プレーヤーによる行為は前記少なくとも一つの要素の消費に影響を与える、プレーヤーが取った選択である。

【0020】

さらに別の追加的な実施形態は、前記ゲーム世界エンジンを使用して、電気機械ゲームに対するプレーヤーのスキルによる実行に基づいてゲーム世界クレジットを与えることをさらに含む。

20

【0021】

さらに追加的な実施形態は、プロセッサ命令を含む機械可読媒体であって、プロセッサによる命令の実行が該プロセッサにプロセスを実行させ、該プロセスは、プレーヤーアカウントにおける現実世界クレジットの存在を検出することと、電気機械ゲームに対するスキルによる実行を記録することとであって、電気機械ゲームの結果は該電気機械ゲーム内で行われる機械的作用に基づく、ことと、ゲームプレーのギャンブルイベントのために電気機械ゲームシステムの動作を監視することと、ゲームプレーのギャンブルイベントの発生に基づいて現実世界のクレジットからギャンブルゲームに対する支払いをランダムに生成することと、ギャンブルゲームに対してランダムに生成された支払いの結果に基づいて電気機械ゲームの要素に物理的影響を与えるアクチュエータを動作させることとを含む。

30

【0022】

さらに別の実施形態では、プロセッサ命令は、ギャンブルゲームの負け結果の際にゲームの難易度を上げるようにアクチュエータを動作させることを含む。

【0023】

更なる追加的な実施形態では、プロセッサ命令は、ギャンブルゲームの勝ち結果の際にゲームの難易度を下げるようにアクチュエータを動作させることを含む。

【図面の簡単な説明】

【0024】

40

【図1A】本発明の一実施形態に係る電気機械(EM)ハイブリッドゲームを示す。

【図1B】本発明の一実施形態に係る電気機械ゲームシステム(EGS)を示す。

【図2A】本発明の一実施形態に係るネットワーク接続されたEMハイブリッドゲームを示す。

【図2B】本発明の一実施形態に係るネットワーク接続されたEMハイブリッドゲームのコンポーネント間の通信接続を示す。

【図3】本発明の一実施形態に係る、EMハイブリッドゲームが利用されるプロセスを示す。

【図4】本発明の一実施形態に係る、EMハイブリッドゲームで使用される処理装置のハードウェア・アーキテクチャ図を示す。

50

【 0 0 2 5 】

以下、図面を参照し、電気機械（EM）ハイブリッドゲームを動作させるためのシステムおよび方法を説明する。幾つかの実施形態では、EMハイブリッドゲームは、ギャンブルゲームを管理する現実世界エンジン（RWE）を備えるギャンブルゲームと、ゲームのエンターテイメント部分を管理するゲーム世界エンジン（GWE）およびプレイヤーのエンターテイメントのためにEMゲームを実行する電気機械（EM）ゲームシステム（EGS）を備えるエンターテイメントゲームとを統合したハイブリッドゲームの形態である。EMゲームは、機械的および電氣的コンポーネントを利用する任意のゲームとすることができ、ゲームは少なくとも一人のプレイヤーまたはEMゲーム自体により行われる機械的作用の組合せとして動作する。EMゲームの例は、（限定されるものではないが）テーブルサッカー、テーブルホッケー、ビリヤード、テーブルテニス、エアホッケー、スキーボールおよびpop-a-shotアーケードバスケットボールを含む。ソフトウェアは、（限定されるものではないが）スコアの記録および表示、紙幣鑑別機の操作、ゲームのプレー完了時におけるチケットまたはクーポンの分配など限定的な役割を果たし得るが、プレイヤーは大部分はビデオ画面やソフトウェアシステムを介してゲームとやり取りをしないため、EMゲームは他のアーケードゲームまたはビデオゲームと区別される。様々なハイブリッドゲームが、「カジノアプリケーションのための強化ゲームプレー環境(シングルおよび/またはマルチプレイヤー)(ENRICHED GAME PLAY ENVIRONMENT (SINGLE and/or MULTI-PLAYER) FOR CASINO APPLICATIONS)」と題する、2011年3月1日出願された特許協力条約による出願第PCT/US11/26768号、および「カジノアプリケーションのための改良スロットマシン(ENHANCED SLOT-MACHINE FOR CASINO APPLICATIONS)」と題する2011年12月6日出願された特許協力条約による出願第PCT/US11/63587号で述べられており、各開示は参照によりその全体が本明細書に組み込まれる。

10

20

【 0 0 2 6 】

多くの実施形態では、EMハイブリッドゲームはネットワーク接続され、リモートサーバ上にあるリソースにアクセスすることが可能である。これらのサーバは、ギャンブルゲームに対しランダムな結果を生成するRWEサーバと、EMハイブリッドゲームのプレイヤーアカウントを管理するGWパトロン管理サーバと、エンターテイメントゲームプレーを管理するGWEサーバと、複数プレイヤーによるEMハイブリッドゲームプレーを管理するEGSサーバとを備えることができる。

30

【 0 0 2 7 】

特定の電気機械ハイブリッドゲームを上述したが、電気機械ハイブリッドゲームは、本発明の実施形態に係る特定のアプリケーションの要件に適した種々の方法で実装することができる。本発明の実施形態に係る電気機械ハイブリッドゲームを以下で詳述する。

【 0 0 2 8 】

電気機械ハイブリッドゲーム

多くの実施形態に従うEMハイブリッドゲームは、ギャンブルゲームによるギャンブル体験に、エンターテイメントゲームの高度なエンターテイメント内容を提供する。これらのEMハイブリッドゲームは、（遭遇する障害/課題、プレー時間および他の要因から判断されるように）プレイヤーのゲーム体験がプレイヤーのスキルによって形作られることを確保しつつ、プレイヤーのスキルから独立してランダムな結果を提供する。本発明の実施形態に係るEMハイブリッドゲームを図1Aに示す。EMハイブリッドゲームは、RWE102、GWE112、EGS120、ギャンブルゲーム用ユーザインタフェース122およびエンターテイメントゲーム用ユーザインタフェース124を備える。二つのユーザインタフェースは同一ユーザインタフェースの一部であってもよいが、図示の実施形態では分離している。RWE102は、GWE112およびギャンブルゲーム用ユーザインタフェース122に接続されている。EGS120は、GWE112およびエンターテイメントゲーム用ユーザインタフェース124に接続されている。GWE112は、エンターテイメントゲーム用ユーザインタフェース124にも接続されている。

40

50

【0029】

幾つかの実施形態では、RWE102はハイブリッドゲームのギャンブルゲームのためのオペレーティングシステムであり、ギャンブルゲームを制御し動作させる。ギャンブルゲームの動作は、現金等の金銭とすることができる現実世界クレジット(RWC)により可能となり、ランダムなギャンブル結果に基づきリアルなギャンブルクレジットを増大および減少させ、ギャンブルゲームはゲームコントロール本体により典型的に制御される。多くの実施形態では、RWEは、現実世界(RW)オペレーティングシステム(OS)104、乱数生成器(RNG)106、レベル「n」の現実世界クレジット勘定テーブル(テーブルLn-RWC)108、RWCメータ110、および、公正でトランスペアレントなギャンブルゲームを提供し、ゲーム規制機関の認可が得られるゲームを可能とする監査可能なシステムおよび機能を含む運ゲームを可能とするその他のソフトウェア構成を備える。

10

【0030】

乱数生成器(RNG)106は、ソフトウェアおよび/またはハードウェア、並びにランダムな結果を生成するために使用されるアルゴリズムおよび/またはプロセスを備える。レベルnの現実世界クレジット勘定テーブル(Table Ln-RWC)108は、乱数生成器(RNG)106と共に使用されて、ゲームプレーの機能として獲得された現実世界クレジット(RWC)を決定することができるテーブルであり、従来のスロットマシーンで使用される勘定テーブルと類似する。テーブルLn-RWCの支払はプレーヤーのスキルから独立している。ギャンブルゲーム中に含まれる一または複数のテーブルLn-RWC勘定テーブル108や、(限定されるものではないが)プレーヤーが獲得したゲーム進展および/またはプレーヤーにふさわしいボーナスラウンドを含む要因により特定され得る選択が存在し得る。RWCは、硬貨または電子資金などの金銭の形態でプレーヤーによりギャンブルゲームに投入されるスロットマシンのゲームクレジットと類似させることができる。RWCは、テーブルLn-RWC現実世界のクレジット勘定テーブル108に応じて、乱数生成器の結果に基づき、プレーヤーのスキルから独立して減少または増加させることができる。幾つかの実施形態では、RWC額は高度なEGSゲームレベルに参加するために必要とすることができる。高度なゲームレベルのために繰り越すか、またはゲーム精算がプレーヤーにより選択された場合の払戻金にRWCを用いることができる。特定レベルのゲームに参加するために必要なRWC額は、別レベルと同じである必要はない。

20

30

【0031】

多くの実施形態では、GWE112は、GWE112の支援装置であるRWE102およびEGS120を用いて効率的にハイブリッドゲーム動作全体を管理する。幾つかの実施形態では、GWE112は、エンターテイメントゲームのための機械的、電子的およびソフトウェアのシステムを含む。GWE112は、エンターテイメントゲームの制御を提供するGWゲームオペレーティングシステム(OS)114を備える。GWEは追加的に、本テーブルからの入力がエンターテイメントゲームのプレーに影響を与える、レベル「n」のゲーム世界クレジット勘定テーブル(テーブルLn-GWC)116を含む。GWE112はRWE102にさらに連結して、ゲームに利用可能なRWC額や(RWEのプレーにおいてRWCに影響を与える可能性のある)ギャンブルゲームに賭ける他の基準を特定することができる。GWEは、追加的に様々な監査ログおよびアクティビティメータ(GWCメータなど)118を含む。GWE112は、ゲームに対するプレーヤーやプレーヤーのアクティビティに関する様々なデータをやりとりする集中サーバにも連結することができる。GWE112はEGS120にさらに連結される。

40

【0032】

多くの実施形態では、レベル「n」のゲーム世界クレジット勘定テーブル(テーブルLn-GWC)116は、n番目レベルのゲームにおけるプレーヤーのスキルの機能として獲得されたGWCを決定する。本テーブルにより調節される支払いは、プレーヤーのスキルおよびゲームプレー全体に依存し、乱数生成器に連結されてもされなくてもよい。幾つか

50

の実施形態では、ゲーム世界クレジット（GWC）は、プレーヤーのスキルの機能として、すなわち、ゲーム状況においてプレーヤーの振る舞いの機能として獲得または消費されたプレーヤーのポイントである。GWCは、典型的なゲームの「スコア」と類似する。各ゲームは、ゲームのゴールに対するプレーヤーの振る舞いを反映するテーブルLn-GWC116内に組み込まれた一または複数のスコア基準を有する。GWCは、あるレベルのゲームプレーから別のプレーに繰り越すことができ、直接現金で支払う方法や、懸賞くじの参加による収益、または賞付きトーナメントへの参加もしくは該トーナメントでの勝利による収益など間接的に、最終的に様々な方法で支払われる。GWCは、プレーヤー追跡カードまたはネットワークによるプレーヤー追跡システムに格納されてよく、GWCは特定のプレーヤーに起因する。

