



[12] 发明专利申请公布说明书

[21] 申请号 200580034531.1

[43] 公开日 2007年12月19日

[11] 公开号 CN 101090759A

[22] 申请日 2005.8.18

[21] 申请号 200580034531.1

[30] 优先权

[32] 2004.8.20 [33] US [31] 60/603,490

[86] 国际申请 PCT/US2005/029936 2005.8.18

[87] 国际公布 WO2006/023907 英 2006.3.2

[85] 进入国家阶段日期 2007.4.10

[71] 申请人 IGT 公司

地址 美国内华达州

[72] 发明人 安东尼·J·贝洛赫尔

[74] 专利代理机构 北京金信立方知识产权代理有限公司

代理人 黄威

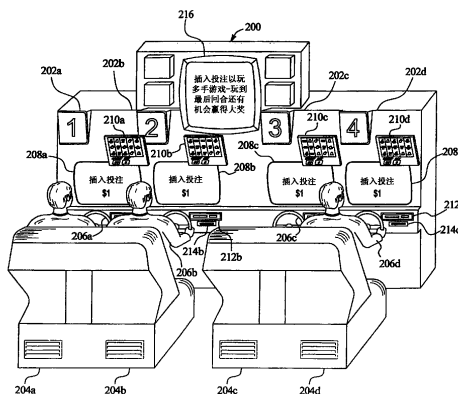
权利要求书6页 说明书43页 附图25页

[54] 发明名称

具有确定第二投注游戏的功能的第一交互式游戏的游戏装置和方法

[57] 摘要

游戏装置包括要求一个或多个玩家输入的第一玩家交互式游戏，所述输入导致结果。结果不导致奖励提供给玩家。在一实施例中，游戏装置基于交互式游戏结果确定投注游戏中采用的赔率表。在另一实施例中，游戏装置包括多个不同的投注游戏。游戏装置至少部分基于交互式游戏结果确定哪一投注游戏提供给玩家。根据本发明，其它适当的功能也可在基于交互式游戏结果的投注游戏中采用。在任何实施例中，游戏装置向玩家提供投注游戏的结果，该结果导致奖励。



1、运行游戏系统的方法，游戏系统包括多个游戏机，其中每一游戏机通过玩家在所述游戏机上进行投注而处于活动状态，所述方法包括：

(a) 使一个或多个玩家能够下注；
(b) 确定哪些游戏机处于活动状态；
(c) 以投注的一部分作为交互式游戏奖池的资金；
(d) 使每一活动游戏机的玩家能够玩交互式游戏；
(e) 从交互式游戏的多个不同的交互式游戏结果确定并显示每一活动游戏机的交互式游戏结果，其中交互式游戏结果包括交互式游戏指定的结果；

(f) 基于交互式游戏奖池，向具有交互式游戏指定结果的游戏机的玩家提供奖励；

(g) 向每一活动游戏机的玩家显示投注游戏；
(h) 确定每一活动游戏机的投注游戏结果；及
(i) 基于投注游戏结果向活动游戏机的玩家提供奖励。

2、根据权利要求1的方法，其中提供给具有指定结果的游戏机玩家的奖励等于或实质上等于交互式游戏奖池的总数。

3、根据权利要求1的方法，其中为交互式游戏奖池提供资金的投注部分是每一投注的预定百分比。

4、根据权利要求1的方法，其中为交互式游戏奖池提供资金的投注部分是每一投注的预定量。

5、根据权利要求1的方法，其中交互式游戏是比赛游戏。

6、根据权利要求1的方法，其包括交互式游戏结果基于下述之一：点累积、时长及预定义事件。

7、根据权利要求1的方法，其中投注游戏包括多个不同的赔率表，且投注游戏结果基于赔率表。

8、根据权利要求7的方法，其中赔率表中的至少两个具有不同的变动性。

9、根据权利要求 7 的方法，其中赔率表中的至少两个具有相同或实质上相同的平均预期回报，且所述赔率表具有不同的变动性。

10、根据权利要求 7 的方法，其包括至少部分基于在交互式游戏的所述运行中获得的交互式游戏结果确定投注游戏采用的任何赔率表。

11、根据权利要求 10 的方法，其中赔率表中的至少两个具有相同或实质上相同的平均预期回报。

12、根据权利要求 10 的方法，其中赔率表中的至少两个具有不同的变动性。

13、根据权利要求 10 的方法，其中赔率表中的至少两个具有相同或实质上相同的平均预期回报及不同的变动性。

14、根据权利要求 1 的方法，其通过数据网络提供给玩家。

15、根据权利要求 14 的方法，其中数据网络是因特网。

16、游戏系统，包括：

多个游戏机，其中每一游戏机通过玩家在所述游戏机上进行投注而处于活动状态；

交互式游戏的多个不同的交互式游戏结果，其中交互式游戏结果包括交互式游戏指定的结果；

与每一所述游戏机通信的控制器，其中控制器可与游戏机一起操作以：

- (a) 使一个或多个玩家能够下注；
- (b) 确定哪些游戏机处于活动状态；
- (c) 以投注的至少一部分作为交互式游戏奖池的资金；
- (d) 使每一活动游戏机的玩家能够玩交互式游戏；
- (e) 确定并显示每一活动游戏机的交互式游戏结果之一；
- (f) 基于交互式游戏奖池，向具有交互式游戏指定结果的游戏机的玩家提供奖励；
- (g) 向每一活动游戏机的玩家显示投注游戏；
- (h) 确定每一活动游戏机的投注游戏结果；及

(i) 基于投注游戏结果向玩家提供奖励。

17、根据权利要求 16 的游戏系统，其中基于交互式游戏奖池的奖励等于或实质上等于交互式游戏奖池的总数。

18、根据权利要求 16 的游戏系统，其中为交互式游戏奖池提供资金的投注部分是每一投注的预定百分比。

19、根据权利要求 16 的游戏系统，其中为交互式游戏奖池提供资金的投注部分是每一投注的预定量。

20、根据权利要求 16 的游戏系统，其中交互式游戏是比赛游戏。

21、根据权利要求 16 的游戏系统，其包括交互式游戏结果基于下述之一：点累积、时长及预定义事件。

22、根据权利要求 16 的游戏系统，其中投注游戏包括多个赔率表，且投注游戏结果基于赔率表。

23、根据权利要求 22 的游戏系统，其中赔率表中的至少两个具有不同的变动性。

24、根据权利要求 22 的游戏系统，其中赔率表中的至少两个具有相同或实质上相同的平均预期回报。

25、根据权利要求 22 的游戏系统，其中至少部分基于在交互式游戏的所述运行中获得的交互式游戏结果确定投注游戏采用的任何赔率表。

26、根据权利要求 25 的游戏系统，其中赔率表中的至少两个具有相同或实质上相同的平均预期回报。

27、根据权利要求 25 的游戏系统，其中赔率表中的至少两个具有不同的变动性。

28、根据权利要求 25 的游戏系统，其中赔率表中的至少两个具有相同或实质上相同的平均预期回报及不同的变动性。

29、运行游戏系统的方法，所述方法包括：

(a) 使一个或多个玩家中的每一个能够下注；

(b) 以所下注的一部分作为交互式游戏奖池的资金；

(c) 使下注的玩家能够玩交互式游戏；

(d) 从交互式游戏的所述运行的多个不同的交互式游戏结果确定并显示交互式游戏结果, 所显示的交互式游戏结果包括交互式游戏指定的结果, 其中交互式游戏指定的结果由下注的玩家之一获得;

(e) 基于交互式游戏奖池, 向获得交互式游戏指定结果的玩家提供交互式游戏奖励;

(f) 对于下注的每一玩家:

(1) 向玩家显示至少一投注游戏;

(2) 确定所述投注游戏的投注游戏结果; 及

(3) 向玩家提供与所述投注游戏中获得的任何获胜结果相关联的任何奖励。

30、根据权利要求 29 的方法, 其中交互式游戏奖励等于或实质上等于交互式游戏奖池的总数。

31、根据权利要求 29 的方法, 其中为交互式游戏奖池提供资金的投注部分是每一投注的预定百分比。

32、根据权利要求 29 的方法, 其中为交互式游戏奖池提供资金的投注部分是每一投注的预定量。

33、根据权利要求 29 的方法, 其中交互式游戏是比赛游戏。

34、根据权利要求 29 的方法, 其包括交互式游戏结果基于下述之一: 点累积、时长及预定义事件。

35、根据权利要求 29 的方法, 其中投注游戏包括多个不同的赔率表, 且投注游戏结果基于赔率表。

36、根据权利要求 35 的方法, 其中赔率表中的至少两个具有不同的变动性。

37、根据权利要求 35 的方法, 其中赔率表中的至少两个具有相同或实质上相同的平均预期回报, 且所述赔率表具有不同的变动性。

38、根据权利要求 35 的方法, 其包括至少部分基于在交互式游戏的所述运行中获得的交互式游戏结果确定投注游戏采用的赔率表。

39、根据权利要求 38 的方法, 其中赔率表中的至少两个具有相同或实质上相同的平均预期回报。

40、根据权利要求 38 的方法，其中赔率表中的至少两个具有不同的变动性。

41、根据权利要求 38 的方法，其中赔率表中的至少两个具有相同或实质上相同的平均预期回报，且所述赔率表具有不同的变动性。

42、根据权利要求 29 的方法，其包括对下注的每一玩家显示相同的投注游戏。

43、根据权利要求 29 的方法，其包括对下注的多个玩家显示不同的投注游戏。

44、根据权利要求 29 的方法，其通过数据网络提供给玩家。

45、根据权利要求 44 的方法，其中数据网络是因特网。

46、游戏系统，包括：

多个游戏机；

交互式游戏的多个不同的交互式游戏结果，其中交互式游戏结果包括交互式游戏指定的结果；及

与每一所述游戏机通信的控制器，其中控制器可与游戏机一起操作以：

(a) 使一个或多个玩家中的每一个能够下注；

(b) 以所下注的一部分作为交互式游戏奖池的资金；

(c) 使下注的玩家能够玩交互式游戏；

(d) 确定并显示交互式游戏的所述运行的交互式游戏结果，其中交互式游戏指定的结果由下注的玩家之一获得；

(e) 基于交互式游戏奖池，向获得交互式游戏指定结果的玩家提供交互式游戏奖励；

(f) 对于下注的每一玩家：

(1) 向玩家显示至少一投注游戏；

(2) 确定所述投注游戏的投注游戏结果；及

(3) 向玩家提供与所述投注游戏中获得的任何获胜结果相关联的任何奖励。

47、根据权利要求 46 的游戏系统，其中交互式游戏奖励等于或实质上等于交互式游戏奖池的总数。

48、根据权利要求 46 的游戏系统，其中为交互式游戏奖池提供资金的投注部分是每一投注的预定百分比。

49、根据权利要求 46 的游戏系统，其中为交互式游戏奖池提供资金的投注部分是每一投注的预定量。

50、根据权利要求 46 的游戏系统，其中交互式游戏是比赛游戏。

51、根据权利要求 46 的游戏系统，其中交互式游戏结果基于下述之一：点累积、时长及预定义事件。

52、根据权利要求 46 的游戏系统，其中投注游戏包括多个赔率表，且投注游戏结果基于赔率表。

53、根据权利要求 52 的游戏系统，其中赔率表中的至少两个具有不同的变动性。

54、根据权利要求 52 的游戏系统，其中赔率表中的至少两个具有相同或实质上相同的平均预期回报。

55、根据权利要求 52 的游戏系统，其中至少部分基于在交互式游戏的所述运行中获得的交互式游戏结果确定投注游戏采用的赔率表。

56、根据权利要求 55 的游戏系统，其中赔率表中的至少两个具有相同或实质上相同的平均预期回报。

57、根据权利要求 55 的游戏系统，其中赔率表中的至少两个具有不同的变动性。

58、根据权利要求 55 的游戏系统，其中赔率表中的至少两个具有相同或实质上相同的平均预期回报及不同的变动性。

59、根据权利要求 46 的游戏系统，其中对每一所述玩家显示相同的投注游戏。

60、根据权利要求 46 的游戏系统，其中对每一所述玩家显示相同的投注游戏。

具有确定第二投注游戏的功能的第一交互式游戏的游戏装置和方法

版权布告

本专利文档公开的一部分内容包含或可能包含受版权保护的材料。版权所有人不反对任何人以专利文档或专利公开内容在专利和商标局专利文件或记录中出现的形式复印这些文档或内容，除此之外，保留所有版权。

发明背景

本发明总体上涉及游戏装置和方法，特别是涉及包括第一交互式技能、部分技能、或伪技能游戏的游戏装置和方法，所述游戏需要产生或导致一个或多个结果的一个或多个玩家输入。第一交互式游戏的结果确定第二投注游戏中采用的功能如赔率表 (paytable)，玩家可在第二游戏进行投注，且玩家可获得奖励。

在大多数管辖区域中的游戏机的主要投注游戏均是运气游戏，而非技能游戏。例如，在投币机中，玩家必须投注投币游戏以开始投币游戏，游戏机随机地确定投币游戏的结果。结果可能是赢结果或输结果。结果确定玩家是否获得根据投币机赔率表的奖励。投币机的赔率表和赢组合预先确定或准备好。

投币机风行的一个原因在于业余、初学或无经验玩家可以玩家自己的步调玩大多数投币机，不需要技能、策略或风险评估，并像老练或富有经验的投币游戏玩家一样玩。大多数投币机被设定为平均回报玩家投注量的 80-99%。在大多数现代投币机中，控制游戏机的处理器随机确定结果及奖励。在其它投币机中，中央服务器确定奖励并将奖励发给多个游戏机。中央服务器从潜在奖池确定这样的奖励，所述池的每一奖励必须最终提供给玩家。中央服务器从所述池随机挑取每一奖励。

某些投注游戏机如视频扑克牌和二十一点游戏包括某些玩家策略或决策制订。玩家在取牌型扑克牌游戏中决定保持哪些牌，及在二十一点扑克牌游戏中决定是否要另外的牌。这些游戏通常需要一定水平的策略才能成功。

其它已知的游戏为在主投注游戏中触发的奖金游戏如加倍扑克牌型奖金和出价及接受型奖金，或在需要玩家冒已赢得奖励的风险以可能获取更高奖励的辅助游戏中触发的奖金游戏。这些游戏也通常被认为需要一定水平的策略才能成功。

在主投注游戏中触发的某些其它奖金或辅助游戏也采用技能、明显技能或伪技能。例如，美国专利 6,761,632 公开了技能、明显技能及伪技能型奖金游戏。在这些奖金游戏中，通常随机地确定奖励。例如，玩家参与技能、明显技能或伪技能事件可确定玩家在何时获得奖励。在另一例子中，美国专利 6,572,473 公开了玩家技能可确定哪一组或池奖励将被用于确定提供给该游戏玩家的奖励的游戏。游戏机的处理器从已确定的奖励组或池随机地确定提供给玩家的奖励。

在某些管辖区域中，游戏机的投注游戏被要求包括技能事件如需要玩家技巧才能成功的事件。这些游戏不能纯粹地取决于随机结果。这些游戏机需要玩家输入策略或时间选择以确定成功和失败机会。如果玩家没有玩得最佳，则游戏机的实际支出百分比将得以减少。

纯粹技能游戏或部分技能游戏的主投注游戏对于游戏设计者和游戏设立机构而言存在某些问题。首先，技能游戏可被具有高水平技能、丰富实践或二者的玩家控制。为与这样的游戏控制斗争并具有经济效果，游戏设计者不得不使技能游戏相对比较难。难度水平可能对于无经验或一般玩家太大从而在游戏机玩没有足够的成功和快乐。这样的玩家可能不具有很好的游戏经验且不会反复在这样的游戏机上玩。

另一方面，技能游戏通常是交互式的并对某些人而言玩这样的游戏是令人愉快的。许多人已特别习惯于玩街机技能游戏、家庭视频技能游戏、计算机技能游戏、手持设备技能游戏和数据网络（如因特网）

技能游戏并觉得很舒适。这些人中的部分可能不想玩传统游戏机的纯粹基于随机产生的结果且不涉及技能或涉及很少技能的游戏。这些人中的部分还享受游戏机的已知传统投注游戏所不能提供的技能游戏的比赛性质。

因此，需要一种适于在游乐场或游戏环境玩的、包括玩家交互部分和投注部分的游戏机及其方法。还需要控制具有技能部分的游戏机的支出的游戏机及其方法，使得这种游戏机不对无经验或一般玩家不利或明显不利，并还限定对控制技能部分的人的禁止性高支出。

发明内容

本发明的一实施例提供具有需要一个或多个玩家输入的第一交互式游戏的游戏机或游戏装置。玩家输入导致一个或多个结果。所述结果不导致金钱或其它有价值奖励提供给玩家。而是，总是提供第二投注游戏给玩家，在第二游戏中，玩家可获得或有机会获得金钱或其它有价值奖励。在一实施例中，游戏装置在第一交互式游戏结果的基础上选择或确定多个不同功能之一如赔率表在投注游戏中采用。游戏装置向玩家提供投注游戏并随机确定投注游戏的结果。投注游戏的结果可导致金钱或其它有价值奖励基于所选赔率表及投注游戏上的玩家投注而提供给玩家。投注游戏中的结果还可或二选一地导致向玩家提供金钱或其它有价值奖励的一个或多个奖金游戏的触发或激活。因此，本发明设想在玩家于投注游戏投注后，第一交互式游戏由玩家玩以确定玩家可于其获得金钱奖励的投注游戏的功能。

在另一实施例中，游戏装置包括多个不同的投注游戏。游戏装置基于或至少部分基于交互式游戏的玩家结果确定不同的投注游戏中哪一个提供给玩家。不同的投注游戏可属于同一类型如不同的投币游戏或同一投币游戏的变化，或属于不同类型如投币、扑克牌、二十一点、基诺、西洋跳棋、或 bunco。所有投注游戏可采用相同的赔率表或可采用不同的赔率表。或者，投注游戏之一、多个投注游戏、或每

一投注游戏可具有多个不同的赔率表。在一实施例中，所采用的赔率表还基于交互式游戏的结果。

因而，应理解的是，根据本发明，投注游戏的任何适当功能均可在交互式游戏的结果的基础上采用。例如，提供给玩家的投注游戏的数量可基于第一交互式游戏中的一个或多个结果。在其它实施例中，游戏装置包括一个或多个调节器如投注游戏中采用的加倍器以确定投注游戏中的奖励。调节器可基于第一交互式游戏中的一个或多个结果。在另一实施例中，所采用的支付线的数量、每支付线投注、百搭符号的数量或功能、或投注游戏中的其它适当符号可基于第一交互式游戏中的一个或多个结果。在另一实施例中，第一交互式游戏的结果可使玩家有资格接收首奖或累积奖励。

第一交互式游戏可以是任何适当的交互式技能游戏、交互式部分技能游戏或交互式伪技能游戏。在一实施例中，技能游戏可包括任何适当的类型及任何适当数量的技能事件，如手眼协调事件或灵巧事件。例如，交互式游戏是任何适当类型的竞赛或比赛游戏、基于体育的游戏或射击游戏。在另一实施例中，第一交互式游戏涉及智力技能、知识、逻辑推导或策略。例如，第一交互式游戏可以是琐事游戏或记忆游戏。第一交互式游戏是非投注游戏。即，投注不应用于第一交互式游戏。游戏装置不对第一交互式游戏中获得的结果基于投注提供奖励。也就是说，玩家在交互式游戏中没有任何获得任何类型奖励或奖金的机会。第一游戏在此也可被称为交互式游戏、交互式技能游戏、技能游戏、初步游戏、开端游戏、开局游戏、街机游戏、非投注游戏、无奖励游戏、或功能游戏。

在另一实施例中，游戏装置基于第一交互式游戏的结果另外向玩家提供所获取的代币或奖金奖励。在一这样的实施例中，在第一交互式游戏中，游戏机提供这样的奖励给指定名次的完成者，如第一名完成者。在另一这样的实施例中，如果玩家在第一交互式游戏中达到指定的级别或门槛如获得最高分，游戏装置向玩家提供这样的奖励。

在本发明的一优选实施例中，第一交互式游戏是传统的街机游戏。在该实施例中，本发明的游戏装置包括在外观和功能方面与传统街机游戏或街机物理上类似的街机游戏。游戏装置包括传统的投币或其它投注游戏机如玩家投注的输入或投注输入、玩家跟踪卡输入、货币承兑人、及兑现按钮。游戏装置包括另外的输出如票证或货币自动售货机及用于投注游戏或与投注游戏相关的任何奖金游戏的一个或多个另外的显示器。或者，显示街机型游戏的显示器可用于显示投注游戏或与投注游戏相关的一个或多个奖金游戏。应该意识到，这些包括街机型交互式游戏和投币型投注游戏的游戏机可被放置在娱乐场或游戏设立机构的任何适当位置。一个适当的位置是邻近于娱乐场中的竞技登录区的位置。其它位置可以是专用于本发明的游戏机的独立游戏室。

在第一实施例中，玩家玩游戏机或装置的第一交互式游戏以获得交互式游戏中的结果。在第二实施例中，游戏机是包括一个或多个其它连接的游戏机的游戏系统的一部分。在第二实施例中，在第一交互式游戏中，在一游戏机的玩家在交互式游戏中与在一个或多个其它连接的游戏机的一个或多个玩家比赛以获得交互式游戏结果。在这些实施例中，每一玩家各自在交互式游戏的结果均可基于该玩家获得的名次或排名，如在交互式游戏如竞赛游戏中第一名完成或第二名完成。在其它实施例中，每一玩家各自在交互式游戏中的结果基于该玩家获得的累积点数，如在射击游戏中该玩家击中的目标数或在琐事游戏中该玩家正确回答的问题数。因而，应意识到，在多游戏机环境中，每一参与玩家将接收基于该玩家在第一交互式游戏中的成绩的结果，在所有实施例中，其可以但不必须相对于其它玩家在第一交互式游戏中的成绩。例如，在一实施例中，只有一个玩家可获得第一名次，及只有一个玩家可获得最后名次；但在另一实施例中，一个以上的玩家可获得相同的结果如射击所有目标。

因而，应意识到，在单一游戏机环境中，交互式游戏结果基于玩家在交互式游戏的技能事件中怎样表现进行确定，其中玩家单独玩或

与游戏机比赛。在多游戏机环境中，交互式游戏结果基于玩家在交互式游戏的技能事件中怎样表现进行确定，其中玩家独自玩或与一个或多个游戏机控制的竞赛者（即玩家是唯一竞赛者的多玩家游戏系统）比赛，或其中玩家与在其它连接的游戏机的一个或多个玩家或竞赛者玩。

在一实施例中，交互式游戏是玩家可获得第一名次、第二名次、或第三名次或获得排名的竞赛游戏。在多个实施例中，玩家仅通过在交互式游戏中独自比赛以取得时间、与一个或多个游戏机控制的竞赛者比赛、或与在一个或多个其它连接的游戏机的一个或多个竞赛者或玩家比赛而获得名次或排名。因而，应意识到，第一玩家交互式游戏的结果可以任何这样的适当方式确定。

