

# [12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 00812809. X

[43] 公开日 2002 年 10 月 9 日

[11] 公开号 CN 1373681A

[22] 申请日 2000.7.14 [21] 申请号 00812809. X  
 [30] 优先权  
     [32] 1999.7.14 [33] US [31] 60/143,922  
 [86] 国际申请 PCT/US00/19263 2000.7.14  
 [87] 国际公布 WO01/03788 英 2001.1.18  
 [85] 进入国家阶段日期 2002.3.13  
 [71] 申请人 迈特爾股份有限公司  
     地址 美国加利福尼亚州  
 [72] 发明人 C·沃尔 L·芬诺恰罗  
     A·屈索里托

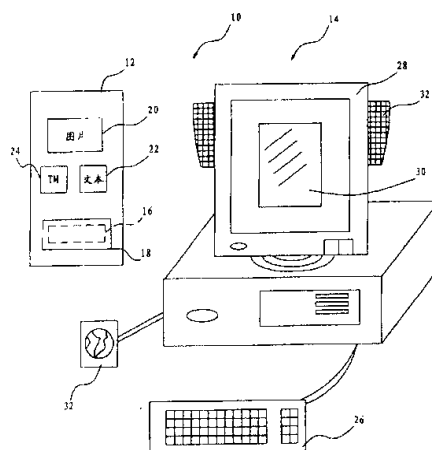
[74] 专利代理机构 上海专利商标事务所  
 代理人 李 玲

权利要求书 3 页 说明书 9 页 附图页数 5 页

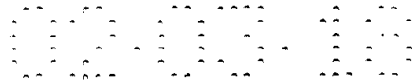
[54] 发明名称 计算机游戏及其玩耍方法

[57] 摘要

一种玩计算机游戏的方法和游戏本身,使用一台计算机(14)和多张可收集的交易卡(12),每张卡具有隐藏在可除去涂层(18)下面的一个唯一代码(16)。



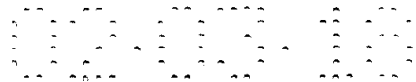
ISSN 1008-4274



## 权 利 要 求 书

---

1. 一种玩计算机游戏的方法，其特征在于包括：  
提供多张交易卡，其中至少有一张卡具有被可除去涂层隐藏的唯一代码；  
从该至少一张卡上除去涂层；  
把唯一代码输入计算机程序；  
把唯一代码与一相关计算机输出链接；以及  
使唯一代码在随后再输入计算机程序时不能工作。
2. 根据权利要求 1 的方法，其特征在于：其中，计算机程序是一个 Web 网站。
3. 根据权利要求 1 的方法，其特征在于：在除去涂层的步骤之前还包括对该至少一张卡的交易。
4. 根据权利要求 1 的方法，其特征在于：还包括将个人身份证明输入计算机程序。
5. 根据权利要求 4 的方法，其特征在于：还包括将个人身份证明和代码存储在计算机程序中，以使用户可以链接到相关计算机输出。
6. 根据权利要求 1 的方法，其特征在于：还包括将该至少一张卡与一件主要产品封装在一起。
7. 根据权利要求 1 的方法，其特征在于：还包括使唯一代码与一个相关音频输出链接。
8. 根据权利要求 1 的方法，其特征在于：还包括使唯一代码与一个相关视频输出链接。
9. 一种计算机游戏，其特征在于包括：  
至少一张卡；  
在该至少一张卡上的一个唯一代码；  
隐藏唯一代码不被看见的可除去的涂层；  
具有输入设备和输出设备的计算机；以及，  
使该代码与供输出设备使用的一个相应输出链接的计算机程序。
10. 根据权利要求 9 的计算机游戏，其特征在于：可除去的涂层是一种封装。