10

【0033】

幾つかの実施形態では、GWEの動作は、賭け金額、どれ程早くプレーヤーがプレーしたいか(限定されないが、リングにバスケットボールをシュートするなど)、および/またはボーナスラウンドへの賭け金の同意を含む、今日のスロットマシンで可能なプレーヤーの選択パラメータを除いてRWEのギャンブル操作に影響を与えない。この意味において、RWE102は、公正でトランスペアレントな、スキルに依らないギャンブルゲームのコプロセッサをGWE112に提供する。図示の実施形態では、GWE112およびRWE102間の通信リンクにより、GWE112はギャンブルゲームで利用可能なRWC額についてRWE102から情報を得ることができる。通信リンクは、(オンラインまたはチルト(tilt)など)RWEの必要な動作ステータスを伝達することもできる。通信リンクは、ジャックポットラウンドに参加するために、ゲームまたはプレーヤーの選択毎に消費されるRWC数など、RWE102が入力として使用する様々なギャンブル制御要因をさらに伝えることができる。図1では、GWE112はまた、特定のエンターテイメントゲームのクラブポイント、プレーヤーのステータス、選択制御、およびプレーヤーがRWE102におけるプレーヤーのエンターテイメントゲーム体験を調整またはプレーヤーのギャンブルステータスを理解するために役立つと判断し得るメッセージを伝えるために必要となり得るため、プレーヤーのユーザインタフェースに直接接続されたものとして示されている。

20

【0034】

多くの実施形態では、RWEおよびGWE間の通信リンクは、(限定されるものではないが)エンターテイメントゲームイベントがギャンブルゲームの賭け金を引き起こすゲームプレーのギャンブルイベントの発生と、ギャンブルゲーム毎の賭け金に対するRWCと、ボーナスラウンドに参加または不参加するための一分毎のプレーに対するギャンブルゲーム数と、EMハイブリッドゲームのオペレータによりプレーヤーに付与される任意の追加的なRWCと、(限定されるものではないが)GWEの種類に関する情報を含む監査に有益な情報、プレーヤープロフィールおよびステータス、テーブルLn-GWCテーブル、およびGWCポイントに関する情報を含む監査に役立つ情報、並びにオーディオに役立つ他の情報とを、GWEからRWEに送信することができる。RWEからGWEに送信される情報は、(限定されるものではないが)RWEまたはギャンブルゲームのステータス、ギャンブルプレー結果、テーブルLn-RWCテーブル情報、ギャンブルゲームのパトロン/プレーヤーシステムデータ、ボーナスラウンド参加の可能性、ギャンブルゲーム通貨単位、またはRWEゲームの動作パラメータを含むことができる。

30

40

【0035】

種々の実施形態では、EGS120は、EMゲームとしてエンターテイメントゲームの機械的な振る舞いを管理および制御する。幾つかの実施形態では、EGS120は、EMゲームプレーに影響を与える一連の機械的な制御を介したプレーヤーからの入力を受け付ける。多くの実施形態では、EGS120はGWE112とデータをやりとりし、GWE112からの制御情報を受付けることができる。幾つかの実施形態では、EGS120は、(限定されるものではないが)テーブルサッカー、テーブルホッケー、ビリヤード、テーブルテニス、エアホッケー、スキーボールおよびポップショット(pop-shot

50

)アーケードバスケットボールなど任意のEMゲームを実装することができる。

【0036】

EGS120は主に、インタフェースを介すことを除きGWE112から独立して動作し、GWE112は、(限定されるものではないが)プレーに利用可能なスキーボール数、EMゲームフィールド上の障害または妨害の存在、(限定されるものではないが、2点の代わりに3点に値するバスケットボールのシュートなど)EMゲームにおけるボーナススコアの機会、および得点の難易度を変えるためにスコアバスケットボールリングが左右に動く割合など、プレーに影響を与えるために特定のGWゲームの制御パラメータをEGS120に送信し得る。EGS120はGWE112からの入力を受け付け、調整を行い、プレーヤーの視点から途切れなく実行しながらプレーにおける全ての行為を続行することができる。EGSの動作は、EGSのアルゴリズムがその通常動作においてゲームに偶然に複雑さを投入してエンターテイメントゲームに予測不可能なことを創り出し得る場合を除き、主に技能に基づく。このインタフェースを利用して、EGS120はまた、EMゲームにおいて取られたプレーヤーによる選択をGWE112に伝え得る。EGS120に結び付けられるこのアーキテクチャにおけるGWEの働きにより、公正でトランスペアレントな、ランダムに勝算を出すギャンブルゲームへのエンターテイメントソフトウェアのトランスペアレントな連結を可能とし、典型的に人気のある(スキルに基づく)エンターテイメントゲームをプレーするプレーヤーに途切れのない視点を提供することができる。幾つかの実施形態では、EGS120は限定されるものではないがテーブルテニス、テーブルサッカー、ナインボールまたはテーブルホッケーを含む幅広いゲームを可能とするために使用することができる。

10

20

【0037】

多くの実施形態では、GWEおよびEGSは相互にデータをやりとりすることができる。GWEからEGSに送信される情報は、(限定されるものではないが)EGSゲームソフトウェア、EGSゲーム難易度設定、ゲームスコア強化、EGSゲーム用のチート、キャラクタまたはプレーヤープロフィール設定、機器在庫およびランダムで複雑なモッズを含むことができる。EGSからGWEに送信される情報は、(限定されるものではないが)EGSユーザインタフェースを介したプレーヤーの選択、エンターテイメントゲームにおけるキャラクタのプロファイル、ゲームスコア、ランダムな複雑性の割合、言語選択、並びにトーナメントおよびマルチプレーヤーの情報を含むことができる。

30

【0038】

幾つかの実施形態では、RWE102は、EGS120によってGWE112に伝達された際、またはアルゴリズムやプレーヤーの視覚からEMゲーム全体の背景に基づいてGWE112により引き起こされた際に、エンターテイメントゲームにおけるプレーヤーによる行為に応じてトリガを受付けてギャンブルゲーム実行することができるが、RWE102は、(限定されるものではないが)勝算、プレーにおけるRWC額、および利用可能なRWC額などギャンブルゲームの幾つかの態様をプレーヤーに見せるためにGWE112に情報を提供することができる。RWE102は、各個々のギャンブル試行または一分毎のゲーム数に賭けられたRWC額の変更を受け付けることができ、RWE102は、これらの要因が典型的なスロットマシンの形態と異なる形態を取ることができ、ボーナスラウンドおよび他の要因への入場を実行することができる。プレーヤーが選択できる賭け金額の変更例は、(限定されるものではないが)テーブルサッカーゲームにおける(RWCに関して)より高価なボールを使ったプレーを含む。これらの選択は、標準的なスロットマシンのプレーヤーがハンドルの引き手毎に多かれ少なかれクレジットを賭けるために決定し得る方法と同じ方法で、個々のギャンブルゲーム毎に賭けられる額を増減させることができる。幾つかの実施形態では、RWE102はプレーヤーが行う決定の機能である掛け金の増減など、インタフェースを介してGWE112の前後に多くの要因を伝えることができる。これにより、プレーヤーは常に、EMハイブリッドゲームのエンターテイメントゲーム体験に適用可能な幾つかのパラメータまたはコンポーネントにマッピングする選択肢を用いて、ゲームの賭け金額ごとに制御を行う。

40

50

【 0 0 3 9 】

多くの実施形態では、EMハイブリッドゲームはギャンブル機と一体化し、ギャンブルゲーム(すなわちRWE102およびRWC)はプレイヤーのスキルに基づかないが、同時に、プレイヤーはエンターテイメントゲームで自身のスキルを使用して、限定されるものではないが、カジノオペレータが変換して報酬を与えることができるクラブポイント、トーナメント機会およびプレイヤーのための賞金など、GWCを獲得することができる。スロットマシンなど運ゲームに対するギャンブルにより直接獲得または損失した通貨資金の実際の交換は保存される。同時に、プレイヤーを刺激するリッチな報奨金環境は、エンターテイメントゲームを用いて確立することができる。幾つかの実施形態では、ハイブリッドゲームは人気のあるEMゲームを利用して、若い世代が所望するエンターテイメントの種類に一層類似するEMゲームを用いてプレイヤーを魅了するために、カジノに著しい変貌環境を提供することができる。種々の実施形態では、プレイヤーは、プレイヤーの優れた腕前の機能として、同様にトーナメントに勝つために使用できるGWCおよび様々な賞金を増加および貯金するためにスキルを使用することができる。

10

【 0 0 4 0 】

幾つかの実施形態では、ハイブリッドゲームにより、プレイヤーは、プレイヤーがゲームで実演したスキルの機能として生じるゲーム世界クレジット(GWC)の蓄積を使用して後続の試合への参加することもできる。これらの試合は、個人プレイヤーまたはプレイヤーグループを互いに、および/またはカジノに対して競わせ、チャンスやスキルの組合せに基づいて賞金を勝ち取らせることができる。これらの試合は、プレイヤーが同時および/またはプレイヤーによる選択場所において参加する非同期イベント、または特定の時間および/または会場で参加する同期イベントであり得る。

20

【 0 0 4 1 】

図1Bは、本発明の一実施形態に係るEMゲームを備えるEGSを示す。EMゲーム150は、GW電気機械エンターテイメントゲーム用インタフェース154を介してEGS152に接続される。GW電気機械エンターテイメントゲーム用インタフェース154も視聴覚インタフェース156をEGS152に接続する。視聴覚インタフェース156は、電気機械エンターテイメントゲーム150の—または複数のプレイヤーに命令およびゲームステータスを伝え(164)、—または複数のプレイヤーからの入力を受信する(166)ために使用される装置を備える。視聴覚インタフェース156の例は、(限定されるものではないが)モニタおよび/またはタッチスクリーン・ディスプレイ158、紙幣鑑別機(不図示)、プレイヤーのカードリーダー160またはキーボード162を備えることができる。

30

【 0 0 4 2 】

電気機械エンターテイメントゲーム150は、プレイヤーの作動制御、ゲームプレイイベントおよび様々なゲームプレイ要素の位置を感知するセンサ(不図示)を備える。センサの例は、(限定されるものではないが)ゴールセンサ、ボール位置センサ、ボール種類センサ、ロッド位置および回転センサを含むことができる。EGS152はGW電気機械エンターテイメントゲーム用インタフェース154を介して、プレイヤーの作動制御、ゲームプレイイベントおよび様々なゲームプレイ要素の位置を示すセンサから信号を受信する(168)。

40

【 0 0 4 3 】

EMゲーム150は、GW電気機械エンターテイメントゲーム用インタフェース154を介して、EGS152により制御することができる(170)アクチュエータ(不図示)も備える。アクチュエータはEMゲーム150の様々な構成要素を制御し、本明細書で説明するようにEMゲーム150の難易度に影響を与えることができる。例えば、バスケットボールをテーマにしたゲームの場合、バスケットボールリングが左右に動いてスコアの難易度を変える割合に影響を与えることにより、EMゲーム150の難易度を上下させることができる。種々の実施形態では、(限定されるものではないが、より小さな、またはより大きなゴールなど)ゴールの大きさ、(限定されるものではないが、並んだテーブル