在一实施例中，游戏装置包括投注游戏，其包括多个不同的潜在功能或特征。游戏装置根据玩家在交互式游戏中获得的结果确定不同的功能或特征中哪一个将采用在该玩家玩的投注游戏中。在一实施例中，投注游戏是适当的已知主投注游戏，其用于向玩家提供一个或多个奖励，例如但不限于投币、扑克牌、基诺、宾果、掷双骰子、二十一点、bunco、或其任何组合。投注游戏可以是将来开发的任何适当的投注型游戏，其基于玩家的投注运行并用于向玩家提供奖励。交互式游戏结果确定的功能或特征可以是任何适当的功能或特征。例如，游戏装置使用交互式游戏结果确定：（i）在投注游戏中采用的赔率表；（ii）投注游戏的变动性；（iii）投注游戏的平均预计回报比例；（iv）投注游戏中奖励、奖金奖励或奖金游戏的条件；（v）投注游戏中一个或多个奖金游戏的触发事件；（vi）投注游戏中累积奖励的条件；（vii）投注游戏的投注；（viii）投注游戏的调节器；（ix）投注游戏的类型或种类；或（xi）这些的任何组合。

在另一实施例中，如前所述，游戏装置或游戏系统包括多个投注游戏。游戏装置根据交互式游戏结果确定向玩家提供哪一投注游戏。在单一玩家环境中，游戏装置向玩家提供与该玩家在交互式游戏中获得的结果相关联的投注游戏。在多玩家环境中，游戏系统向交互式游

戏的每一玩家提供与该玩家在玩交互式游戏时获得的个人结果相关联的投注游戏。应意识到，每一玩家可被提供不同的投注游戏。游戏装置提供玩家在投注游戏中的结果，所述结果可导致金钱奖励。在另一实施例中，玩家可从多个投注游戏中选择玩哪一投注游戏。在该实施例中，玩家在交互式游戏中的结果确定哪些投注游戏可用于选择。例如，交互式游戏中的第一名优胜者可第一个从多个不同投注游戏中进行选择。其它玩家从剩余的投注游戏中挑取。在该实施例的另一可选方案中，交互式游戏结果确定玩家选择投注游戏的选择数。例如，第一名优胜者被提供十个投注游戏进行选择。第二名优胜者有八个选择投注游戏的选择。

在一实施例中，本发明设想每一不同的投注游戏将具有相等或实质上相等的平均预计回报百分比，尽管投注游戏不同、具有不同的赔率表、不同的变动性、不同大小的支出或奖励、不同数量的获胜组合、和/或不同的选中频率。这意味着交互式游戏的技能事件不确定投注游戏的结果，因为每一不同的投注游戏具有相等或实质上相等的平均预计回报百分比。也就是说，不管技能游戏的结果如何，每一玩家均具有相同的总获胜机会。因而，本发明可向在第一交互式游戏中玩得较好的玩家提供可意识到的利益，但平均而言不提供实际上的利益。在变动性不同的实施例中，第一交互式游戏中玩得最好的玩家有机会接收更高的奖励。

本发明通常较传统投币或其它类型投注游戏机的游戏占用玩家更长的时间，因为玩家必须首先玩第一交互式游戏，然后才能玩投注游戏。在某些多个连接的游戏装置环境中，玩家也可能等待要加入交互式游戏的下一局的其它玩家有限的时间如几秒，如下面所详细描述。即使本发明游戏装置需要更长时间来玩，娱乐场或游戏设立机构仍想要保持收益率。应意识到，本发明的游戏装置和游戏系统可以多种解决这些可能的延长游戏时间周期的方式积累。在一实施例中，游戏装置相较传统的传统游戏机在投注游戏需要更高的平均最小赌注。在一实施例中，激活游戏机的投注游戏所需要的金钱量为设定量，如

\$5.00。在另一实施例中，激活游戏机的投注游戏所需要的金钱量为可变的量或在一范围内，如\$1.00到\$25.00。在一实施例中，当激活游戏机的投注游戏所需要的金钱量为变量时，投注量正比于可能支出或奖励的大小。

在另一实施例中，投注量还确定第一交互式游戏或第二投注游戏或二者的外表、功能或特征。例如，投注量可确定第一交互式游戏的长度。较大的投注可导致玩更长时间的第一交互式游戏。投注量也可或另外确定投注游戏的功能如与传统游戏机一样的赔率表的相应部分、在投注游戏中达到奖金轮的能力、或投注游戏中任何其它适当的特征或功能。

还应意识到，在一实施例中，多玩家环境的每一玩家玩的投注游戏可以是同一游戏并对每一玩家具有相同的游戏结果，但根据相同的游戏结果每一玩家可接收不同的奖励。在一实施例中，交互式游戏为不同玩家的投注游戏确定不同的赔率表。例如，玩家中的每一个玩交互式游戏并在交互式游戏中获得确定其各自赔率表的游戏结果或名次。投注游戏如投币游戏对每一玩家而言均是相同的游戏。投币游戏或在单独的显示装置或在一大或共用的显示装置上启动。游戏系统在投币游戏中为每一玩家产生相同的符号。然而，玩家的赔率表可具有不同的获胜组合或对于相同组合具有不同的奖励或二者同时存在。玩家有机会从相同的投注游戏结果获得不同的奖励。

在一实施例中，游戏装置使玩家能够以传统投注格式输入投注游戏的投注。当玩家完成投注游戏的投注时，游戏装置或自动或基于玩家的输入切换到或开始第一交互式游戏。游戏装置使玩家能够玩交互式游戏并提供和向玩家显示交互式游戏的结果。游戏装置根据交互式游戏结果确定提供给玩家的投注游戏（包括可应用的投注游戏功能）并显示投注游戏继而显示投注游戏结果。如果投注游戏结果是获胜结果，游戏装置将与获胜结果相关联的、至少部分基于投注及投注游戏的赔率表的奖励提供给玩家。

因而，应意识到，本发明提供包括交互式游戏和投注游戏的游戏装置。在一实施例中，不管交互式游戏的结果如何，投注游戏被总是提供给玩家。交互式游戏不向玩家提供奖励，及投注游戏可导致提供给玩家的奖励。因而，不管交互式游戏结果如何，玩家总是有机会在投注游戏中获得奖励。在一实施例中，不管交互式游戏结果如何，投注游戏具有相同或实质上相同的预计平均回报给玩家。这使得缺乏经验的、平均水平的、及有经验的玩家具有相同的平均回报，因而没有玩家会因本发明的技能事件而处于不利或有利地位。

本发明一实施例提供的一个优点是，如果玩家在交互式游戏中取得指定的结果如冠军，则玩家可获得具有较投注游戏的其它赔率表更高奖励的赔率表。更高的奖励可以是具有较任何其它奖励更高的值的传统奖励。更高的奖励可以是累积奖励、累进奖励、物质奖励如新车、或任何其它适当的奖励。因而，本发明奖赏在第一交互式游戏中获得较好结果的玩家，其通过向玩家提供在投注游戏中接收更高或更好的奖励的机会或更好的机会同时保持每一玩家将从事投注游戏继而从本发明的游戏机获得相同或实质上相同的平均预计回报。

在本发明的另一实施例中，游戏系统包括多个连接的游戏机及只有指定数量的玩家如一个玩家、前两个玩家、或前三个玩家能够玩投注游戏。其余玩家获得失败结果且不能玩投注游戏。在一实施例中，每一玩家均具有基于其在交互式游戏中的表现或基于交互式游戏中的结果而被提供投注游戏的可能。在交互式游戏中做得较好的玩家具有更大的玩投注游戏的机会。例如，冠军具有 40% 被奖励或玩投注游戏的机会，第二名具有 30% 被奖励或玩投注游戏的机会，第三名具有 20% 被奖励或玩投注游戏的机会，而第四名具有 10% 被奖励或玩投注游戏的机会。该奖励系统可以任何适当的方式进行配置。在一这样的实施例中，安慰奖可被提供给未被奖励或没有玩投注游戏的玩家。该奖励可基于玩家在投注游戏上进行的投注。该实施例的随机确定可显示给玩家。例如，从 1 到 10 的数字被画出。冠军玩家被分配数字 1-4，第二名玩家被分配数字 5-7，第三名玩家被分配数字 8-9，

而第四名玩家被分配数字 10。应意识到，用于确定哪一或哪些玩家玩投注游戏的任何其它适当的方法均可由本发明使用。

在另一实施例中，游戏系统包括多个游戏机。游戏机或游戏系统包括第一交互式游戏和第二投注游戏。为参与游戏，玩家被要求投注一定数量或水平。在一实施例中，投注的部分被分配给不同的池或赔率表或为其提供资金。一定数量或百分比的投注被分配给交互式游戏奖池，第二数量的投注被分配给包括家庭的赔率表。

更具体地，在一实施例中，玩家需要投注一定数量如 2\$ 以激活该游戏系统的游戏机之一。游戏机或游戏系统分配一定数量或一定百分比的投注给不同的池或赔率表。在一实施例中，游戏系统分配 10% 的投注给交互式游戏奖池，80% 的投注给赔率表的回报，及 10% 的投注给家庭。也就是说，平均 0.20\$ 的投注为交互式游戏奖池提供资金以用于交互式游戏的获胜者，1.60\$ 的投注为投注游戏的赔率表的获胜结果回报提供资金，及 0.20\$ 的投注为运行游戏的家庭、娱乐场或公司提供资金。在本发明的一个例子中，100% 的交互式游戏奖池被奖励给该游戏的获胜者。该奖池可以是实际的池或平均预计的价值池。因而，在一实施例中，每游戏的投注越大和/或玩家越多，则交互式游戏奖池越高，在该实施例中，给赢家的奖励越大。

在一实施例中，游戏系统包括多个游戏机和交互式游戏的多个不同的交互式游戏结果。交互式游戏结果包括交互式游戏指定的结果。控制器可用于游戏机以使一个或多个玩家能够下注并用所下注的一部分作为交互式游戏奖池的资金，并使下注的玩家能够玩交互式游戏。控制器与游戏机一起操作以确定和显示玩交互式游戏的交互式游戏结果，其中交互式游戏指定的结果由下注的玩家之一获得。控制器与游戏机一起操作以基于交互式游戏奖池向获得交互式游戏指定结果的玩家提供交互式游戏奖励。对于下注的每一玩家，控制器与游戏机一起操作以向玩家显示至少一投注游戏、确定所述投注游戏的投注游戏结果、及将与所述投注游戏中获得的任何获胜结果相关联的任何奖励提供给玩家。

在另一实施例中，一个以上的玩家接收交互式游戏的奖励。在该实施例的一个例子中，如果交互式游戏奖池达到临界量，一个以上的玩家接收奖励或奖金。例如，如果交互式游戏奖池达到 75\$，则第一、第二和第三名完成的玩家接收奖励。在另一实施例中，如果有一定数量的玩家玩交互式游戏，则一个以上的玩家接收交互式游戏的奖励。例如，如果有 20 个以上的玩家玩交互式游戏，则玩家中的四个接收交互式游戏的奖励。在另一实施例中，如果一定数量的玩家在玩交互式游戏且交互式游戏奖池达到一定水平或阈值，则游戏系统给予一个以上的玩家奖励。在另一实施例中，游戏系统向交互式游戏的玩家之一给予一个或多个奖励。在另一实施例中，游戏系统给予一个以上玩家奖励。应意识到，游戏系统可以任何适当的方式给予交互式游戏的一个或多个玩家一项或多项奖励。

在另一实施例中，游戏机或系统要求玩家下附加投注用于交互式游戏奖池。在一实施例中，游戏系统或游戏机使玩家能够下一注用于交互式游戏及单独的注用于投注游戏，或者下注并指定一定量用于交互式游戏及投注的一定量用于投注游戏。在一实施例中，为玩游戏，玩家仅被要求在投注游戏上投注。也就是说，交互式游戏的附加投注是可选的。在这些投注分配实施例的任一之中，游戏系统或游戏机要求最小投注以有资格赢取部分或所有交互式游戏奖池。

在另一实施例中，游戏系统或游戏机基于指定的时间间隔向交互式游戏的一个或多个玩家提供奖励。在一实施例中，游戏机的每一玩家或数据网络的玩家有玩家跟踪卡或另外适当类型的玩家标识符。如果该玩家在指定的时间段内具有交互式游戏的最高结果或点数累积，游戏系统或装置向游戏的该玩家提供该时间段内应给获胜者的奖励。例如，游戏系统每半小时确定哪一玩家在该半小时内赢得了最多点数，并在玩家卡上向获胜者提供获得奖励的通知或向数据网络玩家提供他们赢得奖励的消息并以电子方式给予玩家资金。

在另一实施例中，游戏系统包括多个游戏回合，每一游戏回合包括交互式游戏和投注游戏。在该实施方式的一个例子中，对于每一回

合，游戏系统均向玩家提供交互式游戏和投注游戏。之后，游戏机提供下一回合的投注游戏。在一实施例中，对游戏的每一回合均需要投注。在一实施例中，玩家可以通过置放输入以继续游戏而决定参加游戏的下一回合。输入可以是对下一回合下注或插入更多的钱或代币。应意识到，该游戏还可以退出格式提供。即，游戏机继续到下一回合，除非玩家做出退出游戏的输入。在一实施例中，投注游戏在最后回合较其它回合具有更高的赔率表或增加的奖励。在游戏的最后投注回合包括另外的特征可鼓励玩家参与游戏的所有回合。

因此，本发明的优点是提供使用技能的投注游戏装置。

本发明的另一优点是提供结合第一交互式游戏和第二投注游戏的投注游戏装置，其中玩家在交互式游戏中的技能不改变投注游戏中的预期平均回报。

本发明的另一优点是提供在同一或不同显示器上显示第一交互式游戏和第二投注游戏的投注游戏装置。

本发明的另一优点是提供第一玩家交互式游戏，其导致确定投注游戏的结果。

本发明的另一优点是提供第一玩家交互式游戏，其导致确定投注游戏的赔率表的结果。

本发明的另一优点是提供第一玩家交互式游戏，其导致确定投注游戏的易变性的结果。

本发明的另外的特征和优点将在下面的本发明及附图的详细描述中进行描述，并因而显而易见。

附图说明

图 1 为本发明游戏装置的一实施例的前向透视图，其包括第一交互式游乐中心型驱动游戏和第二投币型游戏。

图 2A 为本发明游戏装置的一实施例的电子结构的示意框图。

图 2B 为示出多个游戏终端与中央控制器通信的示意框图。

图 3A、3B 和 3C 为本发明一实施例的显示器的正视图，其示出了第一交互式游戏中的结果的例示确定。

图 3D、3E 和 3F 为在投注游戏中采用的不同赔率表的例子。

图 3G 为示例投币型投注游戏的显示器的正视图，所述游戏采用图 3D 的赔率表基于投注游戏的结果确定任何奖励。

图 4A、4B、4C 和 4D 为本发明的一备选实施例的游戏系统的透视图，其包括多个游戏机，这些游戏机使多个玩家能够以相互竞争的方式同时玩交互式游戏以确定每一玩家的交互式游戏结果。

图 4E 为与交互式游戏不同结果相关联的不同投注游戏的例表的正视图。

图 4F 和 4G 为本发明的一备选实施例的游戏系统的透视图，其包括多个游戏机，这些游戏机使多个玩家能够同时且独立地玩投注游戏，所述投注游戏基于相应玩家的交互式游戏结果确定，其中每一游戏机提供可导致给玩家的奖励的投注游戏结果。

图 5 为投注分配给不同奖池的列表。

图 6 为投注分配给不同奖池的列表。

图 7A、7B、7C、7D、7E、7F、7G、7H 和 7I 为本发明一实施例的游戏系统的透视图，其包括多个游戏机，这些游戏机使多个玩家能够同时玩多回合游戏，其中每一回合包括交互式游戏和投注游戏。

具体实施方式

游戏装置及电子电路

现在参考附图，本发明游戏装置或游戏机 10 的一实施例如图 1 中所示。游戏装置 10 具有支撑结构、对多个显示器如交互式游戏显示器 16 和投注游戏显示器 18 提供支撑的外壳或机壳 11。机壳支持多个输入如硬币槽 26、票证受主 28、轮 31、一个或多个踏板（未示出）、拉臂 32、游戏按钮 34、投注 1 按钮 36、重复投注按钮（未示出）、最大投注按钮（未示出）、及兑现按钮 38。机壳另外支持多个输出如自动出票器 41 及传统游乐中心机器及传统投币机或其它投

注游戏机的任何其它适当的特征。所示的游戏装置 10 还包括座椅 33。然而，游戏装置也可被构造成使玩家能够在站立时操作它。应意识到，本发明的游戏装置可包括任何其它适当的玩家输入装置如操纵杆、滚球、触控板、枪、按钮或触摸屏。

在所示的实施例中，第一玩家交互式游戏被显示在下方的显示器 16 上，投注游戏显示在上方的显示器 18 上。首选地，显示装置连接到或安装到游戏装置的机壳 11。在另一实施例中，游戏装置仅包括一个显示器。应意识到，游戏装置可以任何适当的方式进行构造以使玩家能够玩任何类型的需要玩家交互作用的适当游戏及任何类型的投注游戏。

电子电路

在一实施例中，如图 2A 中所示，游戏装置最好包括至少一处理器 12 如微处理器、基于微控制器的平台、适当的集成电路或一个或多个专用集成电路（ASIC）。处理器与至少一数据存储或存储装置 14 通信或用于对其进行存取或与其交换信号。在一实施例中，处理器和存储装置位于游戏装置的机壳内。存储装置保存可由处理器执行以控制游戏装置的程序代码和指令。游戏机可包括一个或多个处理器，包括一个或多个单独的处理器用于交互式游戏及一个或多个用于投注游戏。这样的双处理器应通信以控制玩所述游戏的顺序。存储装置还保存其它数据如图象数据、事件数据、玩家输入数据、随机或伪随机数发生器、赔率表数据或信息及与玩游戏装置有关的适用游戏规则。在一实施例中，存储装置包括随机存取存储器（RAM）。在一实施例中，存储装置包括只读存储器（ROM）。在一实施例中，存储装置包括闪存和/或 EEPROM（电可擦可编程只读存储器）。任何其它适当的磁、光和/或半导体存储器均可结合本发明游戏装置实施。

在一实施例中，上述的部分或所有程序代码和/或运行数据可在可拆或可移动存储装置中被标记，其包括但不限于适当的盒式磁带、磁盘或 CD ROM。玩家可在桌上型计算机、膝上型个人计算机、个人

数字助理（PDA）或其它计算机化的平台中使用这样的可移动存储装置。处理器和存储装置在此可被统称为“计算机”或“控制器”。

结构

在一实施例中，如图 2A 中所示，游戏装置包括一个或多个由处理器控制的显示装置。图 1 包括下方的显示装置 16 和上方的显示装置 18。下方及上方显示装置 16 和 18 可显示第一玩家交互式游戏、与交互式游戏相关联的任何适当的投注游戏和/或与交互式游戏或投注游戏有关的信息。应意识到，游戏装置可包括任何适当数量的显示装置。在一实施例中，游戏装置包括一个用于显示交互式游戏和投注游戏的显示装置。如图 1 中所见，在一实施例中，在一实施例中，游戏装置包括点数显示器 20，其显示玩家的当前点数、现金、账户余额或等价物。在一实施例中，游戏装置包括投注显示器 22，其显示玩家的投注量。

显示装置可包括，不作为限制，监视器、电视显示器、等离子体显示器、液晶显示器（LCD）、基于发光二极管（LED）的显示器、或任何其它适当的电子装置或显示机构。在一实施例中，如下所详述的，显示装置包括具有相关联触摸屏控制器的触摸屏。显示装置可以是任何适当的结构，如正方形、长方形、拉长的矩形。

在一备选实施例中，在显示装置上显示或显示装置的符号、图象和标记可以是机械形式。也就是说，显示装置可包括任何机电装置，如一个或多个机械物体，如一个或多个可旋转的轮、转轮或骰子，其被配置成显示至少一最好是多个游戏或其它适当的图象、符号或标记。

如图 2A 中所示，在一实施例中，游戏装置包括至少一与处理器通信的支付受主 24。如图 1 中所见，支付受主可包括硬币槽 26 和支付、纸币或票据受主 28，玩家在这里插入钱、硬币或代币。玩家可将硬币放在硬币槽中或将纸币、报单或凭单放在支付、纸币或票据受主中。在其它实施例中，装置如用于信用卡、签帐卡或点数票证的阅读器或验证器可用于接受支付。在一实施例中，玩家可将身份证插入

游戏装置的读卡机中。在一实施例中，身份证是具有编码以玩家的身份、信用总量及其它相关信息的编程微型芯片或磁条的智能卡。在一实施例中，钱可通过电子资金转账传给游戏装置。当玩家向游戏装置提供资金时，处理器确定输入的资金量并在点数显示器或上述的其它适当显示器上显示相应的数量。

在一实施例中，游戏装置包括至少一最好是多个与处理器通信的输入装置。输入装置可包括使玩家能够产生处理器可读的输入信号的任何适当装置。在一实施例中，在游戏装置的投注游戏上进行适当的投注之后，玩家使用输入装置（其是游戏激活装置）如拉臂或游戏按钮启动交互式游戏。游戏按钮可以是任何适当的游戏触发器。在一实施例中，游戏按钮是投注一按钮、最大投注按钮或重复投注按钮。在一实施例中，在适当投注的基础上，游戏装置自动开始交互式游戏运行或进入有效模式。在另一实施例中，在玩家接合游戏按钮之一的基础上，游戏装置自动激活游戏运行。

在一实施例中，如图1中所示，一种输入装置是投注一按钮36。玩家通过按压投注一按钮而在投注游戏上进行投注。每当玩家按压投注一按钮时投注增加一点。当玩家按压投注一按钮时，在点数显示器中显示的点数数量最好减1，且在投注显示器中显示的点数数量最好加1。在另一实施例中，一种输入装置是投注最大按钮（未示出），其使玩家能够下游戏装置的游戏允许的最大投注游戏投注。

在一实施例中，一种输入装置是兑现按钮38。玩家可按压兑现按钮并兑现以接收对应于剩余点数的现金支付或其它适当形式的支付。在一实施例中，当玩家兑现时，玩家在硬币回报托盘中接收硬币或代币。在一实施例中，当玩家兑现时，玩家可从自动出票器41接收其它回报机制如可由出纳员赎回的报单或点数票证或向玩家的可电子记录的身份证提供资金。

在一实施例中，游戏装置包括至少一用于交互式游戏中玩家的交互作用的输入装置。该输入装置可以是游乐中心型游戏机中使用的任

何适当的输入装置,如使能在交互式游戏中进行适当的玩家交互作用的操纵杆、触控板、鼠标、滚球、激光枪、踏板、轮或键盘。

在一实施例中,如上所提及的及如图 2A 中所见,一种输入装置是与触摸屏控制器 44 连接的触摸屏 42 或一些其它使玩家能与显示器上的图象交互作用的触控式显示器。触摸屏及触摸屏控制器连接到视频控制器 46。玩家可做出决定并通过在适当位置接触触摸屏而将信号输入游戏装置。

游戏装置还可包括多个使处理器能与外部外围设备通信的通信端口,所述外围设备如外部视频源、扩展总线、游戏或其它显示器、SCSI 端口或小键盘。

在一实施例中,如图 2A 中所见,游戏装置包括由一个或多个结合处理器运行的声卡 48 控制的发声装置。在一实施例中,发声装置包括至少一最好是多个扬声器 50 或其它用于产生声音的发声硬件和/或软件,如播放第一交互式游戏或投注游戏或游戏装置的其它模式如吸引模式的音乐。在一实施例中,游戏装置提供与一个或多个显示装置上显示的有吸引力的多媒体图象联系的动态声音以提供视听表示或显示带有声音的全动作视频从而将玩家吸引到游戏装置。在空闲期间,游戏装置可显示一系列音频和/或视觉吸引消息以将潜在玩家吸引到游戏装置。视频还可自定义以提供任何适当的信息。