11. 根据权利要求 9 的计算机游戏, 其特征在于: 其中, 可除去的涂层是一种刮除涂层。

12. 根据权利要求 9 的计算机游戏, 其特征在于: 其中, 计算机程序是一个 web 网站。

13. 根据权利要求 9 的计算机游戏, 其特征在于: 其中, 至少一张卡是可收集的交易卡。

14. 根据权利要求 9 的计算机游戏, 其特征在于: 还包括至少一张卡上的一个商标。

15. 根据权利要求 9 的计算机游戏, 其特征在于: 还包括多个唯一代码的数据库。

16. 根据权利要求 15 的计算机游戏, 其特征在于: 还包括唯一代码的可用性字段, 以便在将唯一代码输入所述输入设备之后, 从可用性字段除去该代码。

17. 根据权利要求 9 的计算机游戏, 其特征在于: 其中, 所述相应输出包括音频输出。

18. 根据权利要求 9 的计算机游戏, 其特征在于: 其中, 所述相应输出包括视频输出。

19. 根据权利要求 9 的计算机游戏, 其特征在于: 其中, 计算机程序包括该相应输出的存储和检索。

20. 一种玩计算机游戏的方法, 其特征在于包括:  
提供多张交易卡, 以使每张交易卡有一个唯一代码;  
将至少一张交易卡与一件主要产品封装在一起, 以建立一个封装组件;  
分配该封装组件;  
访问一个计算机程序;  
将来自至少一张交易卡的一个代码输入计算机程序; 以及显示一个相应输出。

21. 根据权利要求 20 的方法, 其特征在于: 该主要产品是一好销售的物品。

22. 根据权利要求 20 的方法, 其特征在于: 所述的相应输出是屏幕显示。

23. 根据权利要求 20 的方法, 其特征在于: 所述相应输出是视频。

24. 根据权利要求 20 的方法，其特征在于：所述输出是一音频文件。

25. 根据权利要求 20 的方法，其特征在于：还包括出售该封装组件。

26. 根据权利要求 20 的方法，其特征在于：还包括收集所述交易卡。

27. 一种玩计算机游戏的方法，其特征在于包括：

提供多张卡，每张卡有一个唯一代码；

收集多张卡；

将预定数目的至少两个唯一代码输入到一输入设备；以及，

根据该预定数目的至少两个唯一代码来产生一个计算机输出，其中，该输出的产生不受所输入的特定唯一代码的影响。

# 说明书

## 计算机游戏及其玩耍方法

### 发明背景与概要

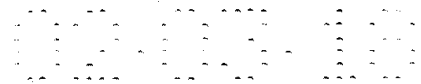
本发明一般涉及计算机游戏和玩计算机游戏的方法，尤其涉及使用交易类卡的计算机游戏和方法。交易卡具有一种唯一代码，计算机程序可使用这种代码来控制对计算机程序的各个部分的访问。

美国专利第 5,662,332 号、第 5,743,801 号、第 5,864,604 号、第 5,902,353 号、第 5,026,058 号、第 5,212,368 号、第 5,411,259 号、第 6,061,656 号、第 5,743,801 号、第 5,689,561 号和第 5,903,729 号中揭示了与计算机程序相关交易卡的使用；美国专利第 4,882,043 号、第 5,417,431 号、第 5,494,445 号、第 5,687,087 号、第 5,689,561 号和第 5,695,346 号中揭示了不同种类的交易卡。在此引入所有这些专利的说明，用作参考。

供本计算机游戏使用的交易卡可以分开出售，也可以与另一种产品(例如，玩具动物)封装在一起出售。至少有一些交易卡印刷有一个唯一识别数字，该卡的用户可将其用作计算机程序的访问代码。有多少卡，就可能会有多少唯一识别数字；一张卡上也可能会印刷有几个不同的识别数字。

较佳地，识别数字中至少有一些识别数字被一种可除去的涂层覆盖或遮掩，从而只有通过除去涂层，才能看见识别数字。可除去的涂层的设计可类似于可刮涂层和明显扰乱性封装，以便一旦该涂层被除去，它就被损坏或不再出现在卡上。交易卡上可除去涂层的使用使该卡的交易人能够确定是否已使用过任何特殊卡上的识别数字，因为其上涂层已被除去的卡很可能已经被用于计算机程序了。如下文更加详细的描述，如果识别数字没有被用过，则该卡对于计算机程序的玩者而言有更大的价值。

例如，当用户已经从交易卡上除去可除去的涂层时，原来被可除去涂层覆盖的识别数字可能被输入计算机程序。如果将计算机程序设计成只有当输入特别的识别数字时才可访问程序的某些方面，则对特殊识别数字的存取将额外的值提供给计算机程序的用户。所以，计算机程序的用户可能想通过购买额外的卡或通过拥有这种卡的其他人进行交易来获取额外的唯一识别数字。