50

サッカーマンまたはテーブル上のホッケープレーヤーなど)利用可能なプレーヤー、(限定されるものではないが、可変抵抗を有するテーブルサッカーまたはテーブル上のホッケーロッドなど)制御機構に課される摩擦、(限定されるものではないが、青のエアホッケーパックが赤のホッケーパックよりも高いRWC賭け金に関連し得る場合など)異なる色のボールまたはホッケーパックなど、新しい、または異なる要素のゲームプレーへの組み込み、(限定されるものではないが、ゲームの時計が早くまたは遅く進み、賭けられる賭け金のペースに影響を与え得る場合など)ゲームプレーに利用可能な時間、(限定されるものではないが、スキーボールで提供することができる特殊な標的など)特殊な標的または妨害の存在など、アクチュエータの使用により他の要素が影響され得る。エンターテイメントゲームをギャンブルゲームに関連付けることができる特定の要因を先に記載したが、本発明の実施形態に係る特定のアプリケーションの要件に適切なものとして、エンターテイメントゲームおよびギャンブルゲーム間の関係を設定するために任意の要因を利用することができる。

10

【0044】

ゲームプレー中、一または複数のプレーヤーは、視聴覚インタフェース156を使用して(限定されるものではないが、サービス券、紙幣、コイン、プレーヤーカードまたはクレジットカードなど)RWCを入れ、EMゲーム150を続けるために(限定されるものではないが、プレーヤーの数、サイド・ベット(side bets)、試合形態または賭けられるべきRWC)プレーヤー選択を行うことができる。次に、EGS152は、GW電気機械エンターテイメントゲーム用インタフェース154を介して視聴覚インタフェース156からプレーヤー入力を受信する。一または複数のプレーヤーがEMゲーム150をプレーしている場合、EGS152は、GW電気機械エンターテイメントゲーム用インタフェース154を介してEMゲームのセンサから感知信号を受信することによりEMゲーム150のゲームプレーを監視する。例えば、ギャンブルイベントの構成により、またはギャンブルイベントの結果に基づいてEMゲーム150のゲームプレーの難易度レベルが変更対象となることが判断される場合、EGS152は、GW電気機械エンターテイメントゲーム用インタフェース154を介してEMゲーム150の一または複数のアクチュエータを制御する(170)。

20

【0045】

EMハイブリッドゲームの様々な構成を上述したが、EMハイブリッドゲームは本発明の実施形態に係る特定のアプリケーションの要件に適した任意の方法で構成することができる。ネットワークによるEMハイブリッドゲームを以下で述べる。

30

【0046】

ネットワーク接続された電気機械ハイブリッドゲーム

本発明の多くの実施形態に係るEMハイブリッドゲームは、リモート位置からサービスを取り出す、または他のハイブリッドゲームと通信するためにネットワーク接続されつつローカルで動作することができる。多くの実施形態では、(限定されるものではないが)EMゲーム、ユーザインタフェース、スコアまたはRWCおよびGWCの追跡を計算する処理の制御など、多数の装置に亘ってEMハイブリッドゲームに紐付けられた動作を行うことができる。これら多数の装置は、(限定されるものではないが)RWEおよびGWEがインターネットを介して複数の広分散型のEGSコントローラまたはクライアントに連結された「クラウド中」の大規模な集中サーバの場合など、EMハイブリッドゲームが仮想空間のシステムとして実行されるように、単一サーバまたは複数サーバを使用または該サーバと接続して実装することができる。

40

【0047】

多くの実施形態では、RWEサーバは、ハイブリッドゲームのRWEの特定機能を実行することができる。幾つかの実施形態では、RWEサーバはギャンブルゲームに対し(限定されるものではないが勝ち/負け結果など)ランダムな結果を生成することができる集中勝算エンジンを備え、それにより、EMハイブリッドゲーム内でローカルに実行されるRWEが該機能を持つ必要性を排除する。RWEサーバは、一または複数のネットワークに

50

よるEMハイブリッドゲームが必要とし得る様々な勝算パーセンテージに対しランダムな結果を生成するために多くの同時実行または疑似同時実行を実行することができる。幾つかの実施形態では、EMハイブリッドゲームのRWEは、(限定されるものではないが)テーブルLn-RWCテーブル、ギャンブルゲームのプレーの最高速度、ギャンブルゲーム通貨単位、またはEMハイブリッドゲームのオペレータにより提供される任意の促進RWCを含む情報をRWEサーバに送信することができる。特定の実施形態では、RWEサーバは、(限定されるものではないが)ギャンブルゲームで使用されるRWC、プレイヤーアカウント情報、またはプレイヤーに紐付けられたプレーアクティビティもしくはプロフィールを含む情報をEMハイブリッドゲームのRWEに送信することができる。

【0048】

10

幾つかの実施形態では、GWEサーバは、様々なハイブリッドゲームに亘ってGWEの機能性を実行することができる。これらの機能は、(限定されるものではないが)選択されたゲームグループに対する高スコアを監視する方法を提供することと、直接対決のトーナメントに参加させるためにゲームグループを関連付けることと、トーナメント管理者として機能することを含むことができる。

【0049】

種々の実施形態では、プレイヤーアカウント情報の管理は、GWEサーバと別個のGWEパトロン管理サーバにより行うことができる。GWEパトロン管理サーバは、(限定されるものではないが)プレイヤーの特性、プレイヤーのゲームスコア、プレイヤーのRWCおよびGWC、並びに管理しているトーナメント予約に関するデータを含むプレイヤーアカウント情報を管理することができる。GWEパトロン管理サーバはGWEサーバと別個のものとして述べたが、幾つかの実施形態では、GWEサーバもGWEパトロン管理サーバの機能を実行する。幾つかの実施形態では、EMハイブリッドゲームのGWEは(限定されるものではないが)ゲームで使用されるGWCおよびRWC、プレイヤーアカウント情報、プレイヤーのプレーアクティビティおよびプロフィール情報、並びにギャンブルゲームおよびエンターテイメントゲームまたはEMハイブリッドゲームの他の態様間の同期情報を含む情報をGWパトロン管理サーバに送信することができる。特定の実施形態では、GWパトロン管理サーバは、(限定されるものではないが)エンターテイメントゲームのタイトルおよび種類、トーナメント情報、テーブルLn-GWCテーブル、特別提供、設定されたキャラクタまたはプロフィール、並びにギャンブルゲームおよびエンターテイメントゲームまたはEMハイブリッドゲームの他の態様間の同期情報を含む情報をEMハイブリッドゲームのGWEに送信することができる。

20

30

【0050】

多くの実施形態では、EGSサーバは、直接対決のプレーを管理し、プレイヤーが別のプレイヤーと直接的に競い合い、他のプレイヤーとやりとりすることができる環境を提供することにより、EGSサーバに接続されるEGSのネットワーク上で動作するホストを提供する。EGSサーバはGWEサーバと別個のものとして述べたが、幾つかの実施形態では、GWEサーバもEGSサーバの機能を実行する。

【0051】

40

本発明の多くの実施形態では、ネットワーク越しにEMハイブリッドゲームに接続されたサーバは、相互に通信してEMハイブリッドゲームにサービスを提供することができる。幾つかの実施形態では、RWEサーバはGWEサーバと通信することができる。RWEサーバはGWEサーバと通信し、(限定されるものではないが)EMハイブリッドゲームシステムの要件を成すためにRWE内で並行して実行する様々な同時または疑似同時による勝算エンジンを構成し、ランダムな実行や追跡システムの動作結果などRWEの動作メトリクスを特定し、監査を行い、オペレータにレポートを提供し、(賞金の自動抽選がEGS性能の機能である場合など)GWE内で動作する機能の使用のために勝ち/負け結果をリクエストする情報を含む、特定のアプリケーションに適切な任意の種類の情報伝えることができる。

【0052】

50

幾つかの実施形態では、GWEサーバは、EGSサーバと通信することができる。GWEサーバはEGSサーバと通信して、(限定されるものではないが)EMゲームトーナメントの管理などGWEサーバによるEGSサーバの管理を含む特定のアプリケーションに適切な任意の種類 of 情報を伝えることができる。典型的に、(EMハイブリッドゲーム内またはGWEサーバ上で実行するGWEなど)GWEは、典型的な構成では実際のトーナメントにおけるプレーはEGSサーバにより管理されるため、残りのトーナメントに対する自身の関係に気づかない。それ故、EMゲームトーナメントの管理は、(限定されるものではないが)EMハイブリッドゲームのオペレータにより調整することができるシステムプログラミングに従ってトーナメントを行い、特定プレイヤーのトーナメントへの参加を許可し、(限定されるものではないが、残存するプレイヤー数、ゲームにおける残存プレイヤーのステータス、トーナメントの残り時間など)トーナメント内のプレイヤー数とトーナメントのステータスを伝え、ゲームに含まれるEGSのステータスを伝え、トーナメント内のプレイヤーの振る舞いを伝え、トーナメント内の様々な数のスコアを伝え、トーナメント内のGWEをそれぞれのEGSに接続するための同期リンクを提供するなど、タスクを含むことができる。

10

【0053】

幾つかの実施形態では、GWEサーバはGWパトロンサーバと通信することができる。GWEサーバはGWパトロンサーバと通信して、(限定されるものではないが)EMハイブリッドゲームのオペレータにより行われるシステムプログラミングに従ってトーナメントを構成するための情報、プレイヤープロファイルを様々な形態のゲームプレーに参加する能力に関連付けるために必要なデータ(限定されるものではないが、GWEサーバまたはプレイヤーがプレーするゲームのGWEにより設定されたプレー難易度)のやりとり、プレイヤーの特性の機能(限定されるものではないが、プレイヤーのゲームの腕前またはトーナメント上映に使用される他のメトリクス)としてトーナメントに参加するプレイヤーの能力を特定すること、プレイヤーアカウントで記録されるものとして特定のEMハイブリッドゲームにおけるプレイヤーの好みに適合するゲーム内蔵GWEおよびEGS性能を構成すること、販売情報のためにプレイヤーのプレーおよびギャンブル性能を特定すること、プレイヤーのアカウントに二次的な抽選賞金、トーナメント賞金、RWCおよびGWCを記録することを含む、特定のアプリケーションに適切な任意の種類 of 情報を伝えることができる。

20

30

【0054】

多くの実施形態では、様々なアルゴリズムおよび機能が実行される現在位置は、ゲーム内蔵装置(RWE、GWE、EGS)、サーバ(RWEサーバ、GWEサーバまたはEGSサーバ)上、またはサーバとゲーム内蔵装置の組合せに配置され得る。特定の実施形態では、RWEサーバ、GWEサーバ、GWパトロンサーバまたはEGSサーバの特定の機能は、ローカルにEMハイブリッドゲームを含むローカルのRWE、GWEまたはEGS上で動作し得る。幾つかの実施形態では、サーバは、ソフトウェアが一または複数の物理装置で実行され得る複数のサーバを備えるサーバシステムである。同様に、特定の実施形態では、多様なサーバが単一の物理装置上で組合せられ得る。