在一实施例中,游戏机可包括玩家或其它敏感元件,如与处理器通信(并可能由处理器控制)的摄像机,其被有选择地放置以获取积极使用游戏装置的玩家和/或游戏装置周围区域的图象。在一实施例中,摄像机可被配置以有选择地获取静止或移动(如视频)图象,并可被配置以获取模拟、数字或其它适当格式的图象。显示装置可被配置而以分屏或画中画方式显示摄像机获取的图象及显示游戏的可见表示。例如,摄像机可获取玩家的图象,且该图象可作为游戏图象、符号或标记组合到交互式游戏和/或投注游戏中。

在一实施例中,如下所详述的,游戏装置基于概率数据随机产生投注游戏的结果因而产生奖励。也就是说,每一结果与概率相关联且

游戏装置基于相关的概率产生将被提供给玩家的投注游戏结果。在该实施例中，由于游戏装置随机或基于概率计算产生结果，因而没有游戏装置将向玩家永远提供任何特殊奖励或其它游戏结果的确定性。

在另一实施例中，如下所详述的，游戏装置采用预定或有限的投注游戏奖励组或池（包括为 0 的奖励或输）。在该实施例中，当每一奖励被提供给投注游戏的玩家时，游戏装置从预定的组或池删除所提供的奖励。一旦从所述组或池删除，该具体提供的奖励不能被再次提供给玩家。这种类型的游戏装置在整个游戏周期过程向玩家提供所有可用奖励并保证实际赢取或损失的数量。

投注游戏

本发明游戏装置包括至少一投注游戏。投注游戏可以是任何适当的的游戏，如但不限于投币、扑克、bunco、西洋跳棋、二十一点、轮盘、基诺、宾果、双骰儿或其任意组合或可导致奖励的任何其它适当的随机游戏。在一实施例中，游戏装置至少部分基于交互式游戏的结果确定哪一投注游戏将被提供给玩家。

在一实施例中，如图 1 中所示，投注游戏是上部显示器 18 上的具有一个或多个支付线 52 的投币游戏。支付线可以是水平、垂直、圆形、对角线、成角的或其任意组合。在一实施例中，游戏装置显示至少一最好是多个转轮 54，如 3-5 个转轮 54，或具有机械旋转转轮的机电形式或具有仿真转轮及其运动的视频形式。在一实施例中，机电投币机包括多个相邻的、可旋转的轮，其可与任何适当类型的电子显示结合或联系。在另一实施例中，如果转轮 54 为视频形式，多个仿真的视频转轮 54 被显示在一个或多个如上所述的显示装置上。每一转轮 54 显示多个标记如铃、心、水果、数字、字母、条或其它图象，其最好对应于与游戏装置相关联的主题。

在一实施例中，投注游戏是扑克游戏，其中游戏装置使玩家能够玩传统的视频扑克游戏并在初始从虚拟的 52 张牌的牌叠发给五张面向上的牌。牌可与传统纸牌游戏一样的方式发放，或在游戏装置的情况下，也可包括牌从预定数量的牌随机选择。如果玩家希望发牌，则

玩家经一个或多个输入装置选择要持有的牌，如按压相关的控制按钮或经触摸屏。之后，玩家按压发牌按钮，不想要的或丢弃的牌被从显示器消除，替换牌从牌叠中的剩余牌发出。这导致最后拿五张牌。该最后拿的五张牌与回报表比较，所述回报表使用传统的扑克牌排列确定获胜的牌。玩家被提供以基于获胜牌及玩家投注的点数的奖励。

在另一实施例中，投注游戏是多手版的视频发牌。在该实施例中，玩家被发给至少两手牌。在一个这样的实施例中，牌是同样的牌。在一实施例中，每一手牌与其自己的牌叠相关联。玩家选择要保持在主手中的牌。所保持的主手中的牌也可保持在另一手牌中。剩下的未保持的牌从所显示的每一手消除，且对于每一手，替换牌被随机发给该手。由于替换牌对于每一手独立随机发出，每一手的替换牌通常将是不同的。之后，扑克牌手排列被一手接一手的确定，并向玩家提供奖励。

奖金游戏

除了赢取投注游戏中的奖励以外，游戏装置还可给予玩家在至少一奖金游戏或奖金回合中赢取奖励的机会。在一实施例中，游戏装置在投注游戏中的触发事件之后向玩家提供一个或多个奖金游戏。

奖金游戏使玩家能够获得除从投注游戏获得的奖赏或回报之外的奖赏或回报。在一实施例中，奖金游戏可以是任何类型的适当游戏，或类似于投注游戏，或与其完全不同。在一实施例中，游戏装置包括在玩家已达到投注游戏中的触发事件或资格条件时将自动开始奖金游戏的程序。在另一实施例中，触发事件或资格条件可以是超出一定量的玩游戏量（游戏数、奖励数、时间、名次、点数）、在玩游戏期间所赚或随机奖励达到指定点数。

在一实施例中，在玩家有资格进行奖金游戏之后，玩家随后可通过连续地玩投注游戏而增加其奖金游戏参与。因而，对于玩家获得的每一奖金资格事件，如奖金符号，给定数量的奖金游戏投注点或点数可在编程来自然增加奖金投注点数或输入从而迈向最后的奖金游戏参与的“奖金测量计”中累积。在投注游戏中出现多个这样的奖金资

格事件可导致所奖励的奖金投注点数数量呈算术或几何增长。在一实施例中，多余的奖金投注点数可在奖金游戏期间兑换以延长玩奖金游戏的时间。

在一实施例中，对于奖金游戏，没有采用单独的报名费或出钱买玩其的资格。也就是说，玩家不可购买进入奖金游戏的资格，而是他们必须通过玩投注游戏赢得或赚到所述资格，因而鼓励玩投注游戏。在另一实施例中，奖金或投注游戏的资格可通过玩家简单的“出钱买”而完成，例如，如果玩家在通过其它指定活动获取资格不成功的话。

数据网络游戏

在一实施例中，如图 2B 中所示，本发明的一个或多个游戏装置 10 可通过数据网络相互连接或通过远程通信链路 58 与在中央位置如中央服务器或中央控制器 56 提供的每一游戏装置的部分或所有功能连接。更具体地，每一游戏装置的处理器可被设计以帮助在各个游戏装置和中央服务器或控制器之间传输信号。该实施例使不同游戏机的玩家能够在本发明的交互式游戏中相互竞争。

在一实施例中，提供给玩家的投注游戏奖励由中央服务器或控制器确定并提供给在本发明的游戏装置处的玩家。在该实施例中，多个这样的游戏装置中的每一个均与中央服务器或控制器通信。在玩家于游戏装置之一开始玩游戏的基础上，所启动的游戏装置将投注游戏奖励请求传给中央服务器或控制器。

在一实施例中，中央服务器或控制器接收游戏奖励请求并基于概率数据随机产生投注游戏的游戏奖励。在该实施例中，中央服务器或控制器能够保存和使用程序代码或其它数据，与游戏装置的处理器或存储装置类似。

在备选实施例中，中央服务器或控制器保持预定游戏奖励的一个或多个预定的池或组（包括为输结果的零奖励）。在该实施例中，中央服务器或控制器接收游戏奖励请求并从游戏奖励组或池独立选择预定的游戏奖励。中央服务器或控制器将所选择的游戏奖励标记为已使用。一旦游戏奖励被标记为已使用，其被阻止再次从组或池选择且

不能由中央服务器或控制器基于另一投注进行选择。所提供的游戏奖励可包括投注游戏奖励、奖金游戏奖励、或一连串游戏奖励如免费游戏。

中央服务器或控制器将所产生或选择的游戏奖励传给所启动的游戏装置。游戏装置接收所产生或选择的游戏奖励并将该游戏奖励作为投注游戏奖励提供给玩家。在备选实施例中，所产生或选择的游戏奖励将怎样呈现或显示给玩家，如投币机的转轮符号组合或纸牌游戏中发给的一手牌，也由中央服务器或控制器确定并传给所启动的游戏装置以向玩家呈现或显示。集中生成或控制可帮助游戏设立机构或其它实体保持适当的记录、控制游戏、减少及防止欺骗或电子或其它错误、减少或消除赢-输变动性等。

在另一实施例中，本发明的一个或多个游戏装置仅为监视目的与中央服务器或控制器通信。也就是说，每一单个游戏装置随机产生将提供给玩家的游戏结果，中央服务器或控制器监视在多个游戏装置上出现的活动或事件。在一实施例中，游戏网络包括连到中央服务器或控制器的实时或在线结算及游戏信息系统。该实施例的结算及游戏信息系统包括用于保存玩家简介的玩家数据库、用于跟踪玩家的玩家跟踪模块、和用于提供自动化娱乐场交易的点数系统。

还应意识到，服务器将数据传给每一单个游戏装置，这向游戏装置提供第一交互式游戏的结果，使得游戏装置具有结果数据以向玩家提供适当的投注游戏。还应意识到，交互式游戏和投注游戏可由单独的处理器控制，其直接或通过另一处理器或服务器通信。可采用这样的结构以简化设计协议并降低安全风险。

本发明的多个游戏装置能够通过数据网络连在一起。在一实施例中，数据网络是局域网（LAN），其中一个或多个游戏装置在游戏设立机构或部分游戏设立机构中相互实质上邻近并邻近于现场中央服务器或控制器。在另一实施例中，数据网络是广域网（WAN），其中一个或多个游戏装置与至少一非现场中央服务器或控制器通信。在该实施例中，多个游戏装置可位于游戏设立机构的不同部分或位于不同

于非现场中央服务器或控制器的游戏设施内。因而，WAN 可包括同一地理区域如城市或州中的非现场中央服务器或控制器及位于游戏设施内的非现场游戏装置。本发明的 WAN 游戏系统实质上与上述 LAN 游戏系统相同，尽管每一系统内的游戏装置的数量可相互相对变化。

在另一实施例中，数据网络是因特网或内联网。在该实施例中，游戏装置的操作可使用至少一因特网浏览器在游戏装置处进行观看。在该实施例中，游戏装置的操作和点数的累积仅需通过传统的电话或其它数据传输线、数字信号线（DSL）、T-1 干线、同轴电缆、光缆或其它适当的连接而连接到中央服务器或控制器（因特网/内联网服务器）完成。在该实施例中，玩家可从因特网连接及计算机或其它因特网服务商可用的任何位置访问因特网游戏网页。计算机数量和因特网连接的数量及速度在近些年的膨胀增加了玩家从不断增加的远程站点玩游戏的机会。应意识到，数字无线通信带宽的增加可致使该技术适于部分或所有根据本发明的通信，特别是如果这样的通信被加密的情况下。更高的数据传输速度对增加显示的完善和响应及与玩家的交互作用是有用的。

在另一实施例中，在一个或多个游戏场所的多个游戏装置可以累进结构与中央服务器连成网络，如本领域所公知的，其中投注游戏的每一投注的一部分可被分配给奖金事件奖励。在一实施例中，主机地点计算机连到在多个相互远离的游戏场所的多个中央服务器以提供多场所连接的累进自动化游戏系统。在一实施例中，主机地点计算机可服务遍及不同地理位置分布的游戏装置，例如，包括城市内的不同位置或州内的不同城市。

在一实施例中，主机地点计算机对系统的全部操作和控制进行维护。在该实施例中，主机地点计算机监视整个累进游戏系统并计算所有累进的累积奖金。所有参与游戏场所向主机地点计算机报告并从其接收信息。每一中央服务器计算机负责游戏装置硬件及软件与主机地点计算机之间的所有数据通信。

应意识到，中央服务器还可跟踪或保存关于组中的游戏机的运行的另外的信息，如与以传统方式提供给玩家的游戏机相关联的一个或多个传统的累进奖励。此外，中央服务器可跟踪其它信息，如当（或如果）奖金事件由已被选择提供奖金事件的游戏机运行时。

应意识到，如果投注游戏或投注游戏处理器控制金钱或投注处理包括投注输入和回报，这样的处理器可将这样的信息传给中央服务器或控制器。中央服务器或控制器可集中来自所有游戏机的数据以确定玩家的数量、交互式游戏将持续多久、及任何其它适当的游戏功能或特征。

第一交互式游戏确定投注游戏的功能或提供给玩家的投注游戏

本发明的一实施例提供第一交互式游戏，其涉及需要一个或多个玩家输入的技能、部分技能、或伪技能。玩家输入导致结果。结果不导致金钱或其它有价值奖励提供给玩家。而是，投注游戏被总是提供给玩家。在一实施例中，游戏装置选择或确定多个不同功能之一如赔率表以基于交互式游戏的结果用在投注游戏中。游戏装置将投注游戏提供给玩家并基于所选择的功能或赔率表及玩家在投注游戏上的投注随机确定投注游戏的结果。投注游戏的结果可以是不导致奖励提供给玩家的输的结果，或导致金钱或其它有价值奖励提供给玩家的赢的结果。投注游戏中的结果还可或另外导致一个或多个奖金游戏的触发或激活，其向玩家提供金钱或其它有价值的奖励。在一实施例中，每一赔率表的平均预期回报是相等的或实质上相等。

在另一实施例中，游戏装置或游戏系统包括多个投注游戏。交互式游戏结果确定哪一投注游戏提供给玩家。在单一玩家实施例中，游戏装置向玩家提供与在交互式游戏中获得的结果相关联的投注游戏。在多玩家实施例中，游戏系统向每一玩家提供与该玩家在其玩交互式游戏中获得的相应结果相关联的投注游戏之一。应意识到，两个或多个或每一玩家可被提供不同的投注游戏。游戏装置向玩家提供投注游戏的结果，其可基于投注游戏的赔率表导致奖励。在一实施例中，每一投注游戏的平均预期回报是相等的或实质上相等。

图 1、3A、3B、3C、3D、3E、3F 和 3G 示出了游戏装置的一实施例，其包括第一交互式竞赛游戏。游戏装置使用竞赛游戏的结果确定哪一赔率表将在第二随后玩的投币游戏中采用。

与传统游乐中心游戏一样，交互式游戏要求玩家输入，总体上如图 3A 中所示。玩家在投注游戏上输入指定的投注，之后交互式游戏开始。游戏装置使玩家能够使用轮 31 及其它输入装置如踏板（未示出）以传统的方式操纵在所显示的跑道上或附近的车。因此，该交互式游戏需要玩家的多个输入。游戏目标是实现最高名次完成或成为第一个越过跑道上的终点线 68 的车。显示装置 16 在跑道 60 上显示三辆车，车 X62、车 Y64 和车 Z66。在该实施例中，玩家控制车 X62，游戏装置控制或操作车 Y64 和车 Z66。应意识到，在该交互式游戏中，竞赛可包括任何适当数量的车。

玩家通过使用轮 31 在跑道上进行操纵而玩竞赛游戏，如图 3B 中所示。每一车获得名次，如图 3C 中所示。玩家控制的车 X62 第一个到达终点线因而获得第一名。车 Z66 第二名完成，及车 Y64 第三名完成。游戏装置基于玩家在该交互式游戏中所获得的结果确定投注游戏的功能。在该例子中，游戏装置确定多个不同赔率表中的哪一个将在投注游戏中采用。

在该实施例中，投注游戏是投币游戏，其包括如图 3D、3E 和 3F 中所示的三个不同的赔率表。即，有不同的赔率表用于同一游戏或事件。游戏装置包括如图 3D 中所示的赔率表 A 70、如图 3E 中所示的赔率表 B 72、及如图 3F 中所示的赔率表 C 74。赔率表 A、赔率表 B 和赔率表 C 中的每一个具有不同的变动性及相同的平均预期回报。赔率表 A 70 具有最高的变动性，赔率表 B 具有中等的变动性，及赔率表 C 具有最低的变动性。变动性与奖励的值范围有关系。例如，对于所产生的三樱桃的符号组合，赔率表 A 的最低奖励是 5。当游戏装置在投注游戏中采用赔率表 A 时，在游戏装置产生 3 个 7 时可获得的最高奖励是 600。因而，赔率表 A 中的奖励具有 595 的变动范围，即最低可能奖励和最高可能奖励之间的差。在该例子中，获胜组合均具有

相同的产生在支付线上的概率。因此，对于四个获胜中的每一获胜，平均预期回报是 175。赔率表 B 具有 300 (325-25) 的变动范围，四个获胜中的每一获胜的平均预期回报是 $175((25+125+225+325)/4)$ 。赔率表 C 具有 20 (185-165) 的变动范围，且四个获胜中的每一获胜的平均预期回报也为 $175((165+170+180+185)/4)$ 。不管采用哪一赔率表，提供给玩家的奖励平均值均为 175。应意识到，这些平均值不作为输或非赢结果的因子。还应意识到，每一赔率表具有不同的变动性和相同的平均预期回报或可具有实质上相似的平均预期回报。因而，不管游戏装置在投注游戏中采用哪一赔率表，投注游戏的平均预期回报是相同的或实质上相同的。

应意识到，根据本发明，赔率表产生的其它方法，不管是已知的、传统的还是新的，均可通过具有相同的赔率表但不同概率的结果而产生相同的效果。例如，对于所有组合，赔率表 D 可提供较赔率表 E 更高的奖励及更低的出现这样的组合的概率，其平均导致相同的初始投注回报比。

在该实施例中，交互式游戏中的每一名次或结果与同投注游戏相关联的不同赔率表之一相关联或与其对应。当玩家在交互式游戏中获得第一名时，游戏装置在投注游戏中采用赔率表 A 70。当玩家在交互式游戏中获得第二名时，游戏装置在投注游戏中采用赔率表 B 72。当玩家在交互式游戏中获得第三名时，游戏装置在投注游戏中采用赔率表 C 74。因而，玩家在交互式游戏中获得的名次或游戏结果确定游戏装置在投注游戏中采用哪一赔率表。在该实施例中，如果玩家在交互式游戏中获得较好的名次，则他们有机会在投注游戏中获得更高的奖励。应意识到，交互式游戏中的平局、相等或实质上相等的结果可导致在投注游戏中采用相同或类似的赔率表。

在该例子中，由于玩家在交互式游戏中获得第一名，游戏装置在第二投币游戏中采用赔率表 A。

如图 3G 中所示，游戏装置在显示装置 18 上显示投币游戏。转轮自动开始旋转或基于玩家的输入开始旋转。投币游戏在支付线 52 上

产生 7 7 7 的组合。因为玩家在第一竞赛游戏中获得第一名且赔率表 A 与第一名的交互式游戏结果相关联，因此游戏装置在投币游戏中采用赔率表 A。游戏装置根据赔率表 A 评价沿支付线产生的符号。因此，玩家赢得 600 金钱单位的奖励，如图 3G 中所示。如果游戏装置已在支付线上产生三条，则根据赔率表 A，游戏装置应向玩家提供 10 个金钱单位的奖励。

应意识到，如果玩家在交互式游戏中获得第二名，则游戏装置采用赔率表 B。如果投币游戏产生相同的符号组合 7 7 7，则游戏装置应向玩家提供 325 金钱单位的奖励，其是赔率表 B 中与组合 7 7 7 相关联的奖励。

应意识到，在该实施例中，每一赔率表具有相同的平均预期回报。不管在投注游戏中采用哪一赔率表，游戏装置平均付出相同数量的金钱。因而，在交互式游戏中采用的技能元素或交互式游戏中的实在结果不确定提供给玩家的奖励，而是仅确定可能的奖励范围。不管交互式游戏结果或投注游戏中采用的赔率表如何，提供给玩家的平均预期回报是相同的。

在一实施例中，游戏装置基于交互式游戏的结果确定累积奖金奖励的资格。例如，游戏装置包括两个与投注游戏关联的赔率表。赔率表之一包括累积奖金奖励如 \$1,000,000。第二赔率表不包括累积奖金奖励的可能性。如果玩家在交互式游戏中获得某一或指定的结果如第一名，则游戏装置在投注游戏中采用包括累积奖金奖励的赔率表。

在一实施例中，每一赔率表的符号组合具有相同的概率。在另一实施例中，多个符号组合中的每一个与不同的被产生概率相关联。即，符号组合以大多数投币机上的传统方式加权。

在另一实施例中，游戏装置或游戏系统包括多个投注游戏。交互式游戏结果确定哪一投注游戏提供给玩家。在单一玩家实施例中，游戏装置向玩家提供与在交互式游戏中获得的结果相关联的投注游戏。在多玩家实施例中，游戏系统向每一玩家提供与该玩家在其玩交互式游戏中获得的相应结果相关联的投注游戏之一。应意识到，每一玩家

可被提供不同的投注游戏。游戏装置向玩家提供投注游戏的结果，其可基于与该投注游戏相关联的赔率表导致奖励。

在一备选实施例中，游戏装置包括多个投注游戏。游戏装置至少部分基于交互式游戏的结果确定哪一投注游戏提供给玩家。例如，游戏装置包括多个投注游戏如不同的投币游戏。如果玩家在交互式游戏中排名第一，游戏装置使玩家能够玩第一投币游戏作为投注游戏。如果玩家在交互式游戏中排名第二，则游戏装置使玩家能够玩第二投币游戏。如果玩家在交互式游戏中排名第三，则游戏装置使玩家能够玩第三投币游戏。游戏装置基于投注游戏的结果向玩家提供结果，如输或赢。两个或多个或所有投币游戏可以以任何适当的方式不同，如具有不同的赔率表、不同的奖励和/或不同的符号组合概率。

在本发明的另一实施例中，游戏系统或游戏单元包括中央服务器或控制器，其包括多个游戏机。游戏系统包括至少一交互式游戏和至少一投注游戏。游戏系统使多个玩家能够在交互式游戏中相互竞争。游戏系统向每一玩家提供其在交互式游戏中的结果。在一实施例中，交互式游戏的结果确定用于连接的游戏机之一的每一玩家的投注游戏的至少一功能。在另一实施例中，游戏系统包括多个不同类型的投注游戏。在该实施例中，游戏系统基于交互式游戏中的结果确定多个不同类型的投注游戏中哪一投注游戏提供给玩家。

现在参考图 4A，游戏系统或游戏单元 100 包括多个中央服务器或控制器 56 和多个游戏机或游戏装置 102a、102b、102c 和 102d。应意识到，游戏系统或单元可包括与中央服务器或控制器 56 通信或与其连接的任何适当数量的游戏机。这些游戏机在此也被称为游戏机、游戏站或连接的游戏机。游戏机可以是相同类型或不同类型的游戏机。游戏机具有相同的交互式游戏和相同的投注游戏。或者，它们可具有不同的投注游戏或不同类型的投注游戏。例如，一个游戏机可适于玩投币投注游戏，而另一游戏机可适于玩扑克投注游戏。组中的游戏机 102a-102d 中的每一个的运行均由中央服务器 56 监视。中央服务器或控制器可以是任何适当的服务器或计算设备，其包括处理器