计算机程序可能会跟踪一个或多个识别数字是否已被输入，可能会修改程序的未来操作，以便任何特别的识别数字的再输入不会给任何用户带来任何额外的好处。这样做的一种方法是跟踪数据库中的识别数字并修改数据库的一个字段或从数据库中删除识别数字，以指出一个特别的识别数字已经由用户输入。或者，只有当识别数字由程序的用户输入时，这些识别数字才可被添加到数据库。每当任何用户输入一个识别数字时，计算机程序都会访问合适的数据库，并确定那个识别数字以前是否已被输入过。

识别数字可以由计算机程序创建和跟踪，或者在计算机程序以外被创建，然后以代码数据库或一套解释代码的规则的形式被传达给计算机程序。较佳地，识别数字将是非连续的，包括任意数量的数字和字母，它们的创建方法使人们很难猜出可能对任何特别的计算机程序起作用的任何特别的数字。这样，人们很难通过将任意一个数字输入计算机程序来获取该数字的好处，因为任何特别的数字甚至不可能成为程序所用的识别数字系列的一部分。这使程序的用户更有可能获取供程序使用的卡，不会影响交易卡目的的实现。

计算机程序可以作为因特网网站的一部分来被执行，但是，它也可能作为一个独立程序或局域网来被执行。每当程序的用户访问程序时，一般将输入用户名和密码。该信息可由程序跟踪存储，以使用户每次可进行保存，以后再继续玩游戏，用户可通过早先输入的特别的识别数字而继续访问所提供的程序的各个部分。

通过输入一个特别的识别数字而被访问的程序的各个部分可以只是简单地链接到计算机程序或网站内的有关屏幕显示或网页。当用户获得具有新识别数字的新交易卡时，用户可以将它们输入程序。每当用户输入一个新的识别数字时，该用户可能被随意地带到一个新的显示或新的网页。每个新的识别数字可提供一个不同的屏幕显示、音频裁片、打印输出和/或视频或电影裁片。所以，当输入每个新代码时，用户的经历会发生变化。

另一方面，有些识别数字可以为用户提供程序内的一种特权。例如，如果程序是一个战争模拟游戏，则程序内的一个角色可以获取额外的武器或技能。如果用户随后返回到程序中以前被访问过的各个部分，则程序的这些部分内的游戏比赛也可能被改变。

可以按任意的顺序提供屏幕显示或网页，以便为每个用户创建一种用户化

的感觉。每个用户的进展可以通过用户名和密码由数据库加以跟踪，以便用户可以返回到程序中以前被玩过的部分(如上所述)，或者，可以访问程序的额外部分，作为对用户所取得的进步的奖赏，而不要求额外的识别数字。此外，对收集交易卡可能会有累积的好处。一旦用户已输入预定数量的识别数字，就可提供对计算机游戏的额外部分的访问。

在考虑附图和“较佳实施例的详细描述”之后，会更容易理解本发明的各个优点。

### 附图简述

图 1 是本发明中所用的设备的示意图。

图 2 是图 1 中表现的交易卡的一个替换实施例。

图 3 是根据本发明的一种游戏与方法的流程图。

图 4 是本发明的图 2 中的分配步骤的流程图。

图 5 是本发明的图 2 中的收集与输入步骤的流程图。

图 6 是本发明的图 2 中的关联步骤的流程图。

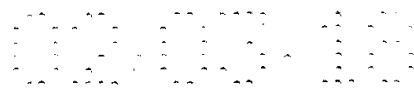
图 7 是图 2 中的用户输入步骤的流程图，表现了将若干代码输入本发明。

### 较佳实施例的详细描述

基于交易卡的游戏 10 的设备一般地在图 1 中示出。如图 1 所示，游戏 10 包括一张交易卡 12 和一台计算机 14。交易卡 12 是一个可收集的项目。

交易卡 12 具有被印刷到卡上的一个唯一代码 16。唯一代码 16 可以是计算机程序能够识别的字母数字代码。该代码提供对计算机游戏 10 的各个部分的访问。代码 16 可以是由人阅读，也可能由机器阅读(例如，在条形码或数据磁盘中)。而且，可以将代码 16 印刷成只有通过使用有色薄膜才能被读取，该薄膜将从背景印迹描出代码 16 的外形。