【0055】

本発明の多くの実施形態に係るEMハイブリッドゲームは、様々な構成でリモートサーバにネットワーク接続することができる。本発明の一実施形態に係るネットワーク接続されたEMハイブリッドゲームを図2Aに示す。EMハイブリッドゲーム212は、(限定されるものではないが)インターネットなどのネットワーク210越しにRWEサーバ202、GWパトロン管理サーバ204、GWEサーバ206およびEGSサーバ208に接続される。EMハイブリッドゲーム212にネットワーク接続されたサーバは、EMハイブリッドゲーム212およびEMハイブリッドゲーム212と通信する他のサーバ中のコンポーネントの各々とも通信することができる。本発明の一実施形態に係る、ネットワーク接続されたEMハイブリッドゲームと様々なサーバのコンポーネントとの通信を図2に示す。EMハイブリッドゲーム268の各々は、RWE260、GWE262およびE

40

50

G S 2 6 4 などのコンポーネントを備える。次に、R W E 2 6 0 および G W E 2 6 2 は各々、R W E サーバ 2 5 2、G W パトロンサーバ 2 5 2 および / または G W E サーバ 2 5 6 と通信する。同様に、各 E G S 2 6 4 は E G S サーバ 2 5 8 と通信する。サーバのうち、R W E サーバ 2 5 2 は G W パトロンサーバ 2 5 4 および G W E サーバ 2 5 6 と通信し、G W パトロンサーバ 2 5 4 も G W E サーバ 2 5 6 と通信し、また、G W E サーバ 2 5 6 は E G S サーバ 2 5 8 と通信する。多くの実施形態では、G W パトロンサーバ 2 5 4 は G W E サーバ 2 5 6 内に組み込まれる。幾つかの実施形態では、エンターテイメントゲームとギャンブルゲームとにおける E M ハイブリッドゲームのバランスは、R W E サーバ 2 5 2 と、G W パトロンサーバ 2 5 4 および G W E サーバ 2 5 6 の各々との間における通信により成し遂げられる。同様に、E M ゲームの利用は、G W E サーバ 2 5 6 と E G S サーバ 2 5 8 との間における通信により成し遂げられる。

10

【 0 0 5 6 】

ネットワーク接続された E M ハイブリッドゲームの様々な構成を上述したが、ネットワーク接続された E M ハイブリッドゲームは、本発明の実施形態に係る特定のアプリケーションの要件に適切な任意の方法で構成することができる。E M ハイブリッドゲームの動作を以下で詳述する。

【 0 0 5 7 】

電気機械ハイブリッドゲームの動作

多くの実施形態に従う E M ハイブリッドゲームは、E M ハイブリッドゲームの一部として動作するように種々の E M ゲームのうち任意の E M ゲームを構成することができる。多くの実施形態では、(ローカルの G W E またはリモート G W E サーバまたは G W パトロンサーバを使用する) E M ハイブリッドゲームの G W E は、プレーヤーを識別し、E M ハイブリッドゲームが特定のプレーヤーに関する情報を統合または処理可能なプレーヤーアカウントを使用して E M ハイブリッドゲームとのプレーヤーによるやりとりを管理することができる。プレーヤーアカウントは、ギャンブルゲームに影響を与え得る G W または R W パラメータなどプレーヤーに関する任意の情報を含むことができる。ギャンブルゲームにインパクトを与える要因の場合、プレーヤーが取る選択の意味やギャンブルゲームにおけるそれらの影響は、プレーヤーに対し明白に開示され得る。幾つかの実施形態では、プレーヤーが取る選択は、(限定されるものではないが) R W E の各ギャンブルプレーに賭けられた 1 R W C の代わりに 2 R W E となり得るスキーボールゲームの特定のカラーボールの選択、バスケットボールを対象としたゲームで使用されるボールの大きさに依存した利用可能な R W E 賭け金を含むことができる。それ故、エンターテイメントゲームを行う間のプレーヤーの選択はギャンブルゲームにおけるゲームの性能を向上または妨害させることができるが、あらゆる場合において、選択および費用は選択を行うプレーヤーに明白に開示される。これらの選択期間の間、R W E の動作は、プレーヤーがエンターテイメントゲームで功績を上げたいかを考慮して、プレーヤーが責任を持ってプレーするに利用可能な資金に基づいて適切な選択をするに十分な時間を有し得るように妥当な時間の間一時停止される。様々な多くの要因により E M ハイブリッドゲームのエンターテイメントゲームおよびギャンブルゲーム間の関係を特定することができ、該関係は (限定されるものではないが) R W C 賭け金量、ボーナスラウンドの参加、ギャンブルゲームの R W C の使用、(限定されるものではないが、より小さな径のバスケットボール、より重いバスケットボールを含む) ボールの大きさまたは重量、(限定されるものではないがより小さなゴールや大きなゴールなど) ゴールの大きさ、(限定されるものではないが、一列のテーブルサッカー選手またはテーブル上のホッケープレーヤーなど) 利用可能なプレーヤー、(限定されるものではないが、様々な抵抗を有する、テーブルサッカーボールまたはテーブル上のホッケーロッドなど) 制御機構に課される摩擦、(限定されるものではないが、青のエアホッケーパックは赤のホッケーパックよりも高い R W C 賭け金に相関し得る場合など) ボールまたはホッケーパックの色、(限定されるものではないが、ゲーム時計が早くまたは遅く進んだと支払われる賭け金のペースに影響を与えるなど) ゲームプレーに利用可能な時間、(限定されるものではないが、スキーボールに提供できる特殊な標的など) 特殊な標的また

20

30

40

50

は妨害の存在を含む。エンターテイメントゲームをギャンブルゲームに関連付けることができる特定の要因を先に述べたが、エンターテイメントゲームとギャンブルゲームとにおける関係を設定するために、本発明の実施形態に係る特定のアプリケーションの要件に適切な任意の要因を利用することができる。

【 0 0 5 8 】

幾つかの実施形態では、エンターテイメントゲームは、システムにより把握されるようにプレイヤーのスキルに応じて難易度を動的に調整する。これは、RWC視点からギャンブルゲームの最終的な結果に影響を与えることはないが、プレイヤーの能力に合わせられたカスタム体験をプレイヤーに与える。この難易度の動的調整は、テーブルLn-GWCに具現化されるGWCの支払いに影響を与えるため、かつ(エンターテイメントゲーム視点から)克服すべき価値の高い試みをプレイヤーに提供するために使用することができる。

10

【 0 0 5 9 】

多くの実施形態では、オペレータはGWEのプレイヤーアカウントを管理して、エンターテイメントゲームまたはギャンブルゲーム内に、(限定されるものではないが)自動賞金を引き起こす、プレイヤーを高い順位に昇格させるかプレイヤーのステータスを妨害する、トーナメント、賞金、二次的抽選および他のそのような体験強化をプレイヤーに与えるなど、多くの閾値を設定することができる。幾つかの実施形態では、オペレータは所望の閾値を用いてGWEサーバおよび/またはGWEパトロン管理サーバをプログラミングすることができ、次にこれらのサーバは、ゲーム内蔵GWEを構成してエンターテイメントゲームプレーを監視し、それにより規定の閾値に対する試合を識別する。装置とサーバとにおけるシグナル伝達により、特定のプレイヤーおよびプレイヤーの特性のために適切に記録された適切な賞金、資格および他の行為、並びにステータス、賞金または資格におけるこれらの変化について適切に通知される当該プレイヤーを確保することができる。

20

【 0 0 6 0 】

幾つかの実施形態では、プレイヤーアカウントはEGSのEMゲームのプレイヤーにおける試合を管理するために使用することができる。それにより、プレイヤーはエンターテイメントゲームでGWCを勝ち取るために直接対決することができ、ギャンブルゲームはプレイヤー毎に独立して、または一緒に開始することができる。EGSで実行するテーブルサッカー型のEMゲームにおける幾つかの実施形態では、各プレイヤーは独立してクレジットをゲームに投入し、引き換えに特定数のボールを受け取る。プレイヤーがゴールを決める度に、得点を決めたプレイヤーのためにギャンブルゲームが行われる。ギャンブルゲームがRWCを増加させる場合、プレイヤーもテーブルサッカー型のEMゲーム内で使用するための追加ボールを受け取る。この点において、他のプレイヤーがゴールを決めない場合でも、テーブルサッカー型のEMゲームにおける延長プレー時間の利益を獲得することにより、他のプレイヤーのRWC賞金から利益を得る。別の実施形態では、プレイヤーは連帯してゲームに対するRWCの貢献に寄与し、ボールを分け合って共有し、ギャンブルゲームの勝利は連帯プレイヤーに生じる。

30

【 0 0 6 1 】

多くの実施形態では、EMゲームは、EMゲームを行うプレイヤーにより取られる行為および/またはゲーム内の要素の位置および/または速度を記録するセンサを備えるように変更されたゲームを備える。幾つかの実施形態では、テーブルサッカーゲームには、各プレイヤーのアクチュエータの半径方向の位置および軸位置を測定するセンサと、センサまたはゴールが決まった時を証明する一または複数のセンサと、ボールの位置を認識することができるテーブル上のセンサと、テーブルの片側に配置された入口用の穴を通してボールがゲームに取り込まれた時を認識するセンサとが装備され得る。

40

【 0 0 6 2 】

本発明の一実施形態に係るEMハイブリッドゲームが利用されるプロセスを図3に示す。プロセス300はRWCを受け取ること(302)を含む。RWCは、(限定されるものではないが)金銭をEMハイブリッドゲームに入れるか、またはEMハイブリッドゲーム

50

に資金を提供することなどにより受け取る(302)ことができる。RWCを受け取った(302)後、EMハイブリッドゲームのEMゲーム部がプレイヤーによりプレーされる間(303)、EMゲームのゲームプレーは監視される(304)。次に、ギャンブルゲームに紐づくゲームプレーのギャンブルイベントが発生したかを特定する決定(306)が成される。ゲームプレーのギャンブルイベントはギャンブルゲームを引き起こすことができる、エンターテインメントゲーム中の任意のイベントである。ゲームプレーのギャンブルイベントが発生した場合、プロセスは引き続きEMゲームのプレーを監視する(304)。ゲームプレーのギャンブルイベントが発生すると、ギャンブルゲームに賭けられるRWCが必要となる(308)。ギャンブルゲームへの賭け金の結果は、EMゲームの一または複数のアクチュエータを使用するEMゲームのゲームプレーに影響を与える(310)ために使用される。幾つかの実施形態では、ギャンブルゲームの負け結果の際にゲームの難易度を上げるために一または複数のアクチュエータが作動されるか、またはギャンブルゲームの勝ち結果の際にゲームの難易度を下げるために一または複数のアクチュエータが作動される。