和存储器或存储装置。在另一实施例中，中央服务器是渐次控制器或游戏系统中的另一游戏机。

如图 4A 中所示，在一实施例中，每一游戏机或站分别包括座椅 104a、104b、104c 和 104d 及轮 106a、106b、106c 和 106d。应意识到，游戏机也可或另外包括任何适当类型的输入装置，包括但不限于操纵杆、键盘、按钮、枪和滚球。每一游戏站分别包括第一显示装置 108a、108b、108c 和 108d，其用于显示每一玩家参与其中的相同的第一竞赛交互式游戏。每一游戏站还分别包括投注输入 112a、112b、112c 和 112d 以接受硬币、代币、美元、票证或其它形式的支付。每一游戏站分别包括金钱投放器如自动出票器 114a、114b、114c 和 114d。由这些显示装置形式的交互式游戏中的结果对于交互式游戏的所有玩家是相同的。每一游戏站分别包括第二显示装置 110a、110b、110c 和 110d，其用于单独显示单独的投注游戏。这些投注游戏相互独立并可向玩家提供不同的结果，这些不同的结果可导致给玩家的奖励不同。

应意识到，在另一实施例中，具有相同结果的同一投注游戏被提供和显示给玩家。因为用于评估奖励的赔率表可以不同，因而提供给玩家的任何奖励可以不同。

更具体地，在多游戏机实施例中，相同的投注游戏如相同的代币游戏可被提供给一个或多个或每一玩家。游戏机可采用两个或多个不同的赔率表用于所述玩家的投注游戏。相同的结果可被提供给该投注游戏的所有玩家。如果有，提供给每一玩家的奖励将基于与该玩家相关联的投注游戏的赔率表。例如，如果结果是三条，基于对玩家采用的不同赔率表，第一玩家可获得 60 金钱单位的奖励，第二玩家可获得 30 金钱单位的奖励。在另一例子中，基于对玩家采用的不同赔率表，一个百搭符号结果对一玩家可导致 10 金钱单位的奖励，而对另一玩家则不导致奖励（即输）。因而，相同的游戏显示和结果可被提供给两个或多个玩家，其导致不同的奖励或一个或多个奖励及一个或多个输的结果。

在该实施例中，游戏机基于游戏装置的投注游戏上的适当资金提供或投注而变为活动的或进入活动状态，如基于指定的玩家最小投注。在一实施例中，每一游戏机要求玩家至少投注最小的量如 5 美元。在另一实施例中，游戏装置使玩家能够以传统的投币或其它投注游戏装置格式对投注游戏装置下注。在投注之后，游戏装置显示并启动交互式游戏。例如，在交互式游戏是竞赛游戏及投注游戏是投币游戏的情况下，游戏装置显示交互式游戏、投注游戏或二者以吸引可能的玩家。游戏装置显示第二投币游戏以使玩家能够以传统方式下注，如通过选择支付线的数量和每线投注量。在玩家完成下注之后，游戏装置自动或基于玩家的输入显示和/或启动第一竞赛游戏。

在通过玩家的输入而激活游戏机之一的基础上，中央控制器通知每一游戏机指示潜在玩家交互式游戏将马上开始。游戏机可产生视听、音频或可视信息以通知潜在玩家：游戏将在指定的时限内启动或开始。如果其它潜在玩家愿意参与玩交互式游戏，该信息也通知他们，他们将需要对投注游戏进行适当的投注。

如图 4B 中所示，玩家通过对投注游戏下注而向游戏机之一 102c 适当地提供资金。中央处理器启动分别由第一显示装置 108a、108b、108c 和 108d 中的每一个显示的顺序。第一显示装置中的每一个显示从 10 到 0 的计数，以使潜在玩家有时间下注并在未占用的连接的游戏机之一上玩启动的交互式游戏。之后，中央控制器在倒数计秒顺序结束后确定哪些游戏机为活动状态。即，中央控制器确定哪些游戏机将参与第一交互式游戏，其包括在指定时限内已下注的多个玩家。

如图 4C 中所示，在该例子中，玩家通过使用相应的投注输入装置 112a 和 112c 投注适当的量而对第一游戏机 102a 和第三游戏机 102c 下指定的注。在一实施例中，上部显示器 110a 和 110c 显示每一游戏机中各自的金钱单位数。在一实施例中，上部显示装置还显示每一玩家的投注量。

中央控制器使两个玩家能够在试图获得交互式游戏的第一名的过程中分别使用轮 106a 和 106c 在跑道上控制或操纵而玩第一竞赛游戏。

如图 4D 中所示，在车 C 102c 的玩家获得第一名，在车 A 102a 的玩家获得第二名。下部显示装置 108a 和 108c 向玩家指明获得的名次或结果。这些结果中的每一个确定每一活动游戏机将多个投注游戏中的哪一个提供给玩家。

在该例子中，游戏系统包括多个不同的投注游戏。如图 4E 中所示，每一游戏站用于使玩家能够玩投币、视频扑克、二十一点或基诺。在一实施例中，如表 120 中所示，交互式游戏的每一结果均与投注游戏相关联。例如，第三名与二十一点游戏相关联。当玩家在交互式游戏中获得第三名时，他们所玩的游戏装置使玩家能够玩二十一点投注游戏。

如图 4F 中所示，车 A 的玩家获得第二名，从而游戏机 102a 使玩家能够在上部显示装置 110a 上玩视频扑克游戏。车 C 的玩家获得第一名。因而游戏机 102c 使该玩家能够在上部显示装置 110c 上玩投币游戏。应意识到，投注游戏可以是任何适当的随机游戏。

每一投注游戏自动或基于玩家输入开始。活动游戏装置 102a 和 102c 中的每一个在各自的上部显示器 110a 和 110c 上提供确定的投注游戏。在另一实施例中，游戏系统在与每一游戏机的交互式游戏显示器相同的显示器上提供投注游戏。每一活动游戏机使玩家能够相互独立地玩所确定的投注游戏。在这些投注游戏中获得的每一结果均独立地随机确定。每一获得游戏机向每一玩家提供投注游戏结果。如果该投注游戏结果对于所述游戏是获胜结果，则游戏机向玩家提供奖励。

如图 4G 中所示，车 A 102a 的玩家在第二视频扑克游戏中赢得 100 金钱单位。下部显示装置 108a 显示通知玩家所赢得的量即 100 金钱单位的消息。上部显示装置 110a 通知玩家其赢了。车 C 102c 的

玩家未在投注游戏中获胜。即，提供给玩家的第二投币游戏没产生获胜结果。下部和上部显示装置 108c 和 110c 通知玩家其未获胜。

应意识到，尽管第三游戏机 102c 的玩家在交互式游戏中获胜，但该获胜不导致投注游戏中提供给玩家的奖励。第一游戏机 102a 的玩家未在交互式游戏中获胜但在投注游戏中赢得了奖励。因而，第一交互式游戏的结果实际上不确定将要提供给玩家的奖励。交互式游戏的结果确定游戏系统将哪一投注游戏提供给每一玩家。因而，对赢取投注游戏中的奖励而言，交互式游戏中的技能元素不会致使玩家处于有利或不利地位。

还应意识到，如果游戏设计者希望，则回报可以不同。在一个这样的实施例中，越高名次的完成者具有越好的总预期平均回报。例如，对第一名完成者，平均预期回报可以为 90%，对第二名完成者为 94%，对第三名完成者为 92%。

在上述多游戏机实施例中，如果在倒数计秒顺序结束之后在第三游戏机的玩家是唯一玩家（即没有其它玩家通过进行指定投注进入游戏），则如先前结合本发明的单一玩家实施例所描述的，该玩家将和游戏机比赛。游戏装置将向玩家提供交互式游戏中的结果，该结果确定游戏装置将多个投注游戏中的哪一个提供给玩家。

在另一实施例中，游戏系统包括一个投注游戏和与该投注游戏相关联的多个赔率表。在一实施例中，每一赔率表具有不同的变动性和相同的平均预期回报。游戏系统至少部分基于交互式游戏的结果确定在每一游戏系统的投注游戏中采用哪一赔率表。在一实施例中，至少一赔率表具有较至少一另一赔率表不同的变动性。在该实施例中，游戏系统在交互式游戏中获得第一名的玩家的投注游戏中采用具有最高变动性的赔率表。在一实施例中，其它活动游戏机中的每一个在交互式游戏中获得较低名次的玩家的投注游戏中采用赔率表之一。

应意识到，这些顺序游戏游戏机较传统的游戏机如投币机或视频扑克平均需要更多的时间。因此，应意识到，为具有竞争利润，这些游戏机可能需要每次玩收费更多或平均回报不与其它游戏机一样多。

还应意识到，多玩家实施例的每一玩家的投注游戏可以是相同游戏并具有相同的游戏结果，但多个或每一玩家可接收不同的奖励。在一实施例中，两个或多个玩家具有不同的投注游戏赔率表。例如，每一玩家玩交互式游戏并在交互式游戏中获得游戏结果或名次。投注游戏如投币游戏对每一玩家而言是相同的游戏。投币游戏或在各个显示装置上启动，或在一个较大的显示装置上启动。游戏系统在投币游戏中对每一玩家产生相同的符号。然而，两个或多个玩家具有不同的赔率表。赔率表可具有不同的获胜组合或不同的奖励或二者同时具备。玩家有从同一结果获得不同奖励的机会。

在另一实施例中，投注或金钱输入的量影响游戏之一或二者的一个或多个方面或特征。投注量可改变任一游戏的任何适当方面。投注量可在任一游戏中向玩家提供可认识到的或实际的优势。即，投注量可影响在交互式游戏或投注游戏中获胜的机会。

在一实施例中，投注量或可能的投注范围与交互式游戏或投注游戏的时长相关联。即，在该实施例的一例子中，一定量的投注买玩家玩交互式游戏一定量的时间，玩家可一直玩交互式游戏直到所分配的时限为止。应意识到，在许多交互式游戏中，额外的时间可改变获胜的机会。例如，在点累计游戏如射击游戏中，更多的时间可给予玩家自然增加更多的点的机会。在另一实施例中，玩家在给定的时间量内可玩尽可能多的交互式游戏。在另一实施例中，一定量或水平的投注买玩家玩投注游戏一定时间，玩家可在投注游戏中赢取一个或多个奖励。在该实施例的另一例子中，在固定的时间量期间玩家可玩尽可能多的投注游戏。应意识到，在这些实施例的任一之中，相对较大的投注可增加任一游戏或二者的时间分配额。

在一实施例中，投注不同或不等量的玩家能在多玩家交互式游戏中相互竞争。即，在一实施例中，游戏系统具有可能的投注范围，如最小投注为 2\$ 及最大投注为 25\$。玩家下该范围内的任何注并在交互式游戏中相互竞争，之后单独地玩投注游戏，不管投注量如何。投注量可影响交互式游戏或投注游戏或二者的任何适当方面。

在该不等投注实施例中，在交互式游戏和/或投注游戏中获胜的机会可基于投注量进行改变。

例如，在一实施例中，如果玩家投注较大的量，则游戏机在交互式游戏中产生可感觉出的优势或实际优势。例如，如果技能游戏或交互式游戏是具有跑道的竞赛游戏，则具有较高投注的玩家接收优势如更容易的跑道、更多时间完成运行或比一个、多个或所有其它玩家更快的车。该优势可以是可感觉出的优势，即该优势不实际上影响交互式游戏的结果。该优势也可是真实的优势，因而增大玩家获胜的机会。

投注可以任何适当的方式改变在投注游戏中获胜的机会。投注量可导致更高的投注游戏获胜机会。例如，较高的投注可确保提供给该玩家的赔率表比较低投注的赔率表具有更多的获胜符号组合。

在该不等投注实施例中，投注被用于确定投注游戏中的奖励量。即，如果玩家在投注游戏中获得获胜结果，则玩家接收基于投注量和使用赔率表的奖励。如果玩家投注较大的量，对于投注游戏中的同一获胜结果，玩家将获得更高的奖励。应意识到，投注量也可用于确定交互式游戏中的奖励量。

在一例子中，玩家 A 投注 1\$、玩家 B 投注 2\$、玩家 C 投注 4\$ 和玩家 D 投注 2\$。在一实施例中，玩家 C 将具有在投注游戏中赢得奖励的最高机会。即，玩家 C 较任何其它玩家具有更高的在投注游戏中获胜的比率。在另一实施例中，如果玩家 C 在投注游戏中获胜，则玩家 C 接收更高的奖励。即，如果玩家 A 和玩家 C 在投注游戏中均获得相同的获胜游戏结果，则玩家 C 将接收较玩家 A 更高的奖励。

另外，投注量可影响投注游戏的一个或多个特征。在一实施例中，一定的投注量给予玩家有资格玩奖金游戏的机会。在另一实施例中，一定的投注量可向玩家提供增加奖励的加倍器。投注量或改变赢得投注游戏的机会或增加投注游戏的奖励，或二者皆有。

应意识到，第一技能游戏可以是任何适当类型的交互式游戏。游戏可包括需要技巧的技能事件，如：(i) 在正确时间打击按钮；(ii) 将物体移到正确的位置；(iii) 完全瞄准物体；(iv) 以正确量的

压力或速度接触输入装置；(v) 击打输入装置正确的次数；(vi) 操纵物体离开迎面而来的物体或操纵移动的物体使其不碰撞其路径中的物体；或(vii) 以上的任何组合。

技能游戏也可包括智力技能，如：(i) 记住物体的位置或图象的内容；(ii) 正确地回答琐事问题；(iii) 进行适当的逻辑推导，例如决定靠边加油停车的合适时间；(iv) 进行适当的或战略决策，例如，保持同一类的三张扑克牌而不是一手同花的五张牌；(v) 正确地回答数学问题；或(vi) 以上的任意组合。

应意识到，交互式游戏结果可以任何适当的方式确定。在一实施例中，交互式游戏结果由在交互式游戏中获得的名次确定。在另一实施例中，游戏装置基于交互式游戏中的点累计确定交互式游戏结果。在该实施例的一例子中，游戏装置包括与投注游戏的功能或投注游戏的类型相关联的已定义范围。例如，在高尔夫游戏中，在交互式游戏中的总点累计确定哪一游戏作为投注游戏提供给玩家。如果玩家获得65击以下的分数，则投注游戏是投币游戏。如果玩家获得66-85击之间的分数，则投注游戏是扑克牌游戏。如果玩家获得高于100击的分数，则投注游戏是基诺游戏。应意识到，在该高尔夫实施例中，玩家可独自玩、与另一玩家一起玩、或与计算机一起玩，但第二游戏基于玩家的总点累计进行选择。因此，在多游戏机实施例中，所有玩家可具有相同或不同的第二游戏。在另一实施例中，交互式游戏结果基于在游戏中找到的图符的数量。在另一实施例中，交互式游戏结果基于玩家玩的回合数或在游戏中获得的级数进行确定。在另一实施例中，交互式游戏结果基于在游戏中消除的物体数量确定。

投注游戏可以是具有来自基础或奖金游戏的随机结果的任何适当游戏，如但不限于投币、扑克、二十一点、轮盘、bunco、基诺、宾果、双骰儿、及其任何组合。

应意识到，本发明的游戏装置、游戏单元及游戏站可向玩家提供适当的音频、视频和/或视听消息以使玩家保持知道游戏的状态。例如，基于在游戏中出现成功结果，游戏装置可显示消息：玩家赢得游

戏及现在有资格玩具有某一赔率表的投注游戏。或者，不成功的结果消息可提供给玩家。

在另一实施例中，玩可以是基于时间的。在一实施例中，越快的玩可导致游戏机提供越好的赔率表。这鼓励玩家玩得更快并在交互式游戏有所提高。

应意识到，交互式游戏结果可确定投注游戏的任何适当的特征，如但不限于，提供给玩家的投注游戏、赔率表、平均回报百分比、奖金游戏的资格、加倍器的资格、累进奖励、奖金点数或金钱单位、游戏中的多个选择、游戏中的多个尝试、多个游戏、多条支付线、调节器如加倍器的量、和/或游戏的多个回合。应意识到，交互式游戏结果可确定投注游戏的一个或任何适当数量的功能、特征或特性。应意识到，由交互式游戏结果确定的投注游戏的辅助功能、特性或特征可被加权。例如，如果交互式游戏结果确定投注游戏的赔率表，某些赔率表相对于其它赔率表可被更频繁地采用或确定。还应意识到，每一赔率表的结果也可被加权。

还应意识到，在另一实施例中，在交互式游戏的一个或多个技能事件中的成功结果的数量可确定投注游戏或赔率表或投注游戏的其它特性。在一个这样的实施例中，交互式游戏的结果是数字，如击中了多少目标。这样的结果可从几个已知的传统的游乐中心或其它技能游戏提供。成功或失败的数量是交互式游戏的结果，其确定投注游戏的功能。

还应意识到，本发明包括技能和随机确定的多种组合来获得交互式游戏中的结果。在这样的实施例中，第一结果的部分基于技能及第一结果的部分基于一个或多个随机确定。在一例子中，玩家所得到的尝试入射击目标的数量基于随机确定。每一尝试或射击是否成功的确定基于使用玩家输入装置的玩家的技能。

应意识到，在多玩家实施例中，可采用界限范围或水平确定投注游戏或投注游戏的功能。因而，多个玩家必须获得相同的投注游戏或

相同的投注游戏赔率表。这些玩家可具有不同的结果，因为每一投注游戏相互独立地运行（即对该游戏具有独立随机产生的结果）。

在另一实施例中，多个玩家可作为团队玩交互式游戏并共同累计点或获得结果。在该实施例中，交互式游戏结果取决于该团队的所有玩家的输入。游戏系统确定并提供每一团队的交互式游戏结果。在一实施例中，这些玩家基于他们在交互式游戏中的额定结果获得相同的投注游戏或投注游戏赔率表。在一实施例中，每一团队独立地玩投注游戏，且每一团队成员独立地接收相同的投注游戏奖励。在另一实施例中，每一玩家相对于所有其它玩家独立地玩投注游戏。应意识到，投注游戏可给予同一团队的成员相同或不同的结果或奖励。

在另一实施例中，游戏系统包括多个游戏装置或游戏机，如上所述。游戏机包括第一交互式游戏和第二投注游戏。为参与游戏，玩家被要求投注一定量。如图 5 和 6 中所示，在一实施例中，一定量或百分比的投注为给交互式游戏的赢家的奖励或交互式游戏奖金提供资金，第二数量或百分比被分配用于从赔率表赢取，及第三数量被分配用于娱乐场。

更具体地，在该实施方式的一个例子中，如图 5 中所示，玩家被要求投注一定量如 2\$ 以启动该游戏系统的游戏机。如图 5 的表 150 所示，游戏机分配一定量或一定百分比的投注给不同的池或赔率表。在一实施例中，游戏系统平均分配投注的 10% 给交互式游戏奖池、投注的 80% 给赔率表的获胜结果或获胜赔率表结果、及投注的 10% 给娱乐场。即，平均 0.20\$ 为用于交互式游戏的获胜者的交互式游戏奖池提供资金，1.60\$ 为投注游戏的赔率表的获胜结果提供资金，及 0.20\$ 为运行游戏的住宅、娱乐场或公司提供资金。

在多玩家实施例中，在玩交互式游戏之后，每一玩家接收交互式游戏结果及玩家之一接收交互式游戏获胜结果或基于交互式游戏奖池的指定结果。即，玩家之一赢得一定量或百分比的交互式游戏奖池。在该例子中，玩家之一赢得等于该游戏投注的 10% 的量的一部分或

全部。应意识到，在投注游戏中，玩家可具有相同或不同的赔率表并玩相同或不同的游戏。

在该实施方式的一个例子中，交互式游戏奖池的 100% 给奖励给该游戏的获胜者。例如，如果有三个玩家玩投注为 2\$ 的竞赛游戏，每一玩家将接收交互式游戏结果，如第一名及第二名。竞赛游戏的获胜者将接收基于交互式游戏奖池的交互式游戏获胜结果。在一实施例中，交互式游戏获胜结果的玩家将接收 0.60\$，如图 5 的表 150 所示。即，交互式游戏的获胜者是保证获胜者。

在一实施例中，投注越高及玩家数量越高，则交互式游戏奖池越高，在该实施例中，给获胜者的奖金越大。例如，如图 6 的表 160 示出了相同的投注量但包括 5 个玩家而不是 3 个。有 5 个玩家玩多玩家游戏，且每一玩家投注 2\$。在一实施例中，交互式游戏的玩家赢得整个交互式游戏奖池，或 1\$。

应意识到，任何适当百分比或数量的投注可为交互式游戏奖池、投注游戏获胜结果赔率表、及家庭提供资金。还应意识到，交互式游戏奖池可以任何适当的方式进行奖励。例如，在一实施例中，对于游戏的每一运行，100% 的奖池均被奖励。

在另一实施例中，游戏系统在交互式游戏结束时不奖励整个交互式游戏奖池。在该实施例中，交互式游戏奖池的部分或所有被累积、保留或转滚以用于随后游戏的获胜者。在一实施例中，交互式游戏奖池累积，直到交互式游戏的玩家之一达到游戏水平或极限，如一定数量的点数。在另一实施例中，游戏系统给予每一交互式游戏的至少一玩家由交互式游戏奖池提供的奖励，但累积交互式游戏奖池的其余部分，直到出现触发事件为止，如预定义的游戏获胜、时间长度、一定数量的玩家玩游戏、或交互式游戏奖池达到一定数量。之后，游戏系统将所保留或累积的交互式游戏奖池的部分或全部基于一个或多个触发事件奖励给交互式游戏的玩家。

在另一实施例中，在交互式游戏的结果基础上，游戏系统不将交互式游戏奖池的部分或任一奖励给交互式游戏的玩家。而是，游戏系

系统将部分或所有交互式游戏奖池作为第二游戏的结果进行奖励。在一实施例中，交互式游戏的结果改变赢得第二游戏的机会或参与第二游戏的能力。例如，在一实施例中，第二游戏是彩票游戏。在一实施例中，游戏系统基于交互式游戏的结果向每一玩家奖励抽奖给奖游戏的多次机会或多张彩票。例如，交互式游戏玩家的第一名赢得 100 张彩票中的 10 张，交互式游戏玩家的第二名赢得 100 张彩票中的 5 张，第三名玩家赢得 100 张彩票中的 1 张。因此，赢得第二游戏的奖励的机会由交互式游戏结果确定。在该实施方式的一个例子中，彩票被抽出，直到有抽奖给奖游戏赢家为止。即，对于每一交互式游戏，交互式游戏奖池的部分或全部将被奖励给玩家。即，如果抽出的第一张彩票为非赢家，则抽奖将继续直到抽出获胜彩票为止。在另一例子中，如果在一定数量的抽取中没有抽出获胜者，则交互式游戏奖池被累积到抽奖给奖游戏的下一次抽奖。应意识到，交互式游戏奖池可继续被累积或转滚适当次数。应意识到，第二游戏可以是任何适当的第二游戏。还应意识到，交互式游戏奖池的奖励可以任何适当的方式进行奖励。

在一实施例中，交互式游戏奖池仅被奖给特定的获胜或游戏结果。例如，在一实施例中，在数据网络如因特网上玩游戏，交互式游戏是具有许多玩家的点累积游戏。在一实施例中，交互式游戏奖池仅在玩家达到一定的点累积时才被奖励给玩家。在另一实施例中，交互式游戏奖池的部分可奖给达到一定点累积的玩家，且一定量的交互式游戏奖池给游戏的获胜者。即，除了奖给交互式游戏的获胜者的奖金以外，安慰或临时奖励可从交互式游戏奖池给予玩家。