可除去的涂层 18 覆盖交易卡 12 上的唯一代码 16。可除去的涂层 18 作为一种安全涂层进行操作，它识别交易卡 12 上的唯一代码 16 何时已在做游戏 10 的过程中被使用过。例如，如图 1 所示，可除去的涂层 18 可以是一种刮除涂层(例如，彩票刮涂卡上的涂层)。或者，如图 2 所示，可除去的涂层 18 可以是阻止唯一代码 16 被直接看到的一种封装。对于这些实施例中的任何一个实施



例而言，在除去涂层 18 之后，代码 16 才是可读的。

交易卡 12 也可以包含图片 20、文本 22 和/或商标 24，它们可将收集价值添加到卡。图片 20 和文本 22 可以涉及与计算机游戏 10 相关产品，也可以代表计算机游戏 10 中所用的角色。

如图 1 所示的交易卡 12 采取印刷的形式。但是，并不存在交易卡 12 是传统交易卡的限制。例如，如图 2 所示，也可以预期磁盘格式交易卡 36。卡 36 包括机器可读数据，也可包括印刷的图形。这种卡的例子在美国专利数据加密标准第 193,785 号和第 5,090,561 号中有所揭示，在此引入这些说明，用作参考。

唯一代码 16 通过输入设备 26 被输入到计算机 14。输入设备 26 可以是键盘，但也可以使用其他的设备，包括条形码读出器和 CD-ROM 驱动器。基于唯一代码 16 的游戏比赛在连接到计算机 14 的显示监视器 28 上被显示。计算机输出 30 由唯一代码 16 的输入而产生。从扬声器 32 输出的音频也可以由唯一代码 16 的输入而产生。可以通过访问一个相关网站，经由因特网 34 来玩计算机游戏 10。

表现玩游戏 10 的方法的流程图一般地示于图 3 中。该方法可以包括创建步骤 100、制造步骤 102、封装步骤 104、分配步骤 106、初始化步骤 108、关联步骤 110、链接步骤 112，以及各种玩游戏的步骤 114、116、118 和 120。

制造步骤 102 包括印刷和提供交易卡 12，其中，至少有一张卡 12 上有至少一个唯一代码 16。随意地，当交易卡 12 可与一种销路好的物品(例如，玩具或其他消费品)一起封装时，可采取封装步骤 104，建立一个封装组件。

分配步骤 106 可以包括将交易卡 12 分配给用户。随意地，如果执行封装步骤 104，则分配步骤 106 可以包括销售或分配封装组件。封装组件或交易卡 12 可以通过各种分配方法(例如，零售、直接销售和推销赠品)来进行分配。此外，交易卡 12 的分配可以无需任何特别的玩具或其他产品。交易卡 12 也可以用电子方法(例如，通过传真或电子邮件)来传递。

分配步骤 106 包括将卡分配给计算机游戏 10 的潜在用户。分配步骤 106 不局限于零售分配市场。交易卡 12 的价值可取决于卡上的图片 20 或文本 22，但也可取决于可除去的涂层 18 是否完整无缺。其涂层 18 已被除去的交易卡 12 可被识别为已经被使用过了。用户会宁要没有通过除去涂层 18 而被使用过的交易卡 12，因为唯一代码 16 的使用会使它对于第二个用户而言毫无作用。因



此，涂层 18 已被除去的交易卡 12 的价值会降低。

初始化步骤 108 是：用户将唯一代码 16 输入计算机 14。而且，在初始化步骤 108 中，在输入来自交易卡 12 的唯一代码 16 之后，程序会要求识别来自用户的数据。识别数据可以包括来自用户的个人身份证明(例如，姓名、地址、年龄、教育)和其他个人的统计数据。个人身份证明可存储在计算机程序中，成为数据库成分的一部分。程序也可以允许由用户创建一个密码，随后的游戏用户可以在其中存储较早版本的计算机游戏 10 的进展情况。

关联步骤 110 可以在输入代码 16 之后被执行。计算机程序 10 将被输入的代码 16 与代码数据库联系起来。计算机程序 10 可以具有一个可用代码的字段，它可以包括首次正在被输入的代码。可用性字段具有有效且起作用的代码 16。数据库也可以包含一个不起作用的不可用代码的字段。这些代码可能因为先前使用过而不起作用。