10

【0063】

EMハイブリッドゲームを動作させる様々な方法を上述したが、EMハイブリッドゲームは、本発明の実施形態に係る特定のアプリケーションの要件に適切な任意の方法で作動させることができる。ポップショット(pop shot)EMゲームを利用するEMハイブリッドゲームの動作を以下で詳述する。

【0064】

20

ポップショット(pop shot)電気機械ゲーム

多くの実施形態に従うEMハイブリッドゲームは、EMハイブリッドゲームのEGS内でポップショット型のEMゲームを実装することができる。幾つかの実施形態では、ポップショットゲームはアーケードゲームに類似しており、プレイヤーは動かないか、または動くバスケットボールリングにシュートするための固定時間を有する。RWCをEMゲームに入れると、プレイヤーは時間のある限りバスケットボールを利用することができる。一定の時間間隔でプレイヤーはバスケットにシュートを続ける。ゴールが決まる度にプレイヤーはGWCを獲得し、特定のRWC額を賭けてギャンブルゲームが開始される。ギャンブルゲームによりRWCを獲得する場合、時計に時間が追加されてプレイヤーはゲームを続けることができる。プレイヤーは、RWCを使い果たしても時間が無くなるまでシュートし続ける。幾つかの実施形態では、RWCが尽きるとギャンブルゲームは開始されない。

30

【0065】

幾つかの実施形態では、ポップショットEMハイブリッドゲームプレーは時間により測定されるのではなく、(限定されるものではないが、EMハイブリッドゲームに入れたRWC毎に一回など)プレイヤーが利用可能な固定数のシュートにより測定される。プレイヤーが挑戦する度にギャンブルゲームでRWCが消費される。プレイヤーがギャンブルゲームで払戻金を受け取る場合、RWCは蓄積し、プレイヤーは追加バスケットボールを利用可能となる。プレイヤーがギャンブルゲームに負けるとRWCが減少し、プレイヤーに追加バスケットボールは配布されない。GWCはシュートされたバスケットボールの数の機能として蓄積され、ボーナスシステムを駆動するために使用することができ、それにより、追加バスケットボールが利用できるとともに、十分に高レベルのGWCが獲得された場合は、これらの追加バスケットボールで行われたシュートに対し紐付けられた無料ギャンブルゲームプレーが利用可能となる。

40

【0066】

特定の実施形態では、プレイヤーは、バスケットボールリングを動かないままとするか、常に動く状態とするかを選択することができる。様々なギャンブルゲームが各周辺環境においてプレーと紐付けられ得、バスケットについて、様々なGWC額が各々の事情で獲得され得る。

【0067】

50

幾つかの実施形態では、異なる色、重量、大きさのバスケットボールがRWC額を変更するために相関するように使用することができる。行われた各バスケットの機能として獲得されるGWC額も、バスケットボールの大きさに伴い変更し得る。

【0068】

EMハイブリッドゲームのポップショットEMゲーム部の様々な構成を上述したが、EMハイブリッドゲームは本発明の実施形態に係る特定のアプリケーションの要件に適切な任意の方法で動作するように構成することができる。テーブルサッカーEMゲームを利用するEMハイブリッドゲームの動作を以下で詳述する。

【0069】

テーブルサッカー電気機械ゲーム

多くの実施形態に従うEMハイブリッドゲームは、EMハイブリッドゲームのEGS内のテーブルサッカー型のEMゲームで実装することができる。幾つかの実施形態では、テーブルサッカー型のEMゲームはテーブルサッカーゲーム版に類似しており、二人乃至四人のプレーヤー(チームごとに一人または二人のプレーヤー)は、テーブルの片側のネットに小さなボールをシュートすることにより相手チームにゴールを決めることを試みる。RWCをEMハイブリッドゲームに入れることにより、プレーヤーはテーブル上でプレイすることができる固定数のボール(ボールの各々が特定のRWC額に対応する)を入手することができる。RWCは、(限定されるものではないが、全プレーヤーのために提出され、単一のプール賭博金として扱われるRWCなど)システムにより一括して、またはチーム毎に独立的に管理することができる。ゲーム中、単一のボールがテーブルに投下され、プレーヤーはロッドに取付けられたサッカープレーヤーを介して相手方のゴールボールを指揮する。得点を決めたチームがGWCを獲得する場合、ゴールが決まる度にゲームプレイのギャンブルイベントを発生させることができ、特定のRWC額に対しギャンブルゲームが開始される。ギャンブルゲームによりRWCを獲得する場合、ゴールを決めたチームには、次に展開されるテーブルサッカー型のEMゲームのために、RWCおよび追加ボールまたは(勝ち取ったRWC額に対応する数の)ボールが与えられる。

【0070】

幾つかの実施形態では、RWCは、ゴールを決めたことがゴールを決めたチームにGWCを配分する場合、単一のプール賭博金として扱われるが、RWCはいずれかのチームが使用可能な追加サッカーボールとなり、それによりEMゲームのプレイを延長することができる。また、EMゲームプレイが、(ギャンブルゲームが勝ち結果に帰す場合)RWCによってプール賭博金を増加させることができ、該RWCはいつでも換金することができる。

【0071】

多くの実施形態では、ゲームへのボールの導入によりギャンブルゲーム、RWCの消費、可能性としてRWCおよびGWC並びに追加ゲームボールの授与が発生する。

【0072】

多くの実施形態では、(限定されるものではないが、勘定テーブルまたは勝算など)ギャンブルゲームの性質は、決められたゴールの性質により影響される。テーブルの突き当りの守備プレーヤーによりシュートされたことにより決められたゴールは相手のゴールに最も近い攻撃プレーヤーを使用して決められたゴールよりもギャンブルゲームにおいて良い勝算をもたらし得る。幾つかの実施形態では、ギャンブルゲームの勝算を上げるために、ゴールに対して守備する努力が無いことを感知するために不正検出システムを利用することができる。多くの実施形態では、不正検出システムはハイブリッドゲームの動作を一時停止する。多くの実施形態では、不正検出システム、ギャンブルゲームを行う前に高くなった勝率にふさわしくないことを単にユーザに通知する。

【0073】

特定の実施形態では、プレーヤーがRWCをEMハイブリッドゲームに入れる際、(限定されるものではないが異なる色、大きさまたは数など)固定数の異なるボールがプレーヤーに提供される。各種ボールは賭け対象の特定のRWC額を伝え、その総額はEMハイ

10

20

30

40

50

ブリッドゲームに投入されるRWC額に対応する。幾つかの実施形態では、10RWCが賭けられると、5個のボールが提供され、そのうち3個のボールはRWCのうち単一クレジットに対応する黄色であり得、1個は2RWCに対応する青色であり得、別のボールは5RWCに対応する赤色であり得る。プレーするためのボールを選択することにより、プレーヤーは賭けるギャンブル賭け金量を決定する。

【0074】

幾つかの実施形態では、EMハイブリッドゲームにRWCを入れた際に、プレーヤーはユーザインタフェースを介して、提供されるサッカーボールにわたってRWC配分を割り当てることができる。

【0075】

幾つかの実施形態では、規定のサッカーボールに紐づけられたRWC額は固定であるが、プレーヤーに提供されるボールの数はEMハイブリッドゲームに参加するRWC額の機能として変更する。

【0076】

多くの実施形態では、ボールの数、および各ボールまたはゴールされる際に消費されるボールに紐付けられたRWC額は、テーブルサッカー型のEMゲームをやり始める前にプレーヤーが設定することができる。

【0077】

EMハイブリッドゲームのテーブルサッカー型のEMゲーム部の様々な構成を上述したが、EMハイブリッドゲームは、本発明の実施形態に係る特定のアプリケーションの要件に適切な任意の方法で動作するように構成することができる。トーナメントプレーにおけるEMハイブリッドゲームの動作を以下で詳述する。

【0078】

トーナメントプレーの動作

多くの実施形態に従うEMハイブリッドゲームにより、プレーヤーは、ギャンブルゲームに参加しつつ、GWCを蓄積するために、エンターテイメントゲームで他のプレーヤーと共にトーナメントプレーに参加することができる。トーナメントプレーでは、特定のEMゲームの機能として、シングルプレーヤーモードまたはマルチプレーヤーモードでプレーヤーが機械と対戦することができ、プレーヤーが機械および/または他のプレーヤーと対戦することもできる。トーナメントは、EMゲームの性質に応じて二人以上のプレーヤーによる同時プレー、または一人または大人数による非同期プレーを含むことができる。トーナメントは正式に予定されたイベント、または特定額のGWCの獲得によって引き起こされる目的イベントとすることができる。

【0079】

幾つかの実施形態では、トーナメントは、参加費の支払い、GWCの支払いを必要としなくてもよく、勝者に現金または賞金を支払っても支払わなくてもよい。トーナメント形式には、参加を続けるための追加参加費の支払いを必要とし得る敗者層を使用することを含め、幅広く変化を加えることができる。比較的バランスの取れた試合にするために、プレーヤーの腕前に関するトーナメントの上限価格または最低価格を確立することもできる。

【0080】

幾つかの実施形態では、トーナメントプレーは、複数のネットワーク接続されたEMハイブリッドゲームに亘る、プレーヤーによる同時直接対決競争を含むか、またはプレーヤーによる順次または同時の単独のEMハイブリッドゲーム競争を含むことができ、プレーヤーのスコアはトーナメントの終了時に手動または自動で比較される。プレーヤーは、トーナメント工程で競争相手のプロファイルに触れることができ、競争相手の「アイデンティティ」はプレーヤーの名前、アバターまたは他の規定キャラクタの形で知られる。

【0081】

多くの実施形態では、トーナメントプレーは、EMハイブリッドゲームにわたってエンターテイメントゲームの動作を追跡しながら、個々のEMゲームに接続された集中トーナ

10

20

30

40

50

メントサーバを用いて複数のEMハイブリッドゲームのネットワークに亘り開催することができる。代替的に、トーナメントは、トーナメントサーバによる中央制御の下、端末モードで動作する複数のEMハイブリッドゲームに照らして開催することができる。幾つかの実施形態では、トーナメントサーバの機能性はRWEサーバ、GWパトロン管理サーバ、GWEサーバまたはEGSサーバ内に組み込まれる。それにより、EMハイブリッドゲームのトーナメントは並行して、または順次行うことができる。幾つかの実施形態では、EMハイブリッドゲームは、個々のプレイヤーの結果を格納する様々なメディアを使用して、それぞれがネットワーク接続されていない—または複数のEMハイブリッドゲームに亘るトーナメントをふくむことができ、個々のプレイヤーの結果は手動編集およびトーナメント勝者の証明のために提出される。

10

【0082】

幾つかの実施形態では、トーナメントはトーナメント主催者により予定または目的に基づき設定することができる。他の実施形態では、トーナメントはプレイヤーにより直接開催される。プレイヤーがトーナメントを開催する実施形態では、プレイヤーは、トーナメント主催者に制御されるガイドラインを使用して、またはより目的に沿ったやり方でトーナメントの規模、時間及び場所、規則、(GWCに関しては)参加費および(GWCに関しては)賞金を規定することができる。