在另一实施例中，游戏机或系统使玩家能够对交互式游戏奖池下附加投注。在一实施例中，游戏系统或装置使玩家能够下用于交互式游戏的 1 注及单独的用于投注游戏的注，或者下注并指定一定数量的投注用于交互式游戏及一定数量的投注用于投注游戏。对交互式游戏的投注量被分配给交互式游戏奖池，对投注游戏的投注被分配给赔率表奖池或投注游戏奖池及提供场所的机构。该附加投注实施例可结合

上述的任何特征或实施例。例如，100%的交互式游戏奖池可每一游戏、每两游戏或基于点累积付给玩家之一。在一实施例中，附加投注具有指定的投注量，如 0.50\$，且该量被分配给交互式游戏奖池。在一实施例中，附加投注不是强制的，玩家具有投注交互式游戏的选项。

在这些投注分配实施例的任一之中，游戏系统或装置可对有资格赢取部分或所有交互式游戏奖池要求最小投注。例如，在一实施例中，为玩游戏，最小投注为 2\$。然而，在一实施例中，为有资格在交互式游戏中被回报一定百分比，玩家必须至少投注一定的最小投注量，如 5\$。如果玩家投注 2\$ 并赢得交互式游戏，游戏系统或游戏机向玩家提供更少百分比或量的交互式游戏奖池。如果玩家下注 5\$ 并赢得交互式游戏，则玩家赢得更高或最大数量的交互式游戏奖池。

在另一实施例中，游戏系统或游戏机基于比赛形式向交互式游戏的一个或多个玩家提供奖励。在该实施方式的一个例子中，交互式游戏的比赛被分成多个时间段。在一实施例中，游戏机的每一玩家或数据网络的玩家具有玩家跟踪卡或另一适当类型的玩家标识符。如果该玩家在指定的时间段内具有最高的交互式游戏结果或点累积，则游戏系统或装置向游戏的该玩家提供给予该时间段的获胜者的奖励。例如，游戏系统每半小时确定哪一玩家赢得该半小时的最多点数，并在玩家卡上通知该获胜者领取奖励，或向因特网玩家提供他们赢得奖励的消息并以电子方式奖励玩家奖金。该实施例可组合到在此公开的任何其它实施例中。例如，每一投注的一部分被分配给交互式游戏奖池，游戏系统每半小时向具有最高交互式游戏获胜结果的玩家提供部分或所有交互式游戏奖池。之后，游戏系统再次开始时间段并继续奖励每一时间段期间的至少一玩家。在一实施例中，间隔不是基于时间，而是基于玩一定数量的游戏。例如，对于每玩 1000 次游戏，游戏系统向该 1000 次交互式游戏的最高获胜者提供奖励，之后再次开始游戏计数。

在另一实施例中，如图 7A、7B、7C、7D、7E、7F、7G、7H 和 7I 中所示，游戏系统包括多个游戏回合，每一游戏回合包括交互式游戏

和投注游戏。在该实施方式的一个例子中，对于每一回合，游戏机 202a、202b、202c 和 202d 向玩家提供交互式游戏，之后游戏机 202a、202b、202c 和 202d 向玩家提供投注游戏。接着，游戏机向玩家提供下一回合的游戏。在一实施例中，对于每一回合的游戏顺序均要求投注。在一实施例中，玩家通过输入以继续而决定参加下一回合的游戏。输入可以是对下一回合投注一定数量或插入更多的钱或代币。在一实施例中，玩家使用交互式游戏的一个或多个控制进行输入从而继续，如所示实施例中的轮或踏板。在另一实施例中，该回合的交互式游戏获胜者赚得或被奖励免费进入随后的回合。即，玩家不必决定参加，而是免费的玩第二回合。应意识到，玩家可以任何适当的方式决定参加。在另一实施例中，玩家能够决定退出。即，玩家自动进入投注游戏，除非玩家做出不玩下一回合的输入。在一实施例中，游戏顺序的最后回合的投注游戏相较其它回合具有更高的赔率表或增加的奖励。在游戏的最后投注回合具有更高的奖励可鼓励玩家参与游戏的所有回合。在其它实施例中，每一随后的回合具有更高或更好的赔率表（即更高的平均预期奖励或更大的头奖）。

在一实施例中，如图 7A、7B、7C、7D、7E、7F、7G、7H 和 7I 中所示，交互式游戏要求玩家进行传统游乐中心游戏那样的输入，总体上如图 7A 中所示。交互式游戏是竞赛游戏，投注游戏是投币游戏。在一实施例中，游戏包括三个回合。即，竞赛游戏包括 3 个回合或 3 圈跑道，对于每一回合均有投注游戏。在每一回合之后，每一活动游戏机产生投币游戏并向玩家提供结果。之后，玩家必须进行另一投注以玩游戏的下一回合。

如图 7A 中所示，游戏系统或游戏机指示玩家插入为 1\$ 的最小投注以玩游戏的第一回合。在该实施例中，第一游戏机 204a、第二游戏机 204b、和第四游戏机 204d 的玩家至少插入所要求的 1\$ 投注。

如图 7B 中所示，每一启动的游戏机分别在主显示装置 208a、208b 和 208d 上激活竞赛游戏。游戏机使玩家能够使用轮或其它输入装置

如踏板以传统方式操纵所显示的跑道上或附近的车。即，每一玩家输入在跑道附近驾驶的方向。

在一实施例中，如图 7C 中所示，在第一回合之后，每一活动的游戏机 204a、204b 和 204d 在辅助显示装置 210a、210b 和 210d 上产生投币游戏的结果。游戏机将投币游戏的结果在主显示装置 208a、208b 和 208d 上显示给玩家。第一游戏机 204a 的玩家赢得 10\$。第二游戏机 204b 的玩家没有赢，第四游戏机 204d 的玩家赢得 15\$。

在一实施例中，玩家必须进行另一投注以继续游戏，如图 7D 中所示。如图所示，中央显示器 216 通知玩家插入 1\$或输入为 1\$的投注以继续游戏的下一回合。应意识到，游戏系统可以任何适当的方式或在任何适当的显示装置上将另外的投注的要求传给玩家。

如图 7E 中所示，游戏机 204a、204b 和 204d 的已插入下一投注的每一玩家正在主显示器 208a、208b 和 208d 上玩交互式竞赛游戏。在第二回合之后，每一游戏机的辅助显示装置 208a、208b 和 208d 产生投币游戏中的符号，如图 7F 所示。第一游戏机 204a 的玩家没赢（208a），第二游戏机 204b 的第二玩家赢得 20\$（208b），第四游戏机 204d 的玩家赢得 5\$（208d）。

如图 7G 中所示，中央显示装置 216 指示游戏机的玩家插入 1\$进行投注从而玩游戏的另一回合。

如图 7H 中所示，第二游戏机 204b 的玩家没有决定参加游戏的最后回合。因此，第二游戏机的玩家不能参与玩家有机会赢得更大奖励或奖金的最后一回合的游戏。第一游戏机 204a 和第四游戏机 204d 的主显示装置 208a 和 208d 显示最后回合的竞赛游戏。游戏机使玩家能够进行输入以在跑道附近操纵。

如图 7I 中所示，在第三跑道之后，第一游戏机 204a 和第四游戏机 204d 分别在主显示装置 208a、208d 上产生投币游戏。游戏机基于结果产生给玩家的奖励。第一游戏机 204a 的玩家赢得 500\$。最后游戏机 204d 的玩家赢得 5000\$。游戏结束，因为最后回合已结束，玩家被使能再次玩。

应意识到，交互式游戏和投注游戏可以是任何适当的游戏。游戏可具有任何适当数量的回合。在一实施例中，游戏的每一回合被限制到一定时间间隔。例如，每 10 秒开始新的回合。在一实施例中，对于每一回合，投注游戏与交互式游戏同时玩。即，在玩家玩交互式游戏的同时，游戏机产生投注游戏的结果。

在一实施例中，如上所述，每一玩家必须决定参加游戏的下一回合。每一玩家必须投注另一量以有资格玩游戏或游戏顺序的下一回合。在另一实施例中，每一玩家必须输入足够大的投注以有资格玩游戏的所有回合，如 3\$。之后，玩家必须决定退出游戏的下一回合以不玩下一轮。即，玩家必须进行输入表明他们不想玩游戏的下一回合或他们自动玩下一回合的游戏。任何适当的输入装置或控制装置可用于玩家决定参加或决定退出游戏。在一实施例中，交互式游戏的获胜者被使能免费玩下一回合。在另一实施例中，从投注游戏获得的任何赢得物均用于继续游戏。即，如果玩家在投注游戏中接收奖励，那些所得用于对下一回合下注。之后，在该实施方式的一个例子中，玩家必须决定退出下一回合以停止玩。在决定参加或决定退出游戏实施例中，任何适当的排队方法可用于使玩家能决定参加和决定退出游戏，如时间的倒数计秒或口头警告。

在一实施例中，另外的玩家可在游戏的任一回合开始时加入空闲的游戏机。即，如果游戏机空闲，玩家可进行投注并加入游戏。在另一实施例中，玩家仅可在游戏开始之时加入游戏。在另一实施例中，玩家可玩空闲的游戏机以开始他们自己的游戏会话。即，如果游戏系统包括 5 个游戏机及两个人正在一个游戏顺序中玩，一个、两个或三个另外的玩家可在空闲游戏机下注并相对新加入的玩家或相对游戏机玩游戏或游戏顺序。

在一实施例中，投注游戏的最后回合包括使玩家玩游戏的所有回合的额外激励。激励可以是额外的投注游戏、更好的赔率表、加倍器、奖金游戏的机会、累进累积奖金的机会、免费游戏的机会、或使玩家玩游戏的所有回合的任何适当激励。

应当理解，对本领域技术人员而言，对在此描述的目前首选的实施例的各种变化和修改将是显而易见的。这样的变化和修改可在不脱离本发明的精神和范围及不减少其优点的情况下进行。因此，这样的变化和修改由所附权利要求覆盖。