链接步骤 112 将代码 16 与相关计算机输出 30 链接起来。如果计算机游戏 10 是一个网站，则计算机输出 30 可能是该网站内的一张不同的网页。计算机输出 30 可能与识别数据有关，以便计算机游戏 10 内的用户的进展情况可以被跟踪和存储。较佳地，这些链接通过因特网上的超文本链接被执行。

玩游戏的步骤 114、116、118、120 根据与来自代码 16 的被链接计算机输出 30 相关指令进行。计算机输出 30 可以是各种输出，包括视频裁片或音频文件。在玩计算机游戏 10 的一些阶段中，音频数据可被传递，输出可以被指引通过扬声器 32。输出也可以包括打印输出。

如步骤 118 中所示，额外的链接可以由程序生成或由用户要求，其中，到计算机输出 30 的一个链接建立在所玩游戏内的进展情况的基础上。

当用户继续玩游戏时，玩游戏的步骤 114、116 和 118 可以被重复。当用户退出程序时，游戏可在 120 处暂时或永远停止。如果用户以后决定再继续玩计算机游戏 10，则用户在 122 处进入程序并输入个人身份证明和/或来自交易卡 12 的新代码或先前输入的代码。计算机程序可以检索先前的计算机输出 30。链接步骤 112 被激活，玩游戏的步骤 114、116 和 118 如上所述。

交易卡 12 可以在 124 处被出售。如图 4 中 126 处所示，交易卡 12 可以在用户之间进行交换，类似于棒球卡的交换和交易。如图 5 中 128 处所示，在初始化步骤 108 期间，已获得交易卡 12 并想玩计算机游戏 10 的一个用户从交易

卡 12 上除去涂层 18，以读取唯一代码 16。然后，用户在 130 处访问计算机程序。对计算机程序的访问可以通过因特网连接 34 和进入一个网站地址，或通过特别的软件下载入计算机 14。如果计算机程序由因特网连接 34 访问，则该程序将是一张网页。在访问该网页或其他计算机程序之后，用户随后在 132 处使用输入设备 26 将可读代码输入计算机程序。

如图 6 中 134 处所示，计算机游戏 10 首先将唯一代码 16 识别为可用代码数据库内的一种代码。然后，在 136 处，可以将代码 16 从数据库内的可用字段中删除。然后，在 138 处，可以使代码 16 对随后的输入不起作用和用于计算机游戏 10。在 140 处，代码 16 被随意与匹配用户个人身份证明一起存储，以便用户可以检索一个先前的游戏。

此外，如图 7 中 142 处所示，用户可收集一系列的卡 12，因此将收集许多唯一代码 16。用户可以将代码 16 输入计算机 14。如图 7 中 144 处所示，一旦用户输入来自各种交易卡 12 的预定数量的代码 16，就可根据所输入的代码数量来产生额外的计算机输出 30。

数据库和游戏编程较佳地为融资使用各种生产线而设计。有数据库的网站与各游戏网页的结构的相互作用较佳地被计划成实现一条不同的生产线的迅速再制定和替换。数据库设计、后端(backend)编程和游戏比赛等因素都可以按要要求或需要来被代替。

本发明的程序的特殊应用预期用于因特网上。根据恐龙史前古器物的觅物游戏的概念，计算机程序作为网站的一部分被执行，该网站的特色是各种各样的游戏情景和环境。程序被设计成能扩展和改进一套特别的收集卡的吸引力和价值，同时产生制造商对有关卡和所有的相关物品或服务的现有的热情。网站可以提供人格化的因特网游戏，作为对每次购买一个特殊物品或服务的奖励，以提高卡的可收集性。

生产线的推销包括将各种恐龙玩具与收集卡封装在一起，以及将它们分配给顾客。总共可以有约 40 张不同的收集卡，每张卡表现一只不同的恐龙和至少几个不同的恐龙玩具。每张卡与一个任意选择的玩具封装在一起，不会体现与其封装在一起的特别的玩具恐龙，卡可以体现代表电影中次要角色的恐龙。较佳地，卡在封装中看不见，以便使购买者无法知道封装中有什么卡。