【0083】

EMハイブリッドゲームのトーナメントプレーの動作のための様々な構成を上述したが、EMハイブリッドゲームは本発明の実施形態に係る特定のアプリケーションの要件に適切な任意の方法で動作するように構成することができる。インターネットによるEMハイブリッドゲームの動作を以下で詳述する。

20

【0084】

インターネットによるEMハイブリッドゲームの動作

多くの実施形態に従うEMハイブリッドゲームは、インターネットなどのネットワーク越しに遠隔位置にあるRWE、GWEまたはEGSに紐付けられた機能の実行を含むことができる。それにより、プレイヤーは、カジノまたは他の調整された局所にあるEMゲームと物理的にやりとりすることができるが、RWE、GWEおよび/またはEGSの実行は、インターネットまたは他のネットワークを介してローカルのEMゲームに安全に接続された—または複数のリモートサーバ上で行われ得る。それにより、陸ベースのカジノとネットワーク(インターネットなど)ベースのEMハイブリッドゲームとの注目すべき唯一の相違点は、陸ベースの動作の場合はプレイヤーがギャンブル操作位置にいるか、ネットワークまたはインターネットによる動作の場合はプレイヤーが自宅または他の配信場所にいるかということである。

30

【0085】

EMハイブリッドゲームのインターネットによるEMハイブリッドゲームの動作の様々な構成を上述したが、EMハイブリッドゲームは本発明の実施形態に係る特定のアプリケーションの要件に適切な任意の方法で動作するように構成することができる。EMハイブリッドゲームのプレイヤーアカウントの管理を以下で述べる。

【0086】

プレイヤーアカウントの管理

本発明の多くの実施形態に係るEMハイブリッドゲームは、個々のプレイヤーまたはプレイヤーグループ用のプレイヤーアカウントを用いて特定のプレイヤーの体験を管理することができる。多くの実施形態では、プレイヤーアカウントはEMハイブリッドゲームのGWEにより一元管理することができ、(インターネットによるカジノまたはゲームプレイヤーサイトを含む—または多様なプロパティにおよぶ)プロパティ固有、プロパティグループ固有、タイトル固有、またはゲーム製造業者固有とすることができる。プレイヤーアカウント管理も、よくあるプレイヤーカードまたは他のカジノ関連の識別スキームに関連付けることができる。多くの実施形態では、プレイヤーアカウントは、GWパトロン管理サーバまたは他のリモートサーバにより管理される。

40

50

【 0 0 8 7 】

幾つかの実施形態では、各プレーヤーアカウントは一または複数のプロファイルを格納することができ、各プロファイルはプレーヤーのゲームアイデンティティ(すなわち、プレーヤーの名前)と、プレーヤーアカウントに紐づけられた属性を記録する。例えば、これは(限定されるものではないが)プレーヤーアカウントが所持するGWC額、該アカウントの現在のプレー状態(例えば、達したゲームレベル)またはプレーヤーの好みを含み得る。一般的に、RWCはプレーヤーアカウントレベルまで分類されないが、包括的なプレーヤーアカウントの一部として記憶されてもよい。また、プロファイルは一般的にゲーム種類に応じて固有であり、規定のプレーヤーアカウントはプレーされるゲーム種類毎に一または複数のプロファイルを含む。

10

【 0 0 8 8 】

種々の実施形態では、各プレーヤーアカウントはプロファイルを含むことができ、識別詳細は、(限定されるものではないが)名前、プロファイルのグラフィカル表現(例えば、プレーヤーが選択または生成したアバター)、またはプレーヤーアカウントに対しプロファイルプレーヤーに関連付ける他の情報(例えば、プレーヤーの写真)を含むプロファイルに紐付けることができる。

【 0 0 8 9 】

幾つかの実施形態では、プレーヤーアカウントにより、プレーヤーはプレーヤーアカウントまたはプレーヤープロファイルレベルで互いにやりとりすることができる。幾つかの実施形態では、掲示板はメッセージを投稿するために支援され、一または複数のカジノ性質、ゲームの種類および/またはオンライン環境を補うことができる。

20

【 0 0 9 0 】

多くの実施形態では、プレーヤープロファイルは予約システムを支援し、プレーヤーは特定の日時でゲームを行うためにカジノのEMハイブリッドゲーム機を予約することができる。これは、映像または文書を介して行うことができ、個人またはグループがプレーする特定の物理位置を予約するように、一または複数のEMハイブリッドゲーム機を予約することができる。こうした予約は、予約が埋まっている際に払い戻されても戻されなくてもよい預金、またはEMハイブリッドゲームを予約するための最低限の支出投資など他の費用構造が伴っても伴わなくてもよい。予約はグループプレーの概念を支援するように設計することができ、個人またはグループは、問題となっている内在するEGSのEMゲームの性質に応じて、直接対決の試合または得点による試合に関する目的のトーナメントを調整することができる。

30

【 0 0 9 1 】

多くの実施形態では、予約はプレーヤーアカウントおよび/またはプレーヤープロファイルの関連で行われるか、および/またはカジノ環境内で使用されるプレーヤーカードまたは他のID機構を用いて個人に関連付けられる。予約システムの一部として、カジノまたは他の経営上の実体は特定のゲームを予定し、プレーヤーアカウントおよび/またはプロファイルの機能として、参加するようにプレーヤーを招待することができる。予約システム内のスケジュール機能は、その制御範囲で全ての予約を記録し、予約された使用期間手段として、事前予約なしのプレーヤーに特定のEMハイブリッドゲーム機を一般使用させないようにすることができる。適切に予約したプレーヤーのみがEMハイブリッドゲーム機にサインインして対象期間中に該ゲーム機を使用することができる。EMハイブリッドゲーム機からプレーヤーを「締め出す」仕組みは、予約期間を越えてEMハイブリッドゲーム機に居座るプレーヤーを続行中のプレーから締め出すように利用することもできる。予約システムは「締め出す」のではなく、塞がったEMハイブリッドゲーム機から予約を別の空いているEMハイブリッドゲーム機に移し、適切な接続情報が対象のプレーヤーアカウントに紐付けられている場合は、後述する通信方法の一つを用いてこの変更をプレーヤーに通知するように構成することができる。

40

【 0 0 9 2 】

幾つかの実施形態では、予約システムは、(限定されるものではないが)非同期または

50

直接対決の試合/トーナメントにおいて別のプレイヤーと競い合おうとするプレイヤーが、ゲーム環境にいないプレイヤーとの共謀を起こさないように、互いに隣り合って直接座らないようにするなど、EMハイブリッドゲームプレーの公正を維持するために予約クエストを監視することもできる。

【0093】

多くの実施形態では、予約システムにより、プレイヤーは(プレイヤープロフィールを用いて)特定のプレイヤーまたは匿名のプレイヤー(すなわち、公の招待または「挑戦」)を招待し、特定日時、またはゲームが非同期でプレーされる場合は特定の期間内で互いに競い合うこともできる。そのような挑戦はプレイヤー間に賭け金を生じさせることができ、賭け金はGWCまたはRWCの払戻金を含むことができる。システムはそのような「挑戦ゲーム」に対する招待を受入れ、挑戦に対するプレイヤーの振る舞いを監視し、ゲームの結果に従って必要に応じてGWCまたはRWCを収集および配分することができる。システムは、挑戦者が挑戦の性質を定める場合は目的の挑戦を、特定のゴール属性またはスコア属性が予め定められたメニューから挑戦者により選択された場合は予め定められた挑戦を支援することができる。

10

【0094】

多くの実施形態では、プレイヤープロフィールおよびアカウント管理システムはGWC市場も含み、プレイヤーはGWCを消費して、カジノで展開されるEGSゲームおよび/または自宅で使用されるゲーム版で使用される様々なゲーム内の属性、所有物または特性を取得することができる。幾つかの実施形態では、プレイヤーはGWCを消費して、ポ

20

【0095】

多くの実施形態では、プレイヤープロフィールおよびアカウント管理システムは、先に説明した前述の掲示板方法に加えて、(特定のアカウントを介して、またはプレイヤーレベルで)プレイヤーはプレイヤープロフィールを介しておよび/またはプレイヤーレベルで他のプレイヤーと通信することができ、カジノ(またはゲーム環境の管理者)もゲーム環境以外のプレイヤーと通信することができる。システムは、電子メールおよび/またはSMSメッセージ、html、携帯アプリ、および/またはテキストメッセージ、ボイスメールメッセージまたはプレイヤーが自身のアカウントに取付けた他の通信手段を用いて、プレイヤーにプッシュ通信することができる。これにより、(限定されるものではないが)ゲームプレーに対する特定の機会、新規の高スコア、行われたか、拒否または許可された挑戦、および予約状況などの通知をプレイヤーは受信することができる。システムは入力を受けて、(限定されるものではないが)予約の設定、または挑戦の申し出、拒否もしくは許可などプレイヤーによるアカウントの管理を許可することもできる。

30

【0096】

EMハイブリッドゲームのプレイヤーアカウント管理のための様々な構成を上述したが、EMハイブリッドゲームは本発明の実施形態に係る特定のアプリケーションの要件に適切な任意の方法で動作するように構成することができる。EMハイブリッドゲームのためのスコアボードおよび標識を以下で述べる。

40

【0097】

スコアボードおよび標識

本発明の多くの実施形態に係るEMハイブリッドゲームは、ハイブリッドゲームプレーを向上させるためにエンターテイメントゲームのGWCスコアを追跡することができる。多くの実施形態では、EMハイブリッドゲームは、プレイヤーが対象のゲーム(一または複数)に亘り高スコアを維持していれば、時間測定に基づいて現在高スコアのプレイヤー

50

に追加 GWC を発行することができる。同様に、エンターテインメントゲームのプレイヤーは、特定レベルに達した際の GWC ボーナスなど GWC の蓄積に起因して追加利益を受け取ることもできる。さらに、スコアボードは、GWE および GWE サーバを介して各 EM ハイブリッドゲーム機に投稿することができ、および / またはカジノ内の一または複数の EM ハイブリッドゲーム機に紐づけられた標識の一部として表示することができる。スコアボード上のプレイヤープロフィールおよび / またはアバターの持続性、並びに時間測定に基づく GWC の蓄積は、カジノオペレータが設定したパラメータに従って継続する。幾つかの実施形態では、プレイヤーは、(限定されるものではないが 2 日または 30 日など) 一定期間プレーしない場合、またはプレイヤーが 24 時間以上、直接対決の試合に対し別のプレイヤーからの二回以上の招待を拒絶する場合に、プレイヤーが離れるまで、プレイヤーはスコアボード上またはゲーム標識上に残存する。