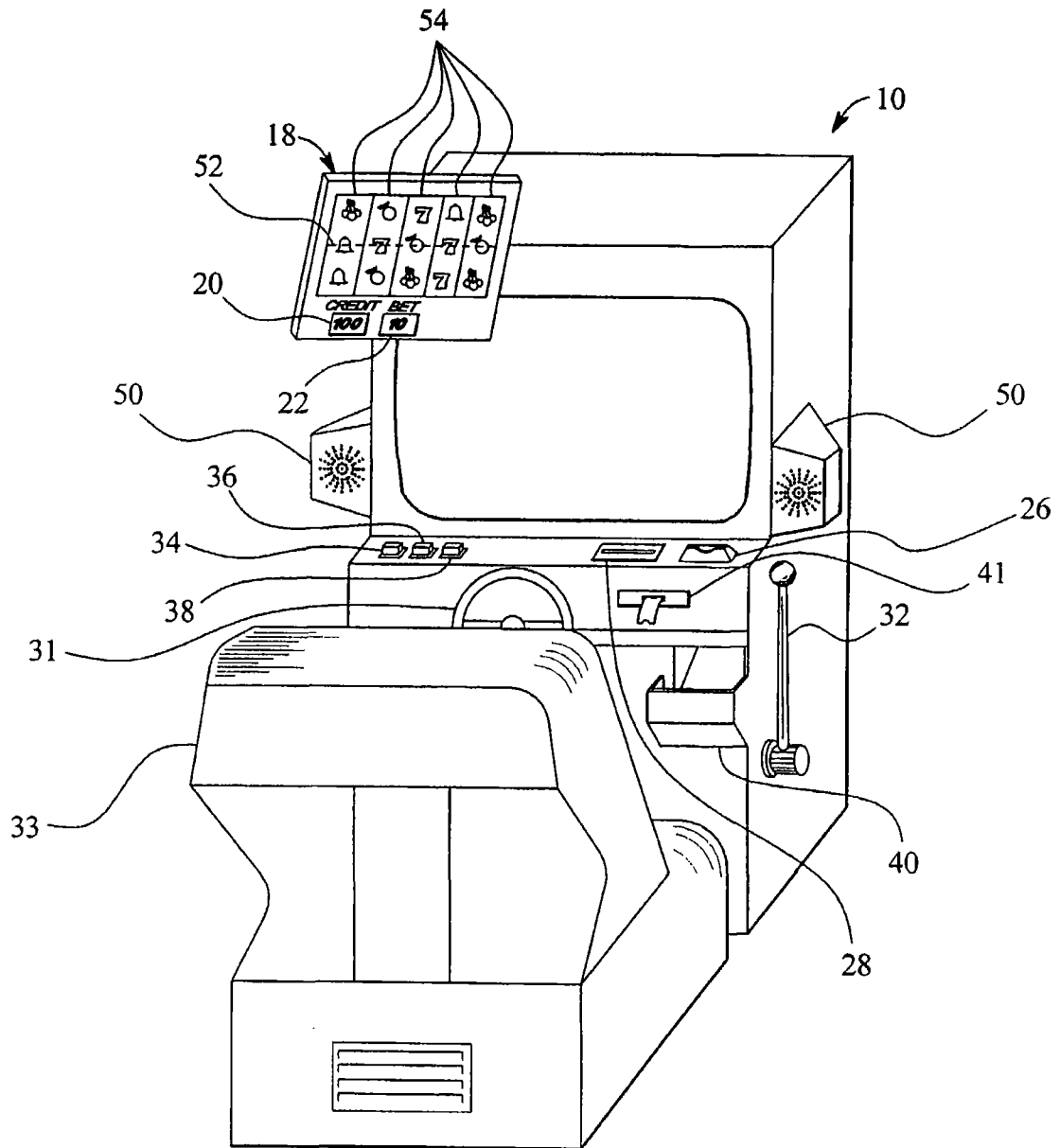


图1

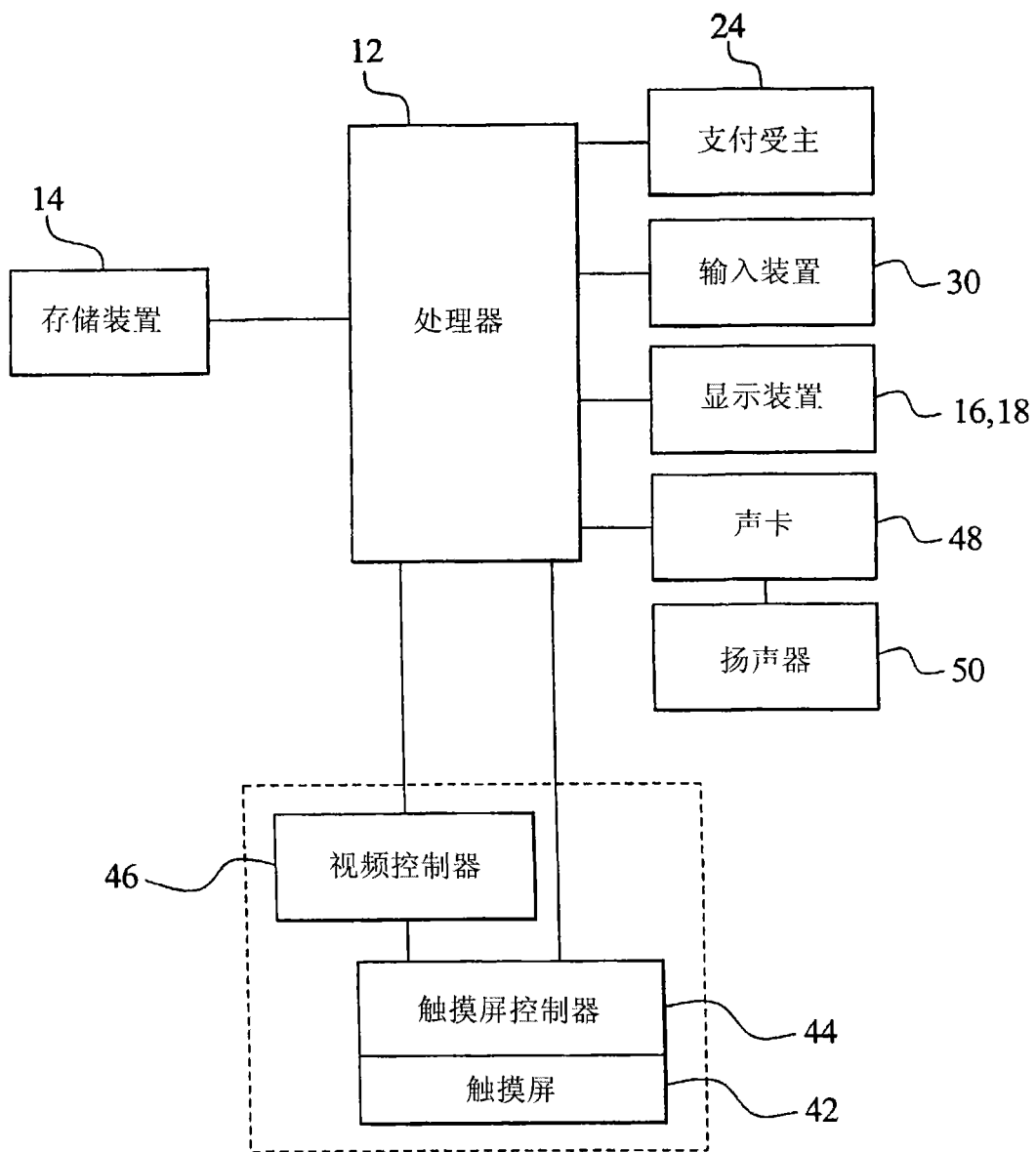


图2A

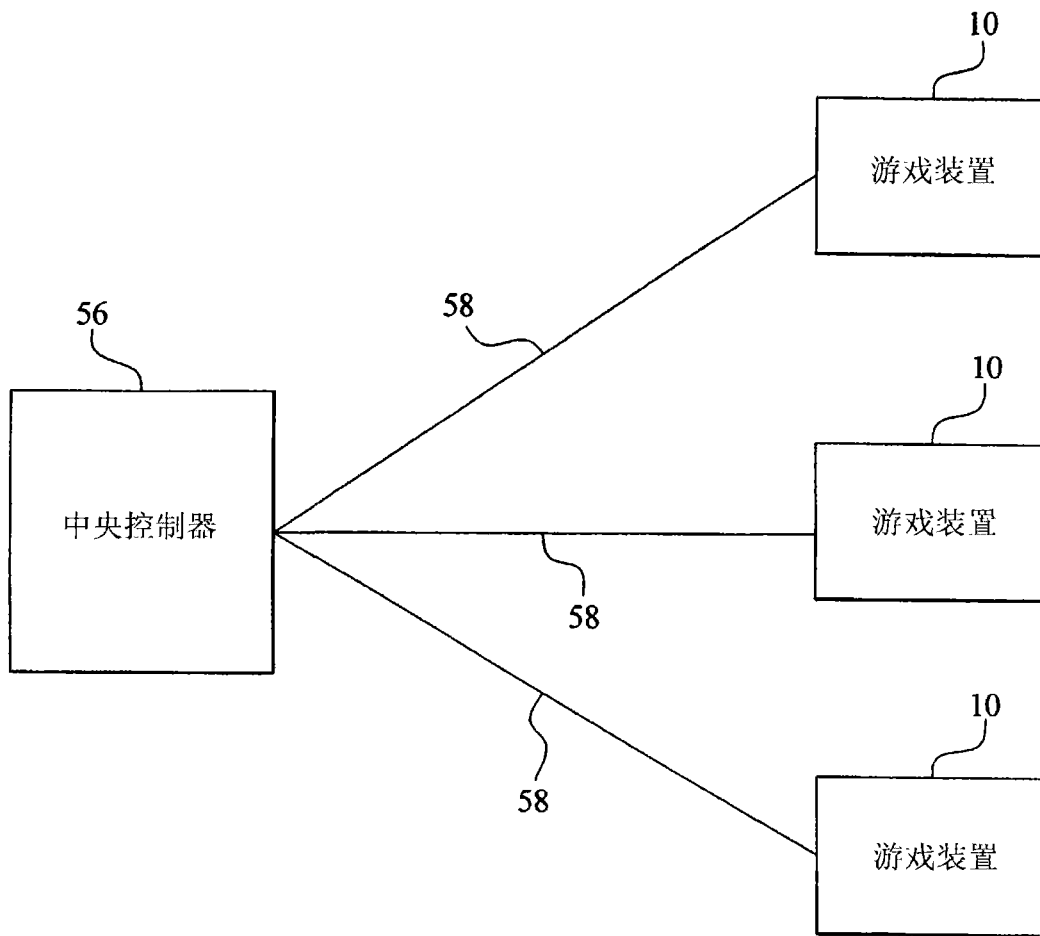


图2B

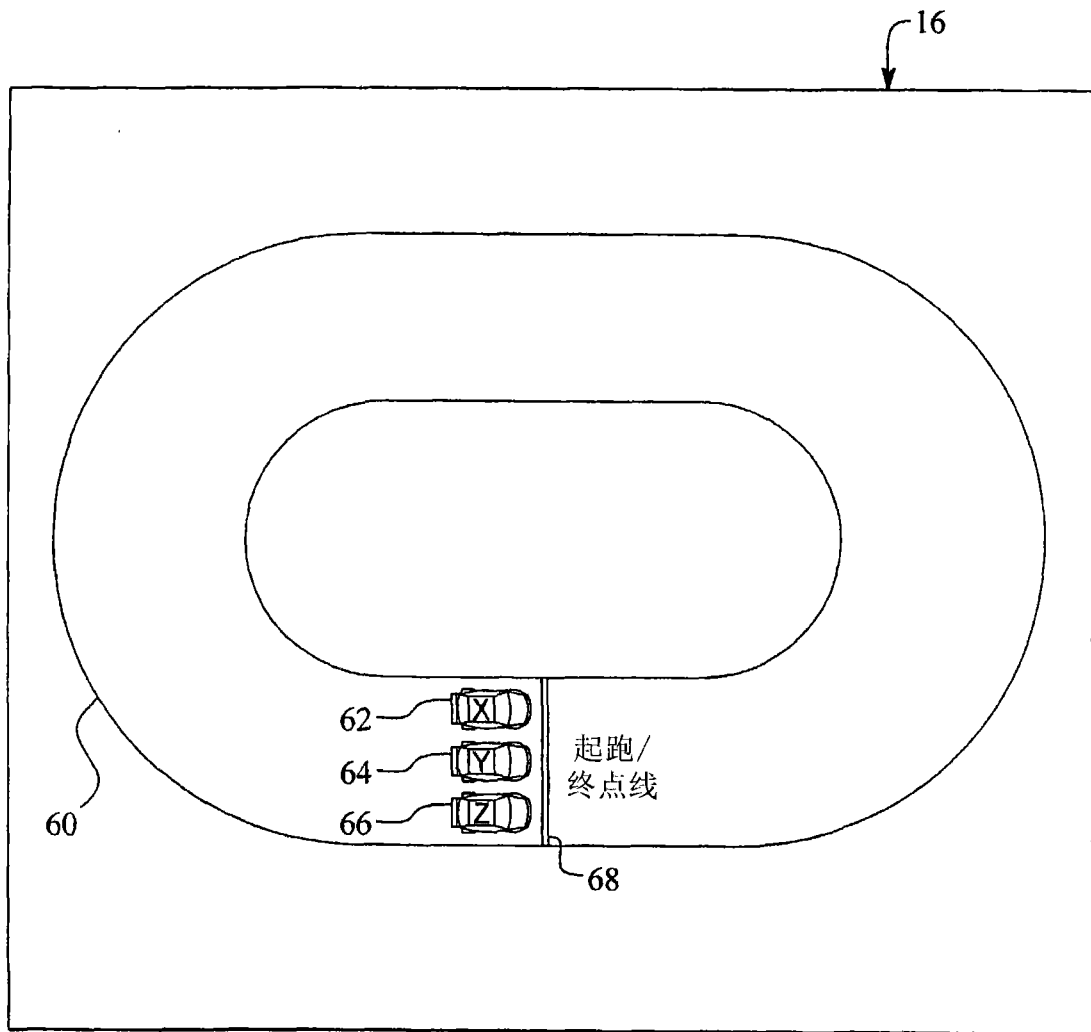


图3A

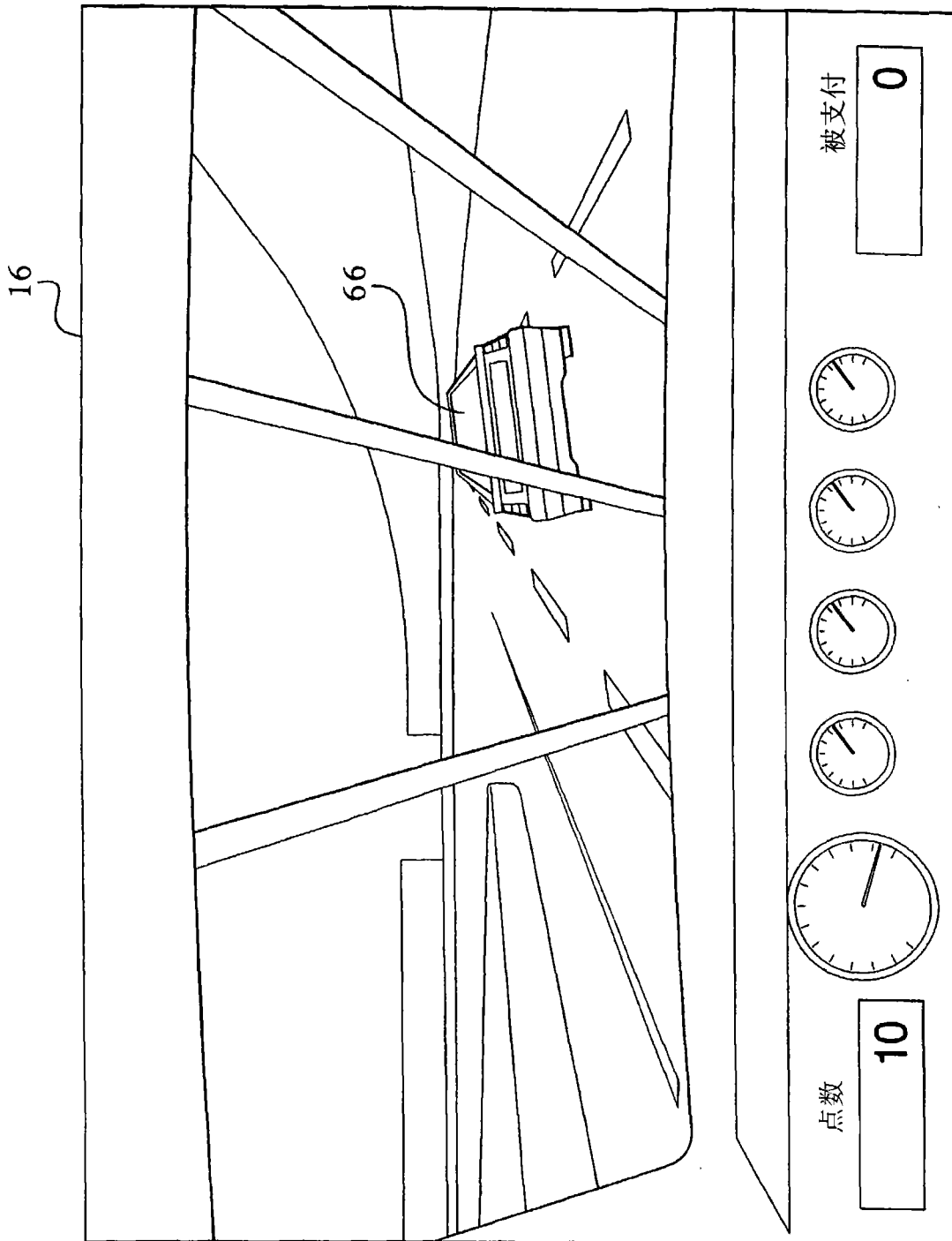


图3B

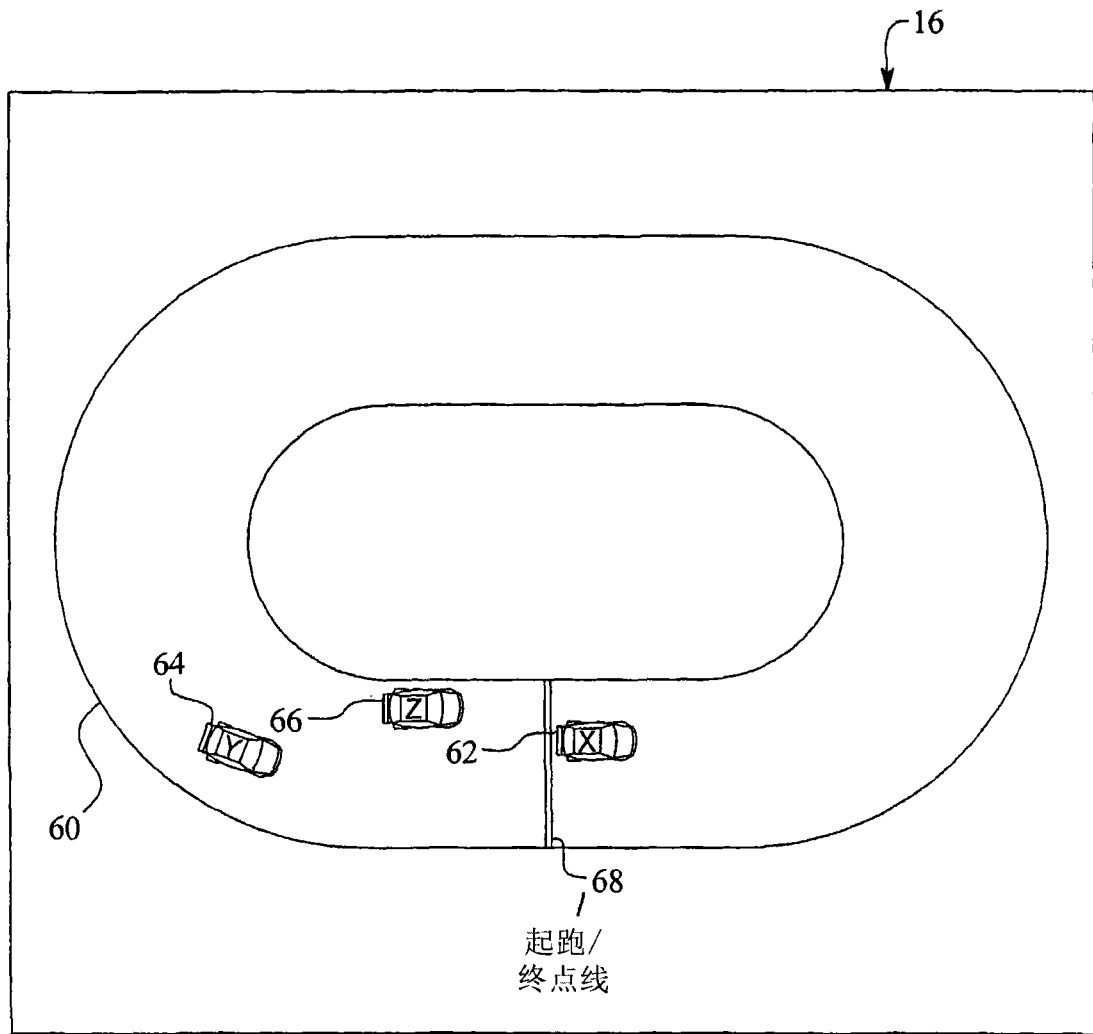


图3C

70

赔率表A

3 樱桃	5
3 条	10
3 铃	85
3 7	600

平均预期奖励 = 175

图3D

72

赔率表B

3 樱桃	25
3 条	125
3 铃	225
3 7	325

平均预期奖励 = 175

图3E

74

赔率表C

3 樱桃	165
3 条	170
3 铃	180
3 7	185

平均预期奖励 = 175

图3F

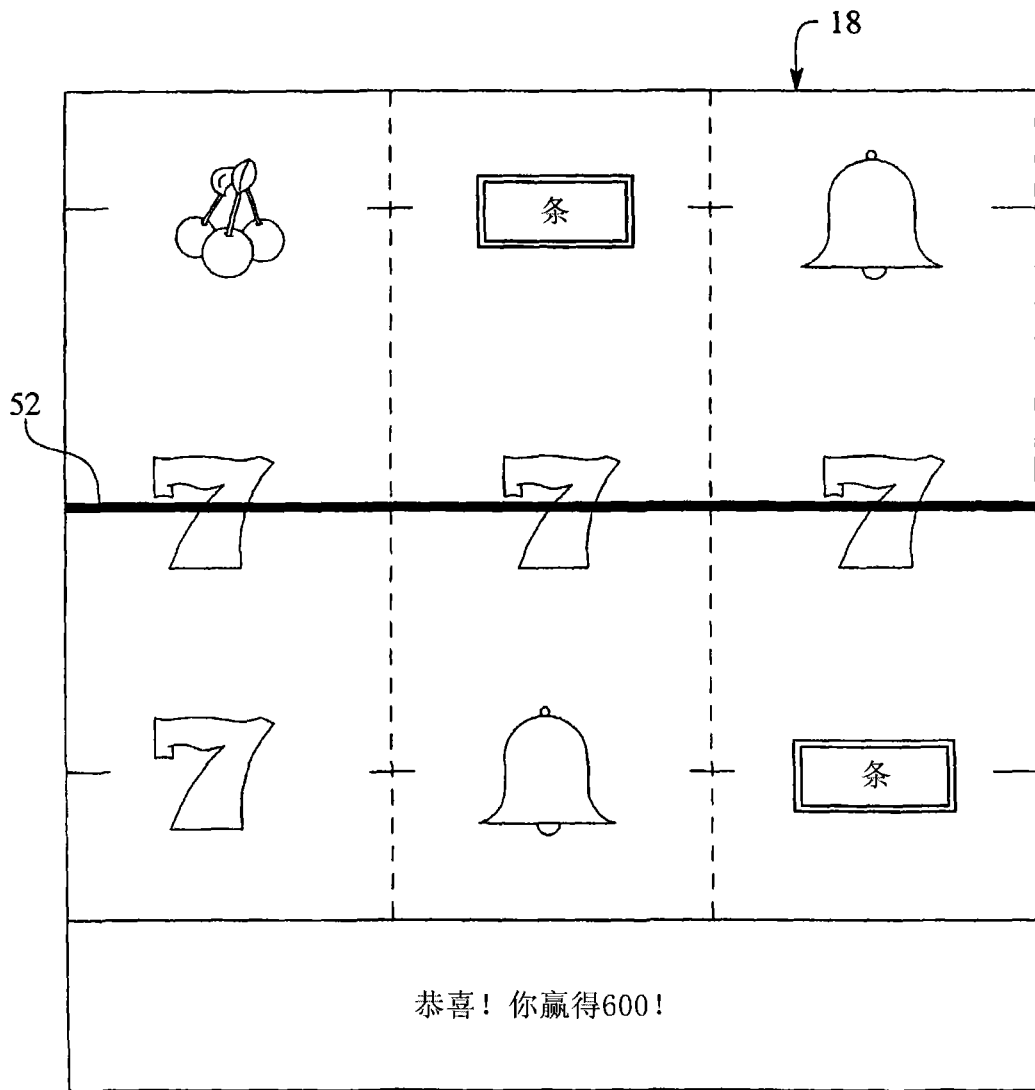


图3G

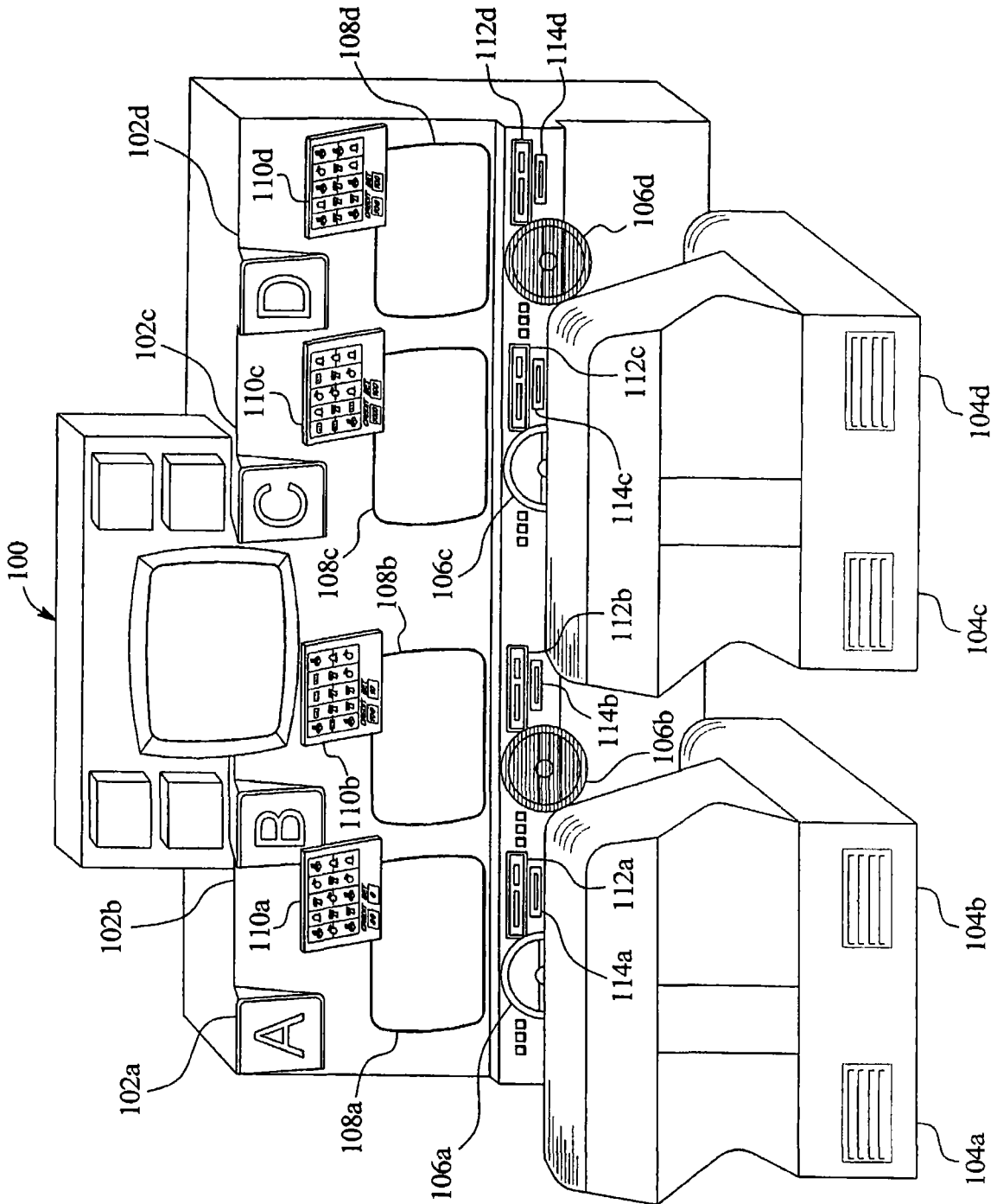


图4A

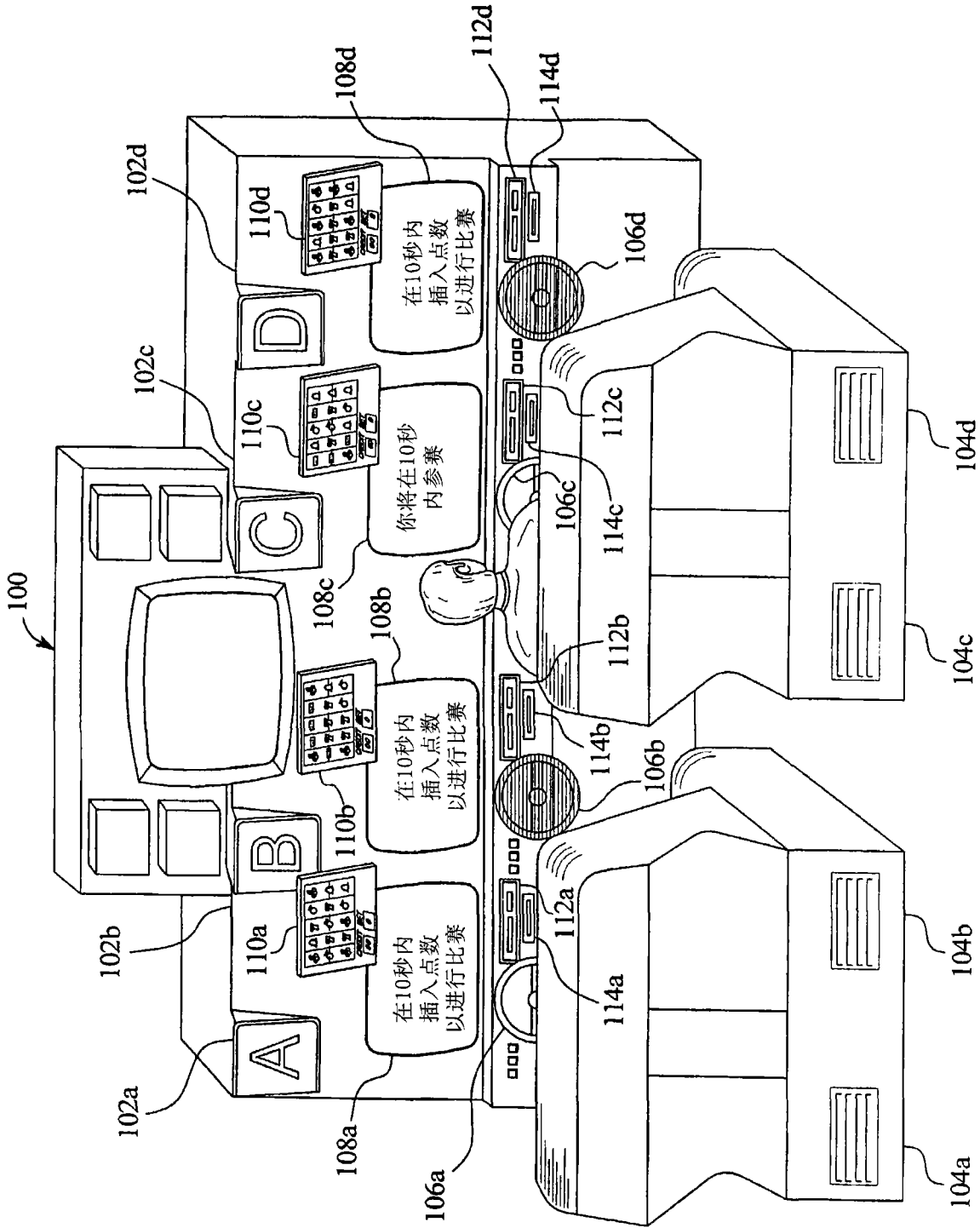


图4B