每张恐龙商业类收集卡具有一种唯一识别“秘密代码”。一旦持卡者在网

站上登记，“秘密代码”可以允许卡收集者获得对该网站的游戏网页中的一页进行随意的访问。可能需要增加对购买包含交易卡的多样产品的刺激。专业卡也可以出售。可将一幅全息图添加到相对少量的奖励卡。与那些卡相关数字可提供增加的奖励访问或好处，例如，一张陈列橱游戏网页、电影裁片或增加的访问特权(例如，多样游戏或具有新层次的一个前面的游戏)。卡上的代码可能也可以使用有色薄膜来被读取。

如果用户是首次使户，则他或她可能被要求进行登记。在此过程期间，可以收集有关该用户的人员统计信息(例如，年龄、性别、地址、职业、电子邮件等)。然后，用户可选择或被分配一个密码，并从各种有趣的角色中选择“个性”。所有这些用户信息可以被存储在“用户数据库”中。登记可以包括从玩游戏的人那里收集人员统计信息(例如，用户的被分配的标识符号码、姓名、地址和其他的个人身份证明)。这提供了直接接触的机会，包括打折券或其他的推销材料和奖励。

如果用户是一个重复的游戏玩者，则用户每次玩游戏时输入他的 ID 和登记时所选的密码。该数字可根据“用户数据库”被进行核对。用户可以选择拥有他的用户 ID 和电邮给他的密码。一旦被输入，就可以提示用户以前输入的或新的唯一卡数字。这可以根据“密钥数据库”来进行核对。如果密钥是有效的，则用户被传送到开始游戏的一个任意区域，以及被输入“交易数据库”中的区域。在任何未来的登录期间，可以允许用户返回到他以前的所在地。

一旦被登录，用户会看到一幅形象的地图，该地图代表他一直所在的地方和他需要继续搜索的地方。网站内的所有运动可以被记录在那个用户和键的“交易数据库”。这对于制造商而言可能会是有用的信息，因为它可以指出各种营销要素(例如，最受欢迎的角色或某个故事中的产品或生产线)。

一旦一个卡数字被使用，数据库就会锁定使用那个代码的未来的游戏。购买具有相关交易卡的额外商品可使玩游戏的人访问额外的游戏网页，对重复玩游戏的奖赏增加了。

收到复制恐龙卡的购买者可能希望用它们来换取其收藏中缺少的其他卡。但是，潜在的接收人可能无法说出卡上的代码是否已经被使用过。为了帮助缓和这个问题，收集卡可在独特的编码数字上采用一种刮涂涂层。这样，未用过的卡(刮涂涂层仍在原处的那些卡)可以作为新卡进行交易，将其值保留为到有

关网站的游戏网页的独特输入点。

在整个网站中，用户可能可以保存其进展情况的记录，然后从任何浏览器对它进行访问。玩游戏对于每个用户而言可以是随意的，因此，用户在网站上的经历对于他们自己而言是独一无二的。

游戏结构可以包括一系列觅物活动，其中，玩游戏的人收集“恐龙骨头”（或其他物体，如蛋），来完成一个系列。玩游戏的人完成这个系列的网页，然后将完成的恐龙添加到一个恐龙个人“收藏”。程序也可以允许玩游戏的人下载一只恐龙咆哮的动画片。这将让玩者收集被察觉价值的物品，它们只能通过玩游戏来获得。这可能会使玩游戏的人之间有关游戏网站的口头话语的推销和交流增加，最终鼓励了对交易卡或相关玩具的重复购买。

玩游戏的人可以被分配一个做游戏的个性。例如，玩游戏的人可以担任喜欢冒险的探险家和化石搜索者的角色。这个主题提供了各种各样的绘画与形势的机会，以及工具与衣服、科学设备、灯、食物、广播通讯等情况。这个主题可以贯穿于所有的游戏网页中。例如，在板类游戏网页中，一顶探险家的丛林帽或绳圈可以是玩游戏者的记号，同时，玩者使用一台“收音机”接收来自“总部”的指令。

为了增加戏剧性的紧张度，程序可以包括一对坏人，例如在玩游戏的人之前急切地进行每次“挖掘”的两个化石“偷猎者”，以便他们能够“偷取”化石并将它们带到一个“秘密仓库”。当用户访问足够多的游戏网页时，可以奖赏用户机会去尝试“拯救”化石并将它们送回给其合法的拥有者——“恐龙博物馆”。如果他们成功了，则被授予一个人格化的“英勇功绩奖”，他们可将其打印输出或电邮给他们的朋友。