10

【0098】

多くの実施形態では、EM ハイブリッドゲームは、(限定されるものではないが) スコアボード上のプレイヤーが蓄積する GWC の割合、GWC が蓄積できる期間、スコアボードを適用する EM ハイブリッドゲーム機の数など、スコアボードを調整することにより管理することができる。EM ハイブリッドゲームはカジノオペレータにより管理し、より多くのプレイヤーがこれらの EM ハイブリッドゲーム機を使用するように、プレーが少なくなってきた EM ハイブリッドゲーム機のバンクに関するスコアボードについて GWC の割合を上げることができる。非常非激しいゲームプレーを体験させる EM ハイブリッドゲーム機のバンクは、スコアボード上のプレイヤーが蓄積する GWC の割合が低いか、または蓄積が追加ゲームプレー無しに終了する前の短期間であるという特徴を有し得る。

20

【0099】

EM ハイブリッドゲームのスコアボードまたは他の標識を実装する様々な構成を上述したが、EM ハイブリッドゲームは本発明の実施形態に係る特定のアプリケーションの要件に適切な任意の方法で動作するように構成することができる。EM ハイブリッドゲームのための二次的抽選を以下に述べる。

【0100】

二次的抽選

本発明の多くの実施形態に係る EM ハイブリッドゲームは、二次的抽選を実装することができ、これは GWC および / または RWC 並びに / または他の賞金を参加プレイヤーに与えるランダムな抽選である。カジノオペレータまたは EM ハイブリッドゲームの管理者が取った選択に基づいて、EGS におけるプレイヤーによるプレーの事前に指定されたあるゴールを達成した機能として、プレイヤーは自動的に、リアルタイムまたは非リアルタイムな方法で参加する。これらのゴールは(限定されるものではないが)以下を含む：(a) 特定のプレイヤープロフィールに関する特定レベルの GWC が達成された、(b) プレイヤーアカウント内の全プレイヤープロフィールに亘り特定の GWC 額が積み立てられた、(c) ゲームである功績を成し遂げた(例えば、10 個のバスケットボールを連続でリングに決めた)、(d) 規定閾値を上回る率で GWC を獲得した。二次的抽選により、(限定されるものではないが) RWC、GWC、現金、商品、およびトーナメントプレー(限定されるものではないが、特別のギャンブル利益をもたらすゲームボールなど)を含むギャンブル環境内で使用される EGS 資産を含む任意の賞金形態を与えることができる。二次的抽選は、二次的抽選は無料にすることもできるので、GWC を消費して抽選への参加を購入することをプレイヤーに要求してもしなくてもよい。抽選は、GWC 閾値を超えた時点または GWC 参加費を支払った時点でプレイヤー毎に行われてよく、または単一の抽選参加を提示する現実または仮想「チケット」をプレイヤーに発行して行われてよく、該抽選は特定日時で行われる。二次的抽選はもっぱら抽出され賞金を与えられる特定のチャンスを持つプレイヤーのためののもであってよく、またはプレイヤーは抽出され賞金を与えられた一または複数の参加者ととともに参加者のプール賭博金にしてもよい。

30

40

【0101】

EM ハイブリッドゲームの二次的抽選のための様々な構成を上述したが、EM ハイブリ

50

ッドゲームは本発明の実施形態に係る特定のアプリケーションの要件に適切な任意の方法で動作するように構成することができる。EMハイブリッドゲームのユーザインタフェース管理を以下で述べる。

【0102】

ユーザインタフェース管理

本発明の多くの実施形態に係るEMハイブリッドゲームは、EMハイブリッドゲームをプレー中のプレーヤーの現在のステータスについてプレーヤーの評価を可能とするユーザインタフェースを備えることができる。ユーザインタフェースは単一の物理装置(すなわち、フラットパネルディスプレイの一部)に内在し得る表示装置および入力装置を備えることができ、または各主要サブシステムの概念的ディスプレイ(RWE、GWEおよびEGS)毎に多数のディスプレイおよび入力装置から構成できる。

10

【0103】

多くの実施形態では、EGSゲームのステータスおよびスコアは物理的なディスプレイの(ソフトウェアにより生成された)ウィンドウに現れ、該ウィンドウはギャンブルゲームに関する情報から構成されるウィンドウ(このウィンドウもソフトウェアにより生成される)から構成される。双方のウィンドウが同一の物理的なディスプレイ内に明白である。(EGSゲームのステータスおよびスコアが現れる)GWEディスプレイウィンドウを構成するRWEディスプレイは、(限定されるものではないが)クレジット数、現賭け金の大きさ、今回の賞金、前回のRWEゲームプレーの結果、勝率、有効ボーナスまたは乗算を含む、RWEゲームに関する任意かつ全ての情報を提供し得る。GWEゲームのディスプレイウィンドウと構成されるRWEゲームウィンドウとの境界は固定である必要はない。幾つかの実施形態では、RWEゲームのディスプレイウィンドウは動的なモード形態でGWEゲームのディスプレイウィンドウに影響を与え、勝ちイベント、負けイベント、ジャックポットラウンドの参加、または注目すべき他の発生などRWEギャンブルゲームのステータスにおける変化についてプレーヤーに注意を喚起する。この動的影響の包括的ではないリスト例は星形フラッシュ、膨張泡、素早いズームインまたは振動スクリーンであり得る。限定されるものではないが、EMハイブリッドゲーム機にクレジットプレーヤーが所有するクレジット数など、前述の影響が、RWEゲームに関するプレーヤーの情報を隠すように機能する場合、GWEゲームのディスプレイウィンドウは典型的にRWEゲームのディスプレイに影響を与えない。幾つかの実施形態では、RWEゲームのディスプレイの物理形状はGWEゲームのディスプレイウィンドウを囲うフルフレームである必要はない。サイドバーなどRWEゲームのディスプレイの任意の一部とすることができ、直線形状である必要もない。

20

30

【0104】

多くの実施形態では、エンターテイメントゲーム用ユーザインタフェースはGWEにアクセスされて(限定されるものではないが、他のプレーヤーとの通信、トーナメントおよび/または促進提供に関するアナウンスおよび通知、並びに二次的抽選など)GWE関連機能についてプレーヤーとやりとりする。しかし、これらのエンターテイメントゲーム用ユーザインタフェースの態様は常に提示される必要はない。エンターテイメントゲーム用ユーザインタフェースはGWEに内在する規則により制御されて表示または非表示にすることができ、該規則はEGSおよびRWEゲーム並びにこれらのディスプレイの要件を考慮して、ゲームプレーに干渉しないようにすることができる。

40

【0105】

幾つかの実施形態では、限定されるものではないが、ユーザインタフェースが多様な装置に及ぶことができる場合など、エンターテイメントゲームまたはギャンブルゲームプレーに関するものとしてプレーヤーと通信するために、追加物理装置を使用することができる。プレーヤーに情報を伝えることに関し、これらの追加装置は、限定されるものではないがフラットパネルのディスプレイなど、コンピュータに通常紐づけられた従来の視覚ディスプレイおよび/または視覚通信などの形態を採用することができ、または電気機械装置にすることもできる。幾つかの実施形態では、ギャンブルゲーム情報は、LEDによる

50

数字に関するディスプレイ、または電気機械構図(限定されるものではないが、R Wクレジットを示すために使用され得る電気機械メータ針、アナログ時計はE G Sゲームのプレイヤーのステータスを示し得、透明の管球はクレジットのステータス全体を視覚的に伝えるために一番下で空となり、一番上で満タンとなり得る)などを用いて、全体または部分的にプレイヤーに電 され得る。多くの実施形態では、ユーザインタフェースは、G W EからE G Sを通して移されるのとは対照的に、G W Eおよび/またはE G Sに直接接続することができる。

【0106】

多くの実施形態では、エンターテイメントゲームおよびギャンブルゲーム用ユーザインタフェースは複数の物理装置を備えることができる。エンターテイメントゲーム用ユーザインタフェースまたはギャンブルゲーム用ユーザインタフェースは、複数ディスプレイ、または(限定されるものではないが、振動性シェーカー、オーディオスピーカまたは閃光灯など)一または複数の電気機械装置を追加した単一ディスプレイを備えてもよい。

10

【0107】

E Mハイブリッドゲームのユーザインタフェース管理のための様々な構成を上述したが、E Mハイブリッドゲームは本発明の実施形態に係る特定のアプリケーションの要件に適切な任意の方法で動作するように構成することができる。E Mハイブリッドゲームの使用モードを以下で述べる。

【0108】

使用モード

本発明の多くの実施形態に係るE Mハイブリッドゲームは、様々な動作モードで動作することができる。これらのモードは、(限定されるものではないが)スキルおよびランダム組合せモード、ランダムのみモードおよびスキルのみモードを含むことができる。

20

【0109】

多くの実施形態では、ランダムのみモードにより、限定されるものではないが従来のスロットマシンなどのギャンブルゲームとして動作するようにゲーム全体を切り替えることもできる。このモードはスキルゲームを含まず、慣習的なギャンブルゲーム体験を提供するために、(限定されるものではないが回転リールボタンなど)手動プレーによるトリガに応じて、ペイライン内のフルーツまたは他のオブジェクトなど、従来のエンターテイメントグラフィックが表示される。ギャンブルゲームは、一または複数のゲーム用ユーザインタフェース上に表示され得る。

30

【0110】

幾つかの実施形態では、スキルのみモードにより、エンターテイメントゲームのみとして動作するようにゲーム全体を切り替えることができる。幾つかの実施形態では、このモードで実行するE Mハイブリッドゲームは、従来のビデオアーケードゲームとして動作することができる。R W Eシステムが休止することにより、E G SおよびE G Sに付随するE Mゲームにより提供されることを除いてランダム性が無くなり、G W EおよびE G Sはプレイヤーにギャンブルではないゲーム体験を提供するように連携動作する。スキルのみモードで実行するE Mゲームは、(限定されるものではないが、金銭により一定のゲーム時間、バスケットボールまたは他のメトリックを購入するなど)従来のビデオアーケードモードにおいてゲームを行うための金銭を課してもよい。このモードでは、プレイヤーはR W Cを賭けることはできないが、他のプレイヤーに対して賭けるゲームプレーの結果に関する賭けること、および/または完封がテーブルサッカーの直接対決試合となる場合など、ゲームの最終的な結果またはゲーム終了時における他のゲーム関連特性に関する賭博場などに対しG W Cを賭けることができる。同様に、E Mハイブリッドゲーム管理者はさらに、トーナメントを選択運営し、積み立てられたG W C額に基づいてプレイヤーに賞金を与えてもよい。

40

【0111】

多くの実施形態では、スキルおよびランダム組合せモードはエンターテイメントゲームおよびギャンブルゲームを含むネイティブモードである。このネイティブモードでは、

50

RWEの役割は、GWE、EGSおよびEMゲームに委ねられるプレーヤーエンターテイメント機能を用いてギャンブルゲームのためのオペレーティングシステムを提供することである。

【0112】

EMハイブリッドゲームの使用モードに関する様々な構成を上述したが、EMハイブリッドゲームは、本発明の実施形態に係る特定のアプリケーションの要件に適切な任意の方法で動作するように構成することができる。処理装置 for EMハイブリッドゲームのための処理装置を後述する。