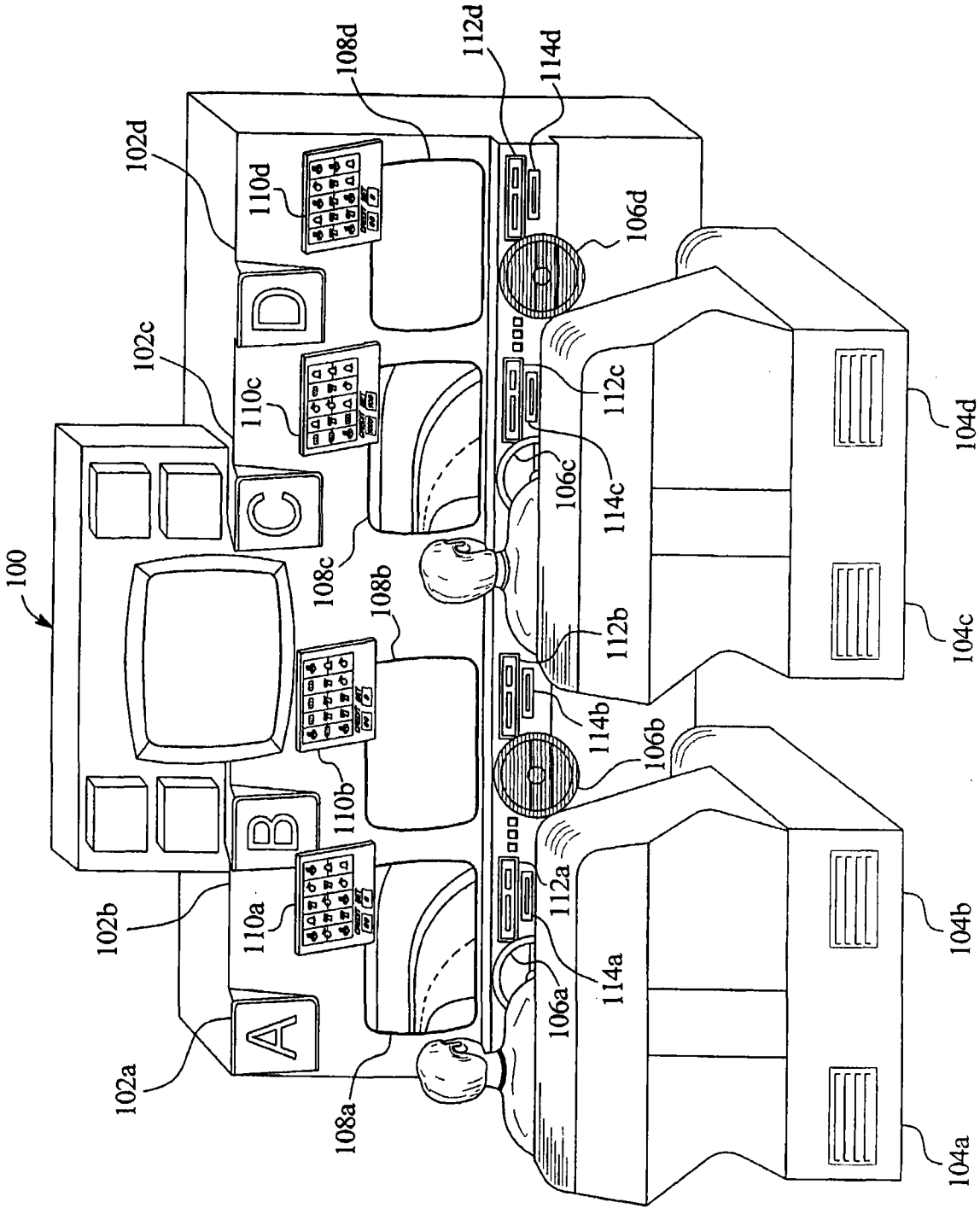


图4C

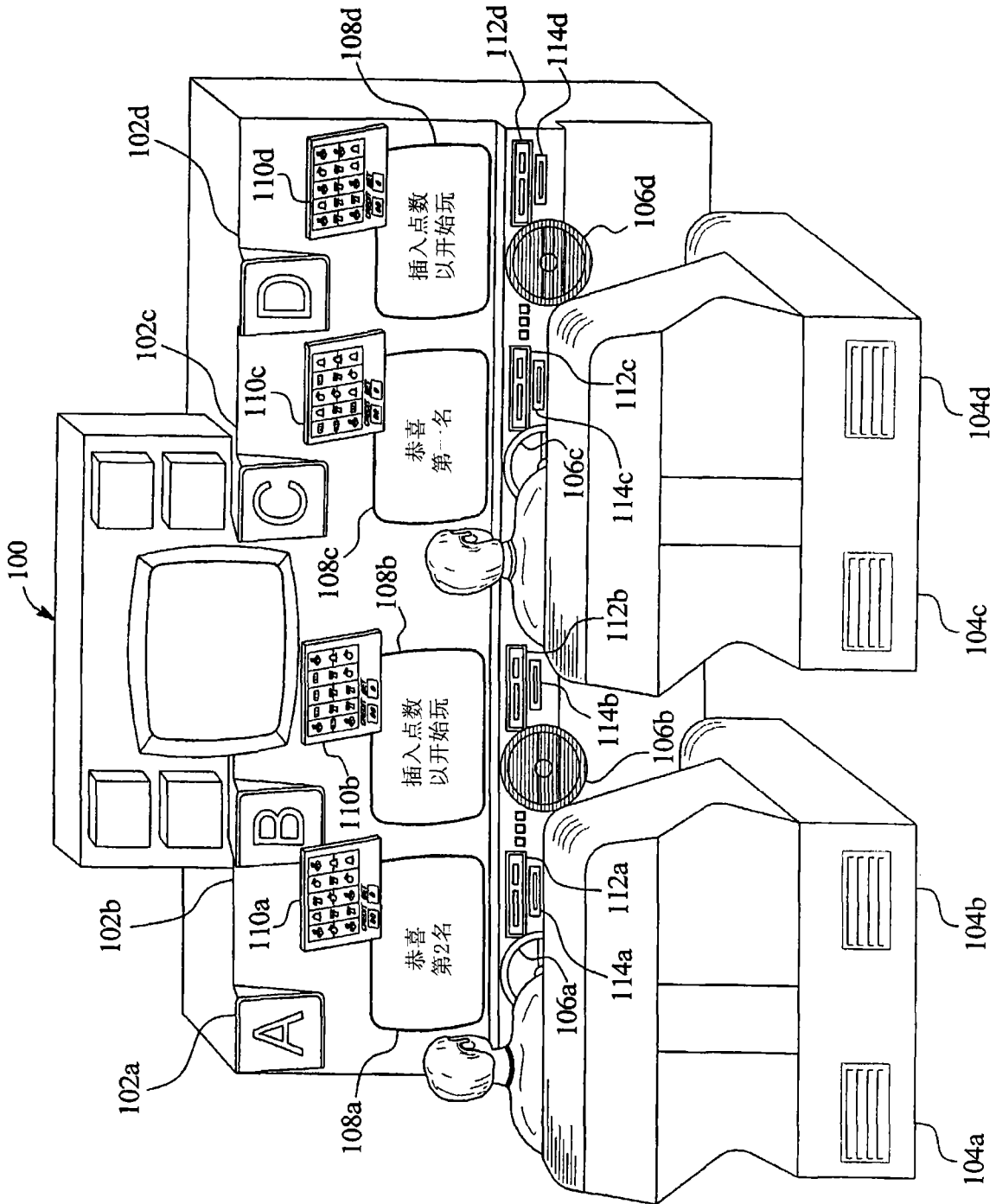


图4D

120

第一游戏结果	第二游戏
第一名	投币
第二名	视频扑克
第三名	二十一点
第四名	基诺

图4E

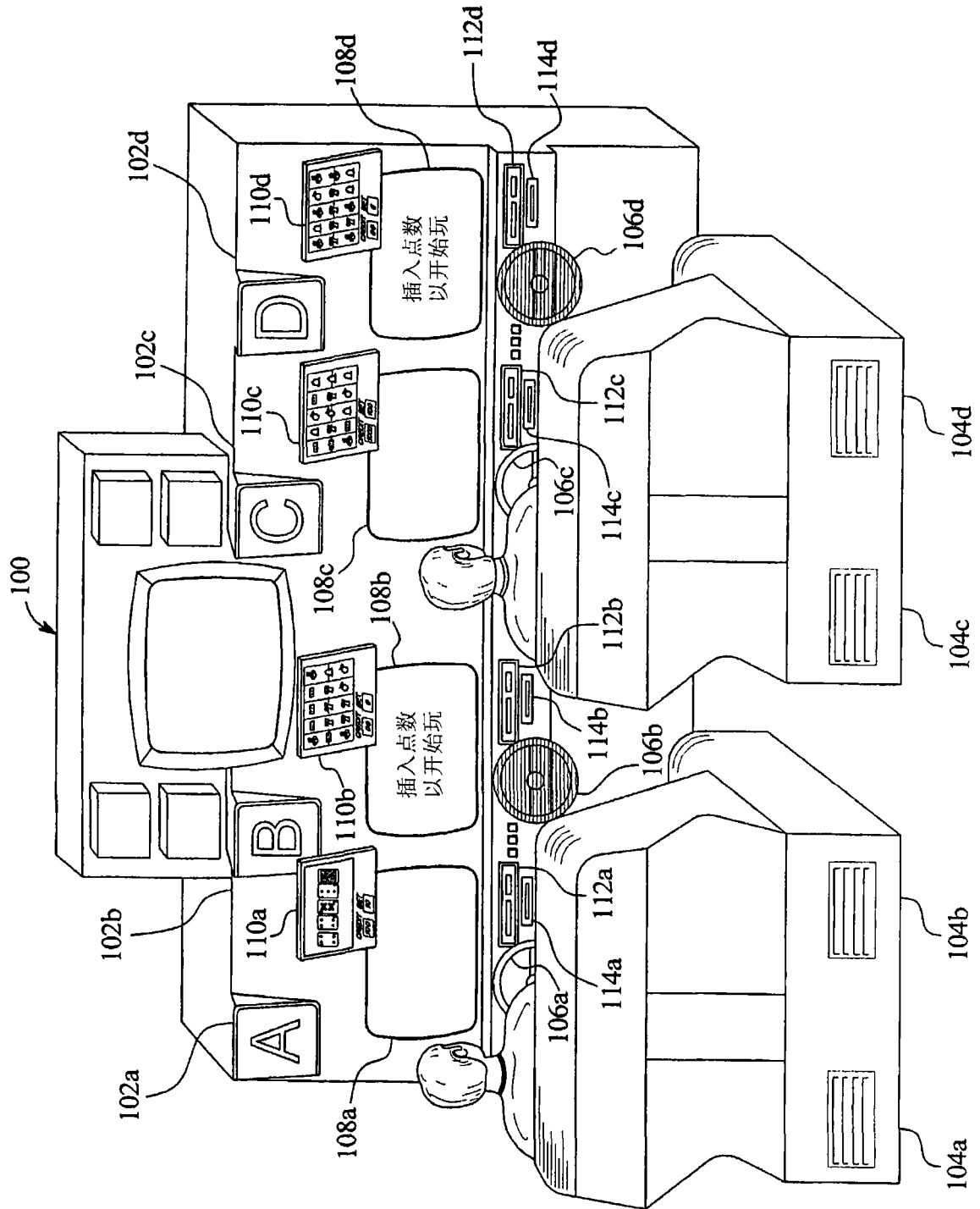


图4F

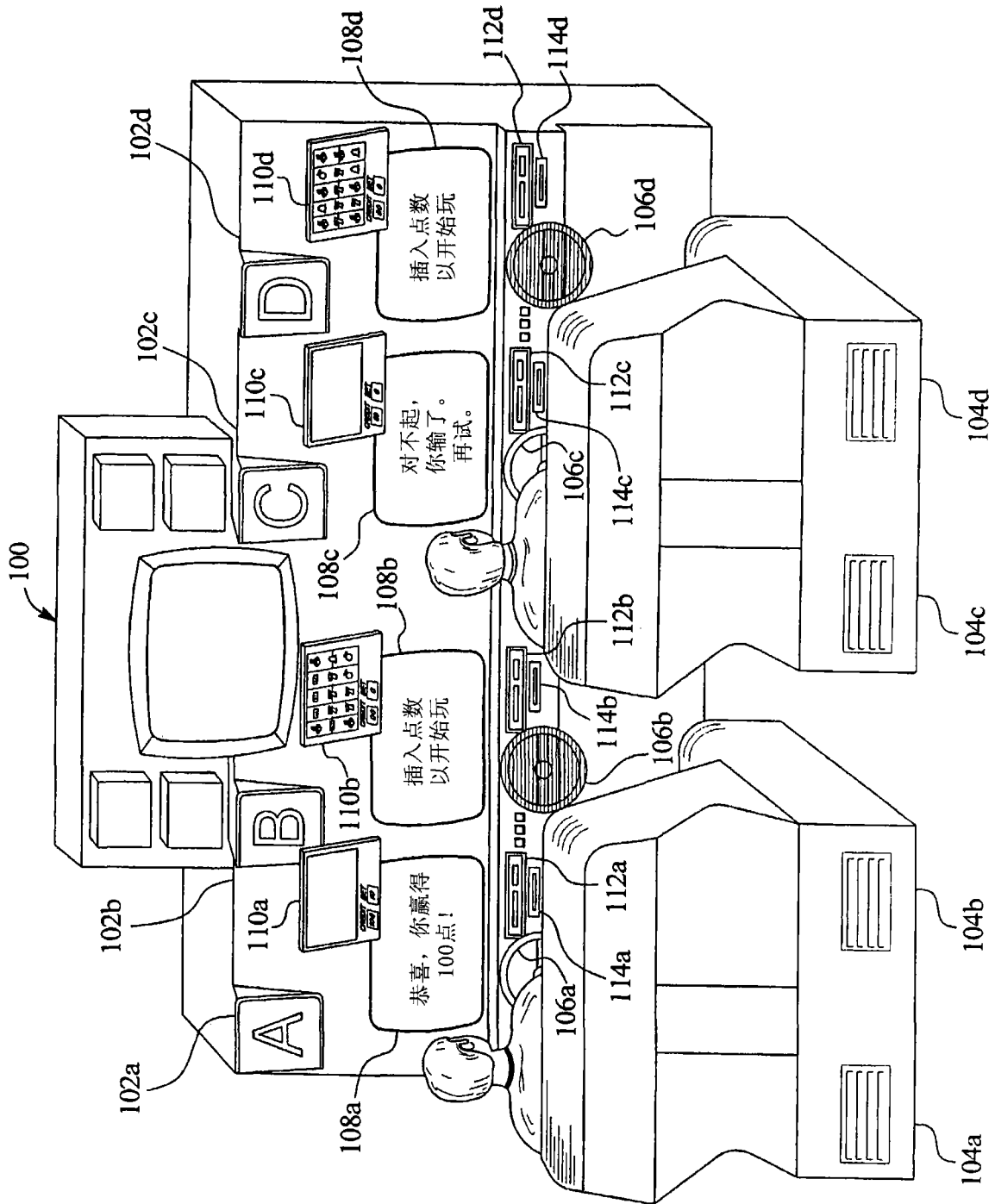


图14G

150

	投注	交互式游戏 奖池 (10%)	获胜赔率表 结果 (80%)	提供场所 机构 (10%)
玩家 1	\$2	\$0.20	\$1.60	\$0.20
玩家 2	\$2	\$0.20	\$1.60	\$0.20
玩家 3	\$2	\$0.20	\$1.60	\$0.20
总计	\$6	\$0.60	\$4.80	\$0.60

图5

160

	投注	交互式游戏 奖池 (10%)	获胜赔率表 结果 (80%)	提供场所 机构 (10%)
玩家 1	\$2	\$0.20	\$1.60	\$0.20
玩家 2	\$2	\$0.20	\$1.60	\$0.20
玩家 3	\$2	\$0.20	\$1.60	\$0.20
玩家 4	\$2	\$0.20	\$1.60	\$0.20
玩家 5	\$2	\$0.20	\$1.60	\$0.20
总计	\$10	\$1	\$8	\$1