在应用中，程序内的导航可使用两个范例来帮助玩游戏的人通过整个网站。这两个范例是：基于当天环绕世界旅行的一种标准游戏模式和基于及时往回旅行的一种特别的奖赏游戏模式。

世界地图可提供各个地理目的地，送玩游戏的人去全球不同的地方继续恐龙“挖掘”和进行其他相关冒险活动。例如，玩游戏的人在登录时会收到一套人格化的“旅行网页”。在接下来的网页上，他可乘坐卡车上到南美洲的山脉，或乘潜水艇下到南极。数据库会再一次跟踪每个玩游戏的人通过各个游戏网页，确保每个玩游戏的人每次访问时都有一个新的游戏。奖金值会随着玩游戏

的人的前进而增加。

做游戏也可以包括一个有魔力的“时间机器”，将玩游戏的人送到“活”恐龙的时代。时间机器会带着一种摩擦的咆哮声通过恐龙的历史，向下钻过各层地壳，到达古代的遗物。当环境转变成一片史前的不毛之地时，栩栩如生的恐龙会为幸运的玩游戏的人提供乐趣、危险和其他难忘经历的机会。

对于这些游戏而言，不必要维持历史的准确性。一些情节可以部分基于事实，而其他情节可出自纯粹的幻想。这样，在一些环境中，页面、图形、声音和做游戏的设计可采取一种轻松的方法。

奖赏游戏和奖励的作用是产生兴奋感和鼓励重复玩游戏的人。有许多提供奖赏经历的机会：玩游戏的人可打印输出或保存的特别的票和证明、可观看和下载的动画片和电影、基于重复访问的越来越令人兴奋的游戏选项，以及做好事，战胜邪恶并作为英雄被表扬的机会。

相信以上所陈述的说明揭示包含具有独立效用的多项独特的发明。这些发明中的每项发明以其较佳的形式加以揭示，但这里所揭示和说明的其中特别的实施例不被限制性地加以考虑，而可以有許多变化。这些发明的主题内容包括各种因素、特点、功能和/或这里所揭示的属性的全新而不明显的组合与子组合。并非所揭示实施例的单个特点、功能、因素或属性对于所有所揭示的发明都至关重要。同样，当权利要求陈述“一个”或“第一个”因素或其等同物时，这些权利要求应该被理解成包括一个或多个这种因素的结合，既不要求也不排斥两个或更多这种因素。

相信以下的权利要求特别指出针对所揭示发明中的一项发明的并且是新颖和不明显的某些组合与子组合。特点、功能、因素和/或属性的其他组合与子组合中具体表现的各项发明可通过此申请或一个相关申请中的当前权利要求的修改或新权利要求的陈述来被声明。无论这些修改的或新的权利要求是针对不同的发明还是针对相同的发明，无论在范围上是不同于、大于、小于还是等于原权利要求，都还认为它们被包括在本揭示的各项发明的主题内容之内。