【0113】

処理装置

任意の種々の処理装置は、本発明の実施形態に係るEMハイブリッドゲームの様々なコンポーネントを提供することができる。幾つかの実施形態では、これらの処理装置は、限定されるものではないが、ゲーム機、汎用コンピュータ、コンピューティングデバイスおよび/またはコントローラを備えることができる。本発明の一実施形態に係るEMハイブリッドゲームを実装するように構成された処理装置を図4に示す。処理装置400において、プロセッサ404は、バス428によりメモリ406に連結される。プロセッサ404は、記憶コントローラ418を用いてシステムバス428からI/Oバス426にプロセッサ実行可能命令412およびデータ410を記憶する記憶装置408など非一次的プロセッサ可読記憶媒体にも連結される。プロセッサ404は、プロセッサを本明細書で説明した他の処理装置やネットワークに接続させるために使用され得る一または複数のインタフェースにも連結される。プロセッサ404は、限定されるものではないが、プレーヤーが処理装置とやり取りを行う際にプレーヤーからの入力を受信するために使用し得るキーボード、キーパッド、フットパッド、タッチスクリーンおよび/またはトラックボール、並びにオーディオ入力装置、動きセンサ、動き捕獲装置など非接触型装置を含む触覚装置など、プレーヤー入力装置414にもバスを介して連結される。プロセッサ404は、システムバス428、I/Oバス426、入力コントローラ420を介してプレーヤー入力装置414に接続される。プロセッサ404は、プレーヤーが処理装置とやり取りする際にプレーヤーが感知できる出力を処理装置が生成するために使用する(限定されるものではないが)視覚出力装置、オーディオ出力装置および/または触覚出力装置などプレーヤー出力装置416にも、バスを介して連結される。幾つかの実施形態では、プロセッサは、(限定されるものではないが)表示画面、照明パネルおよび/または照明装置など視覚出力装置に連結される。多くの実施形態では、プロセッサは、(限定されるものではないが)スピーカーおよび/または音増幅器などオーディオ出力装置に連結される。多くの実施形態では、プロセッサは、触覚出力装置などの振動器および/またはマニピュレータに連結される。プロセッサは、システムバス428、I/Oバス426、出力コントローラ422を介して出力装置に接続される。プロセッサ404は、システムバス428、I/Oバス426、通信コントローラ424を介して通信インタフェース402に接続することもできる。

【0114】

種々の実施形態では、プロセッサは、記憶装置からメモリに命令およびデータをロードし、該命令を実行し、データを操作することで、本明細書で説明したゲームシステムのコンポーネントの様々な態様および特徴を実装する。プロセッサは、本明細書で説明したプレーヤー、カジノオペレータおよび/または所有者のためのユーザインタフェースを作成および操作するための命令およびデータに従ってユーザ入力装置およびユーザ出力装置を使用する。

【0115】

処理装置は、プロセッサと、ハードウェアコンポーネントにより記憶され実行される命令とから構築されるものとして本明細書で説明したが、処理装置は、多くの実施形態に従って、ハードウェアコンポーネントのみから組み立てることができる。さらに、記憶装置はバスを介してプロセッサに連結されるように説明したが、処理装置の分野の当業者は、

10

20

30

40

50

記憶装置が、限定されるものではないがUSBメモリ装置、光学CD ROM、テープまたはディスクなど磁気メディアなど取り外し可能なメディアを含むことができることを理解するだろう。また、インタフェースの一つを介して、またはネットワーク越しに記憶装置にアクセスすることができる。さらに、任意のユーザ入力装置またはユーザ出力装置は、インタフェースの一つを介して、またはネットワーク越しにプロセッサに連結することができる。さらに、単一のプロセッサを説明したが、当業者はプロセッサがコントローラまたは他のコンピューティングデバイスまたは別個のコンピュータとすることができる。とともに、複数のプロセッサまたはコンピューティングデバイスから組み立てることもできることを理解するだろう。

【0116】

多くの実施形態では、本明細書で説明した任意のRWE、GWEおよびEGSは、任意の組合せで、専用型、共有型または分散型であろうとなかろうと、複数の処理装置上に実装することができ、または単一の処理装置上で実装され得る。さらに、本明細書で説明したEMハイブリッドゲームのプロセスの特定の態様および特徴はRWE、GWEまたはEGSに起因したが、これらの態様および特徴はハイブリッド形態で実装され得、任意の態様および特徴が本発明の範囲および趣旨から逸脱することなくEMハイブリッドゲーム内の任意のRWE、GWEまたはEGSにより実行され得る。

【0117】

先に説明したことは、本発明の多くの特定の実施形態を含むが、本発明の範囲を限定するものとしてではなく、むしろ、一実施形態の一例として解釈されるべきである。それ故、本発明は本発明の範囲および趣旨から逸脱することなく具体的に説明した以外の別のやり方で実施でき得ると理解されるべきである。従って、本発明の実施形態は、あらゆる点で例示的であり限定的ではないとみなされるべきである。

10

20

【図1A】

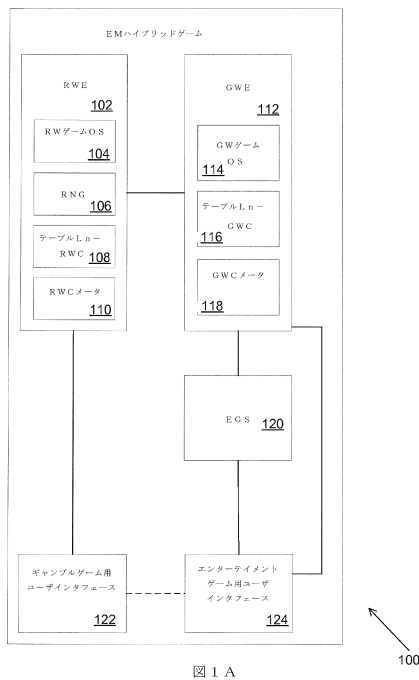


図1A

【図1B】

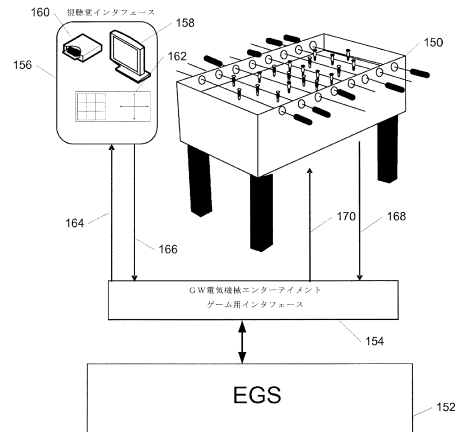
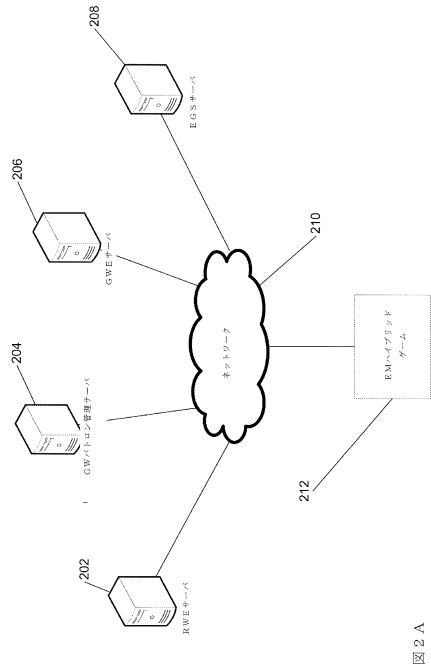
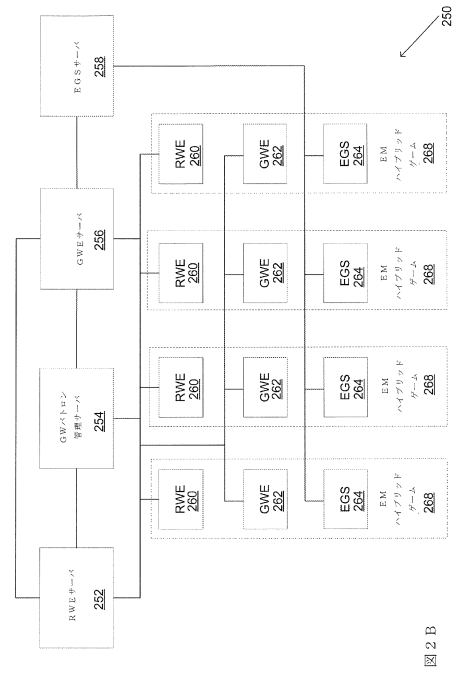


図1B

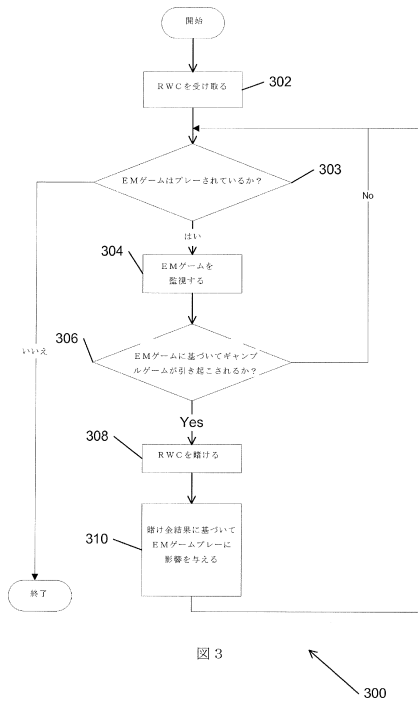
【図 2 A】



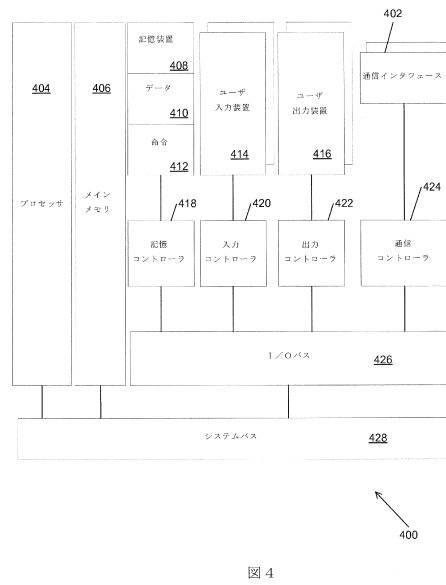
【図 2 B】



【図 3】



【図 4】



フロントページの続き

- (72)発明者 アーノン, マイルズ
アメリカ合衆国, マサチューセッツ州 02481, ウエズリー, スイート 204, 57 リ
バー ストリート, フェインバーグ ハンソン, エルエルピー内
- (72)発明者 メイヤーホフファー, エリック
アメリカ合衆国, マサチューセッツ州 02481, ウエズリー, スイート 204, 57 リ
バー ストリート, フェインバーグ ハンソン, エルエルピー内

審査官 前地 純一郎

- (56)参考文献 特開2000-210465(JP, A)
国際公開第2011/109454(WO, A1)
特開平06-254256(JP, A)
特開平11-319185(JP, A)
特開2001-314640(JP, A)
米国特許出願公開第2005/0161878(US, A1)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 9/00-13/98