图6

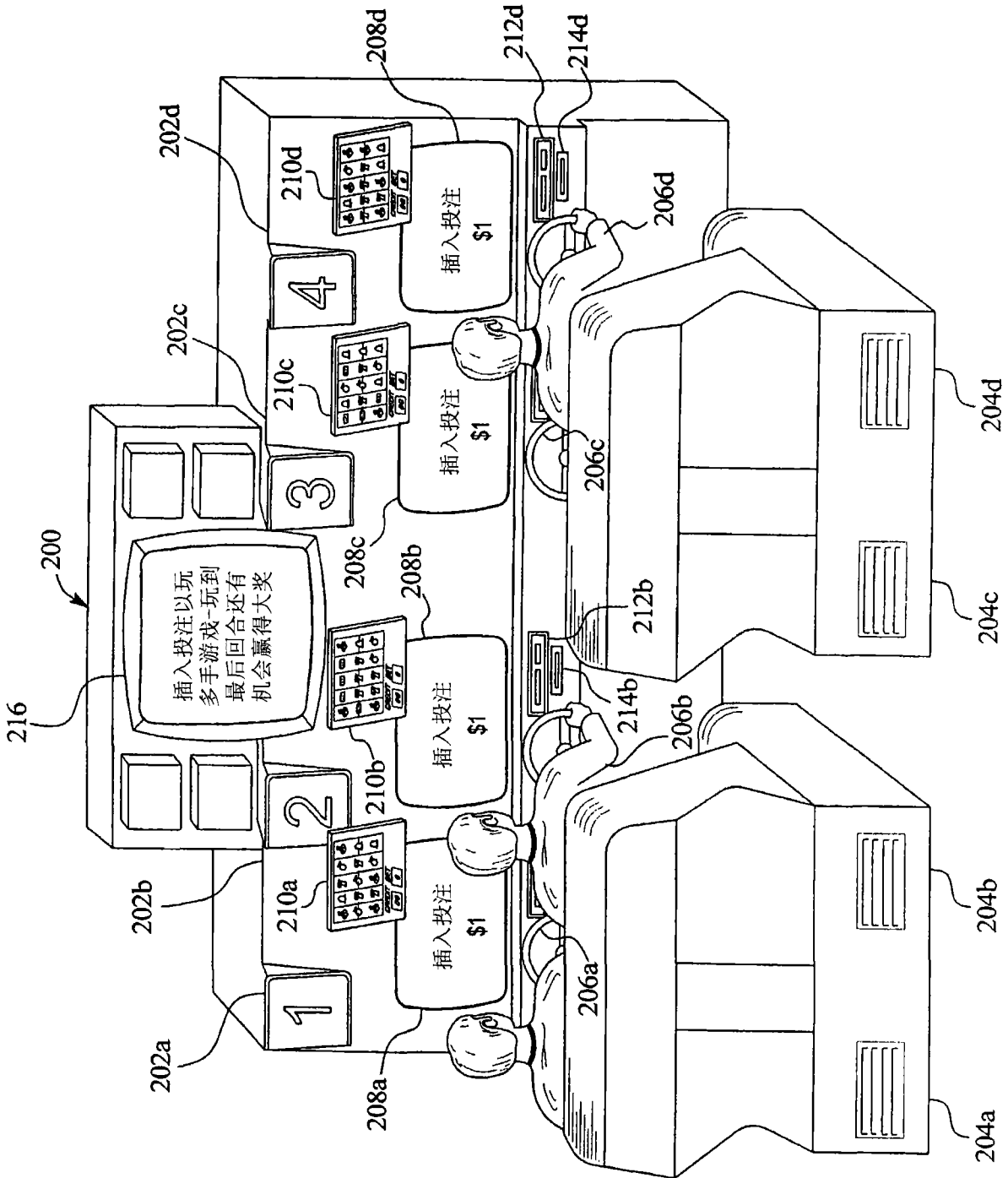


图7A

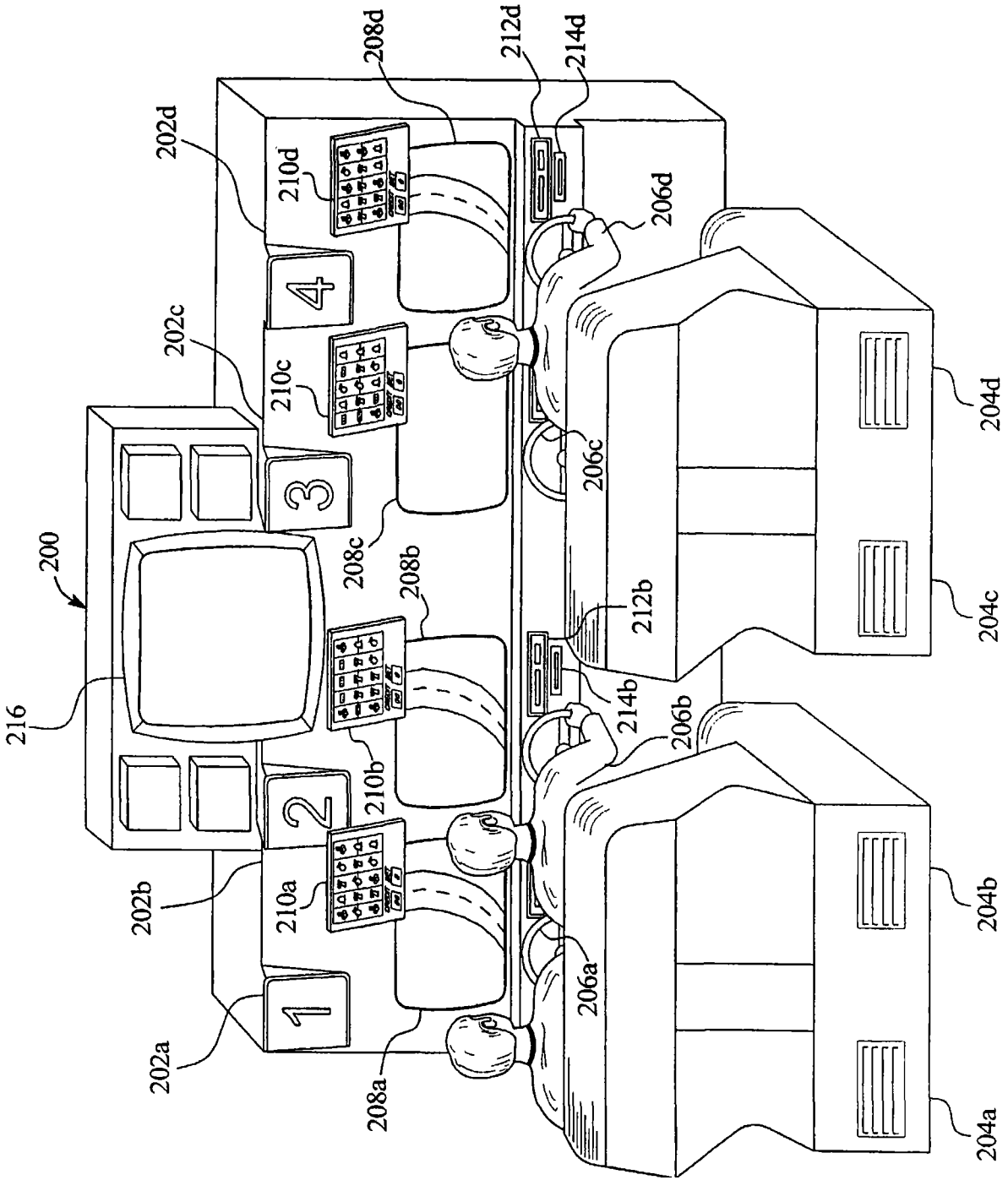


图7B

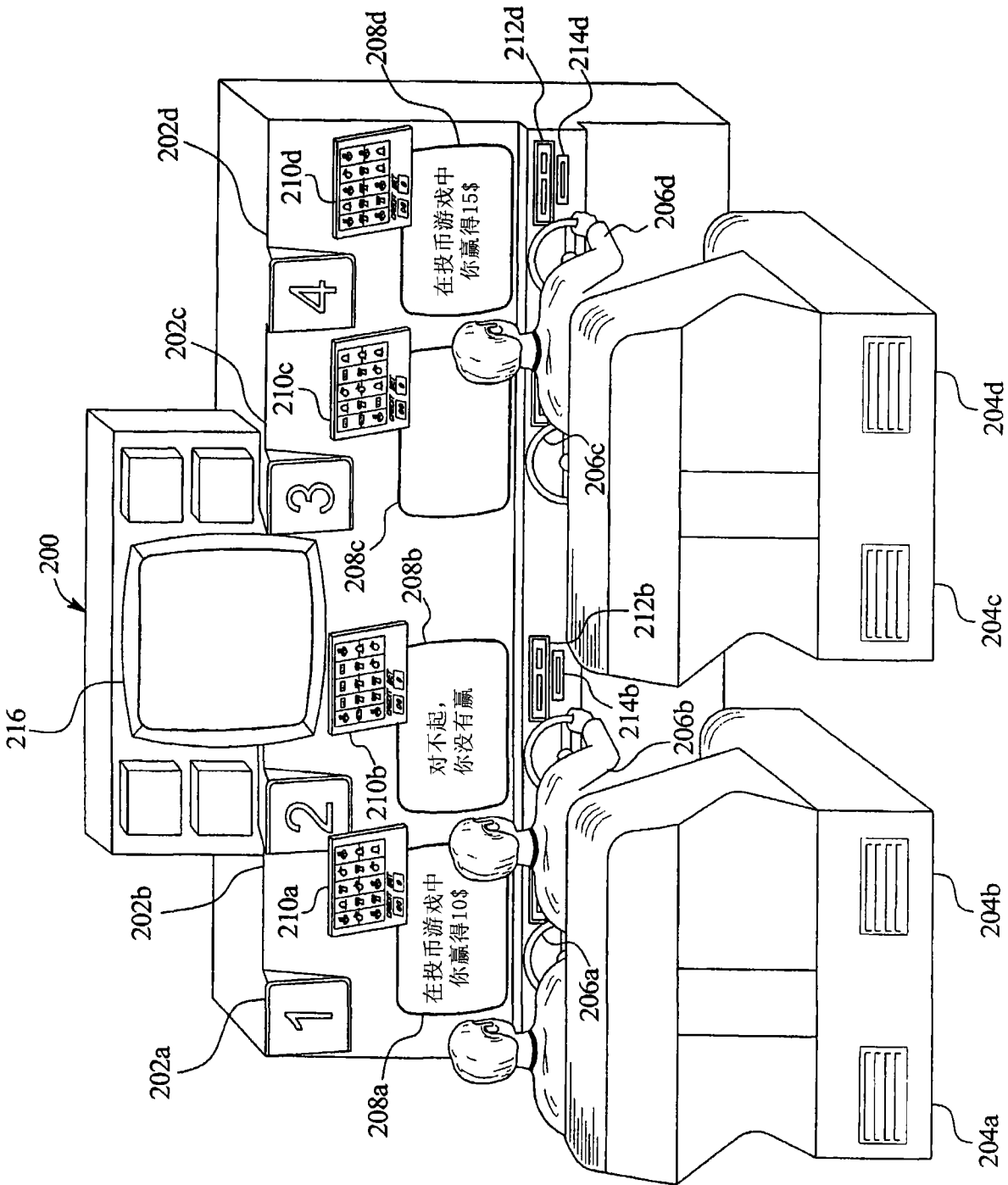


图7C

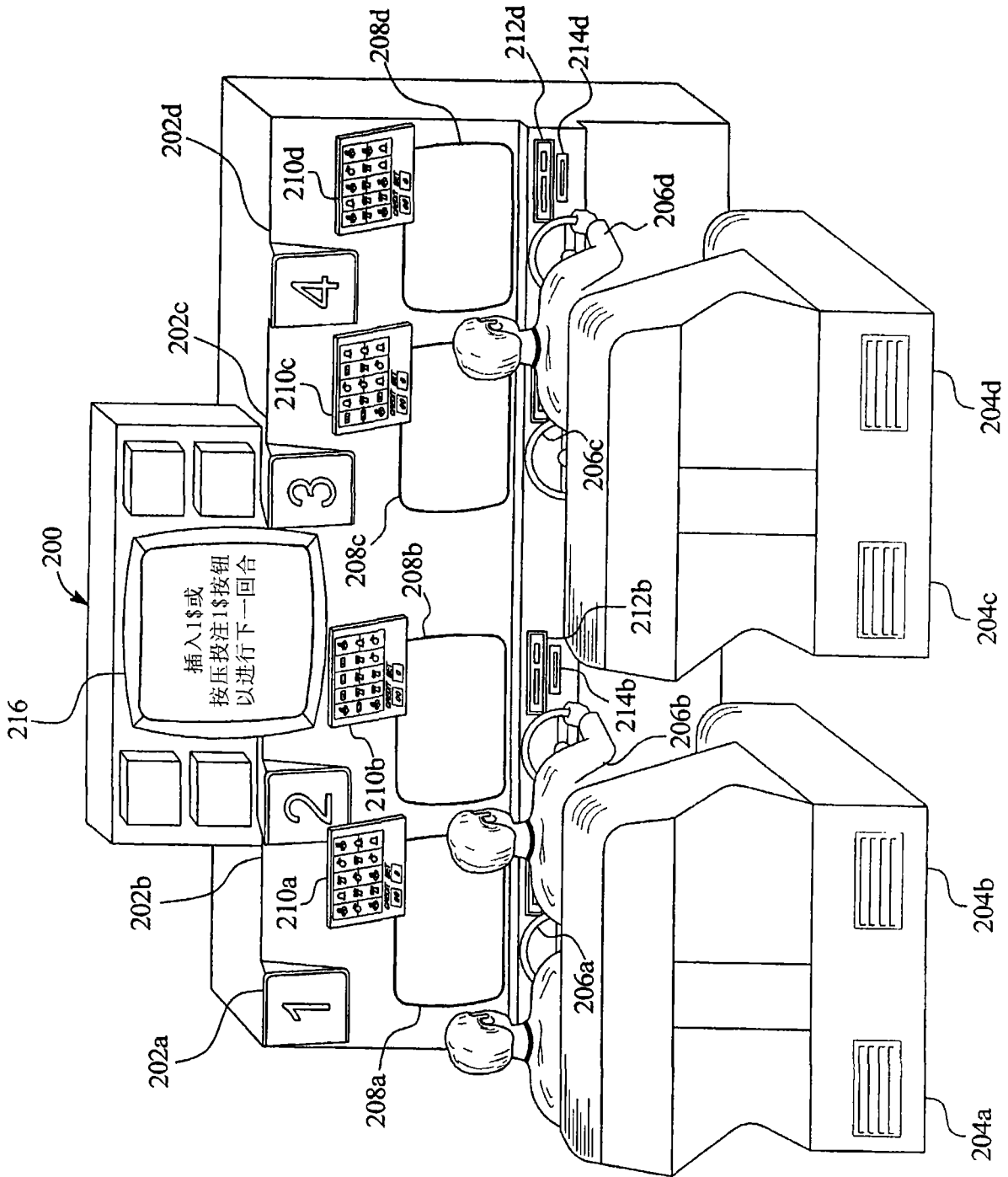


图7D

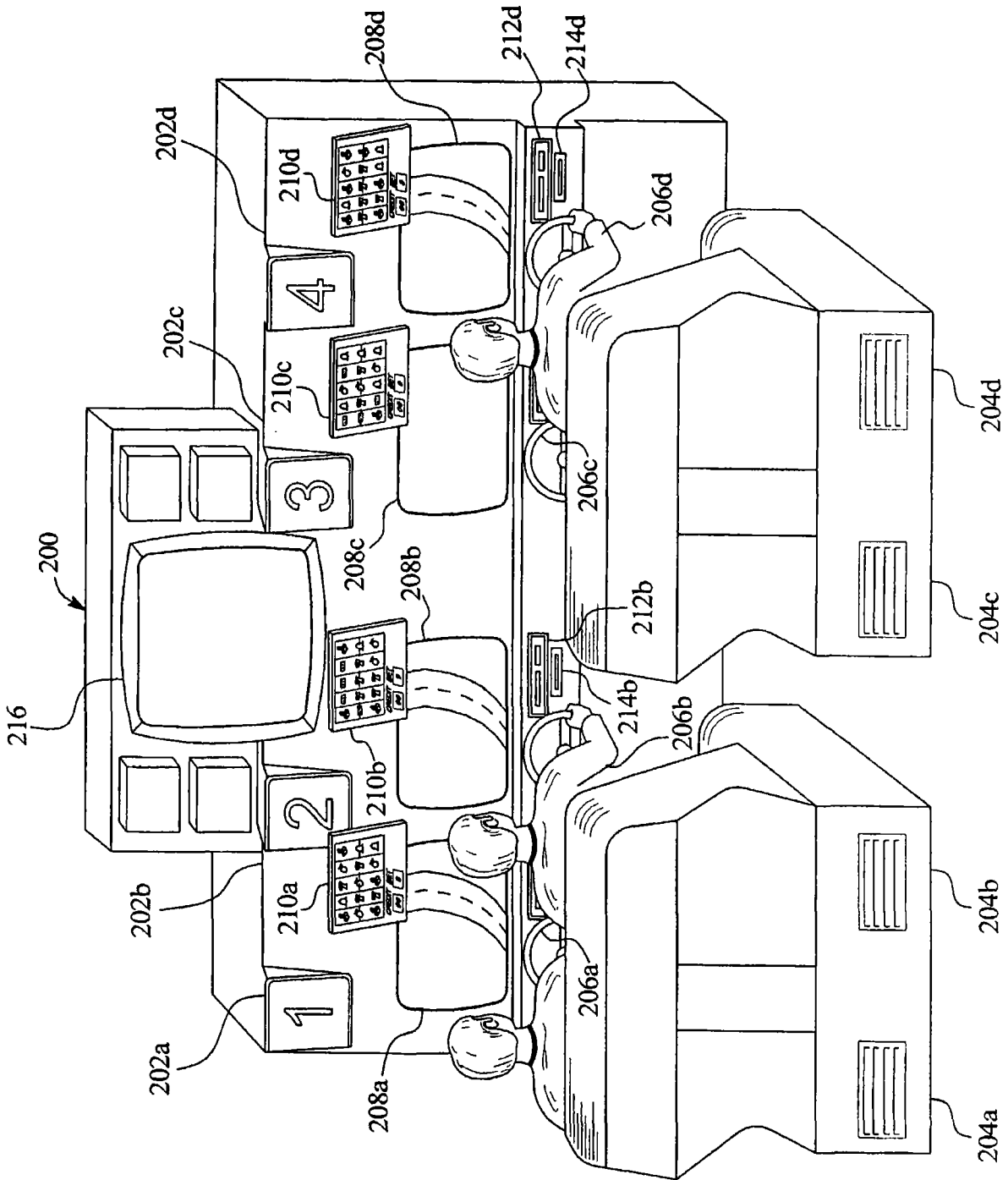


图7E

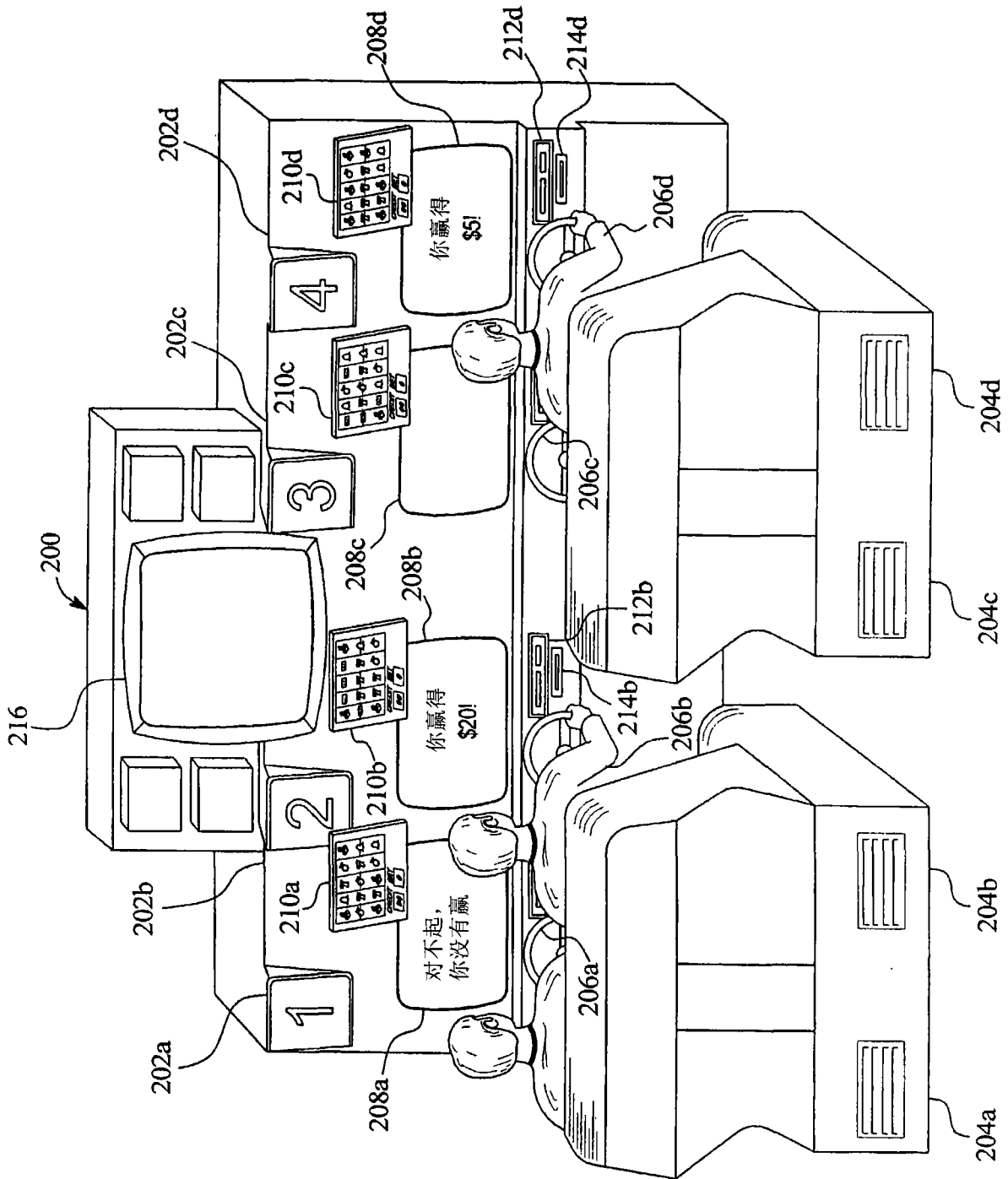


图7F

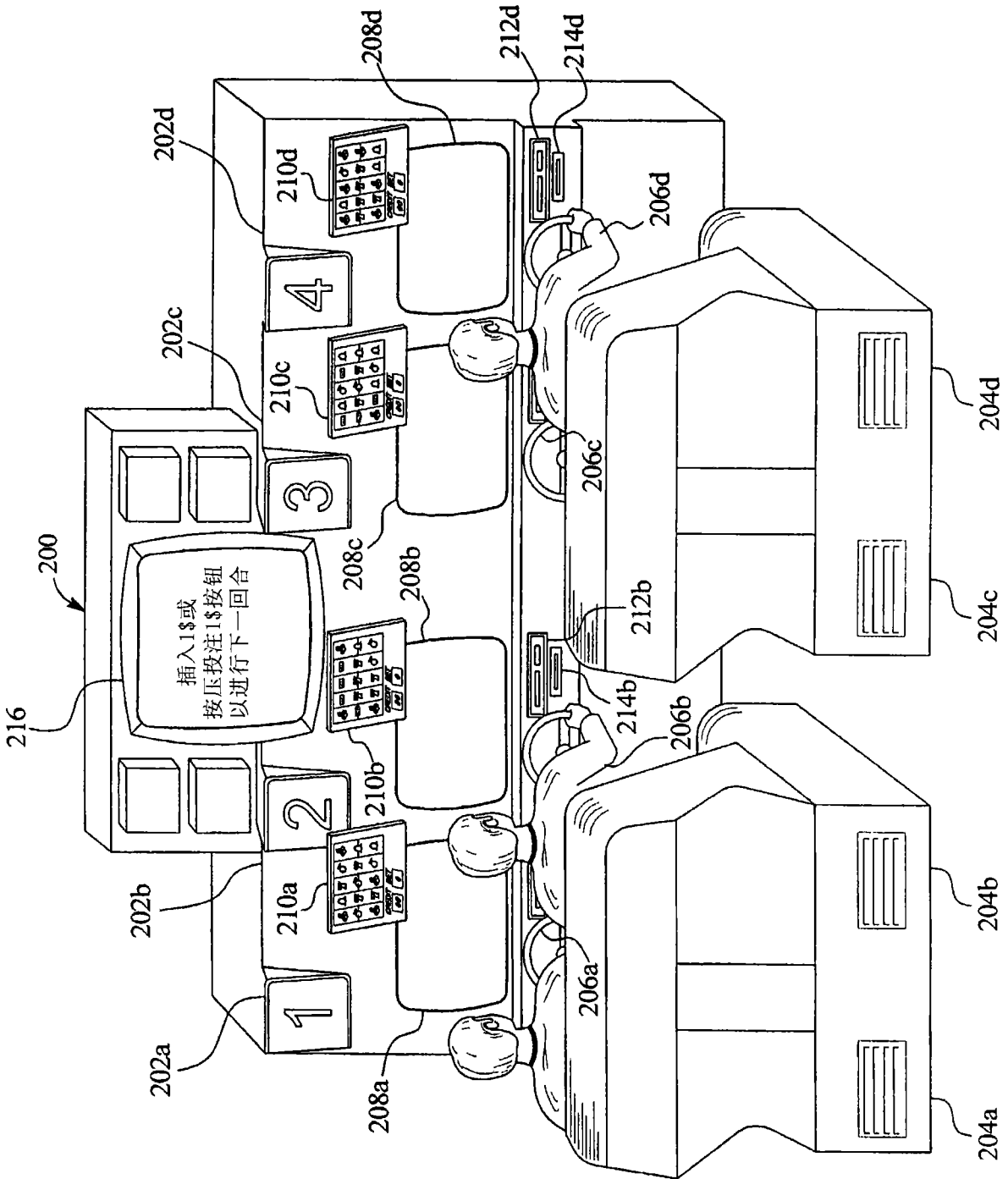


图7G

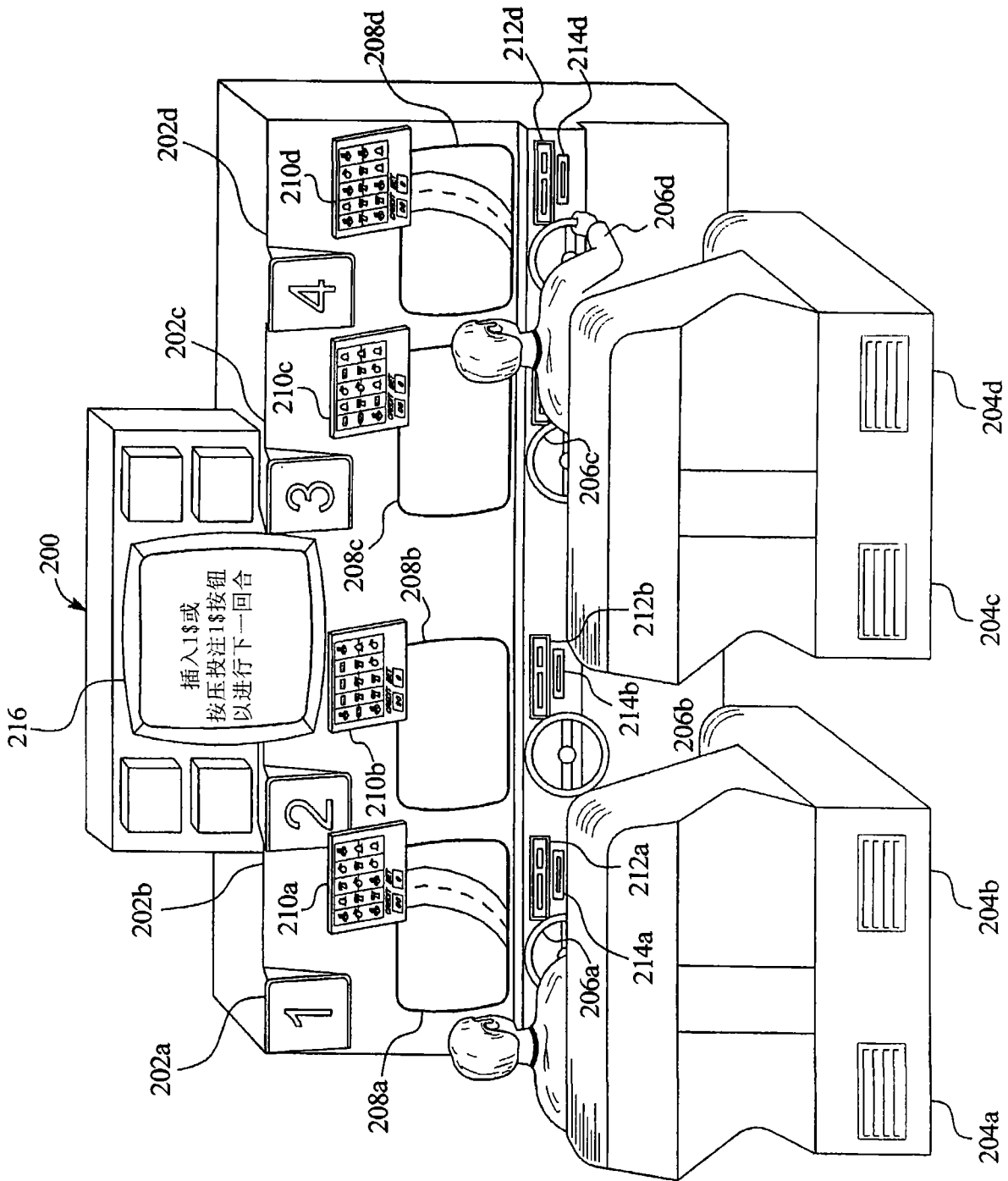


图7H

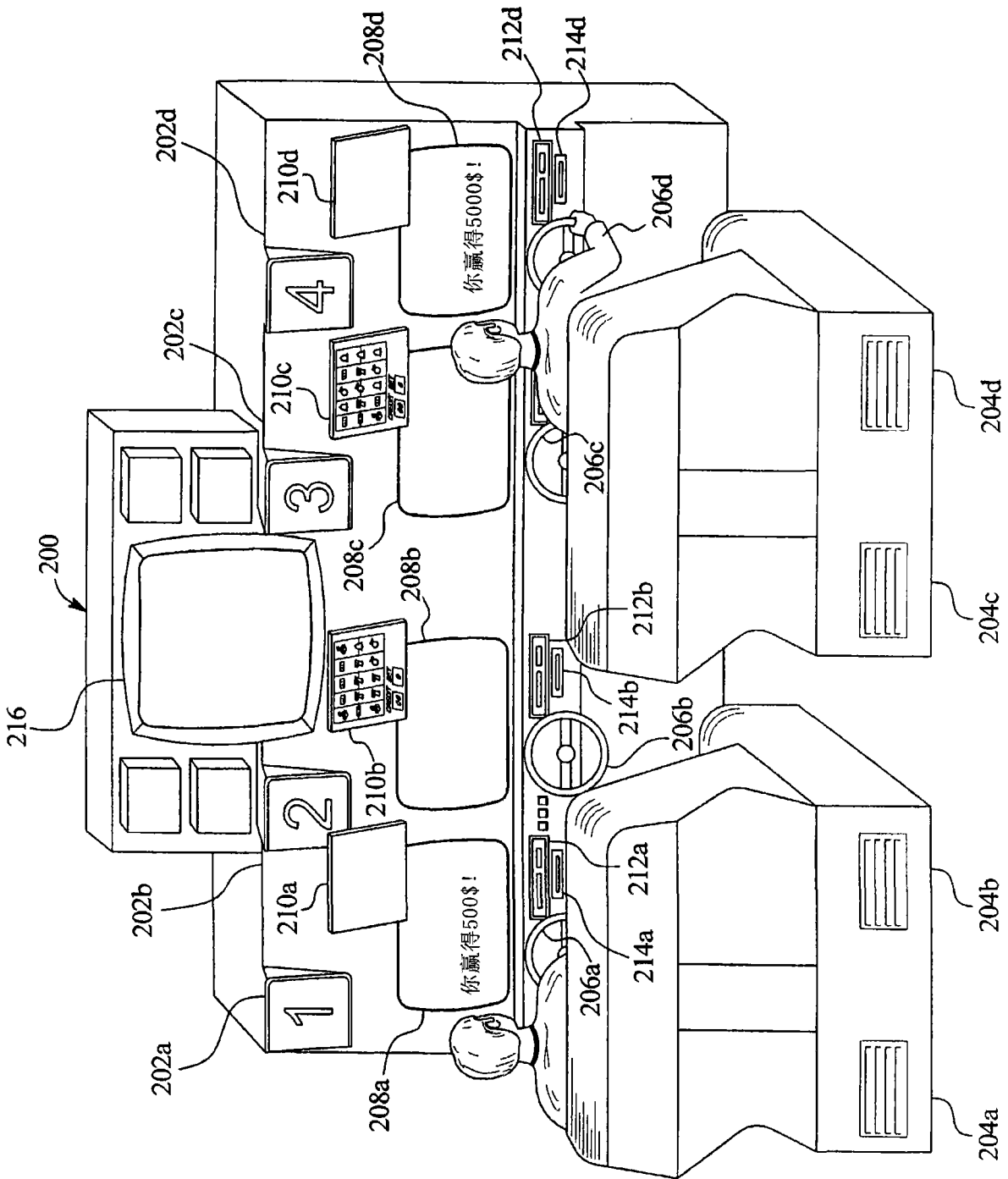


图71