# 说明书附图

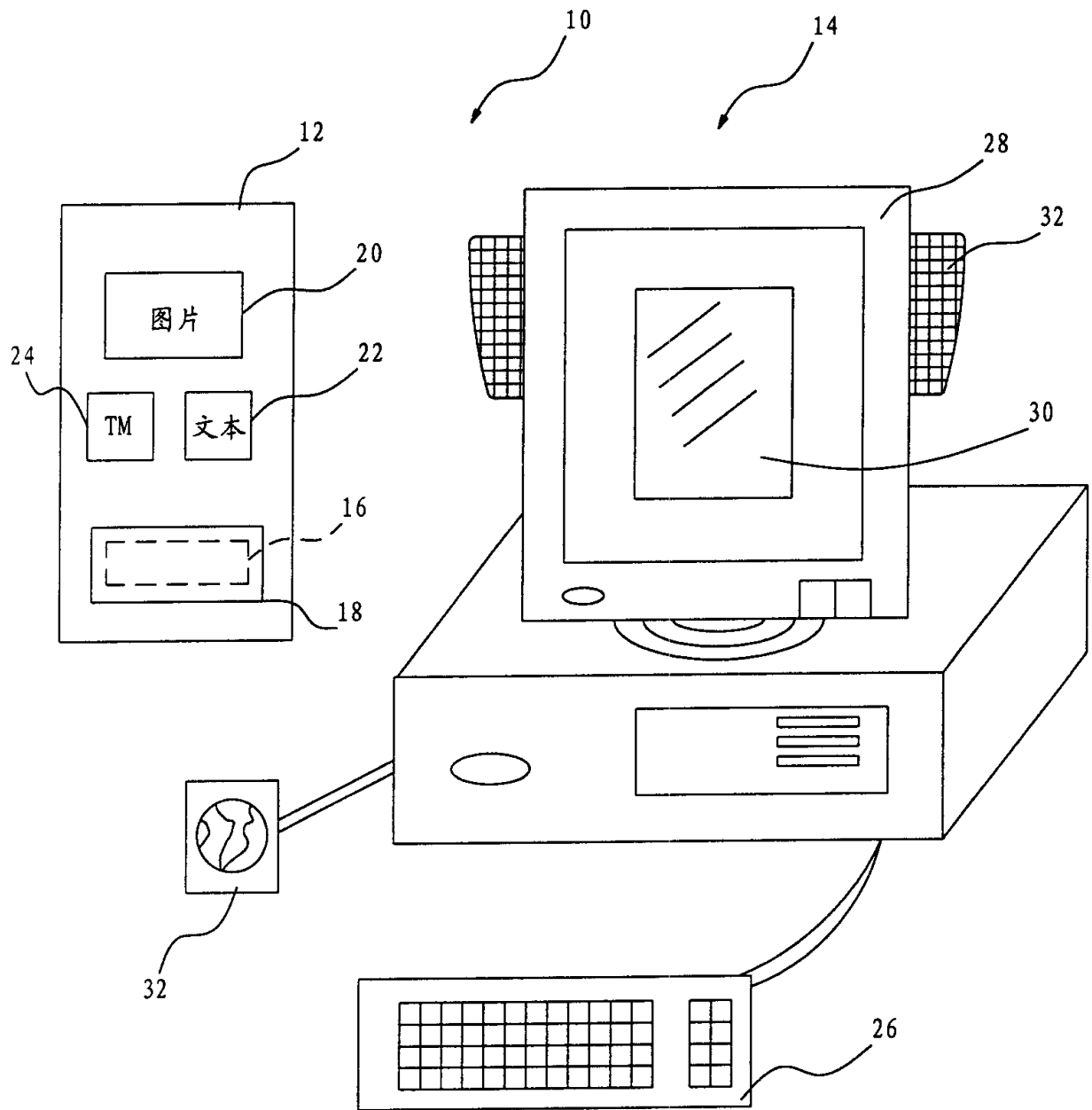


图 1

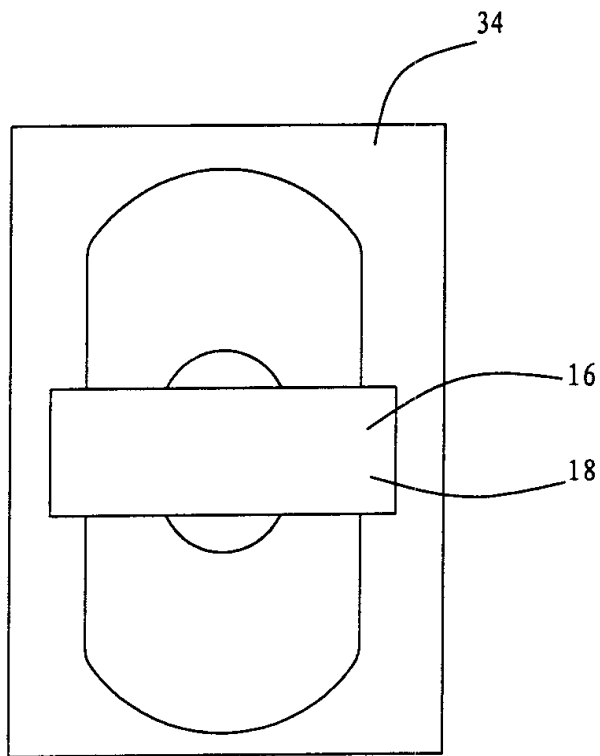


图 2

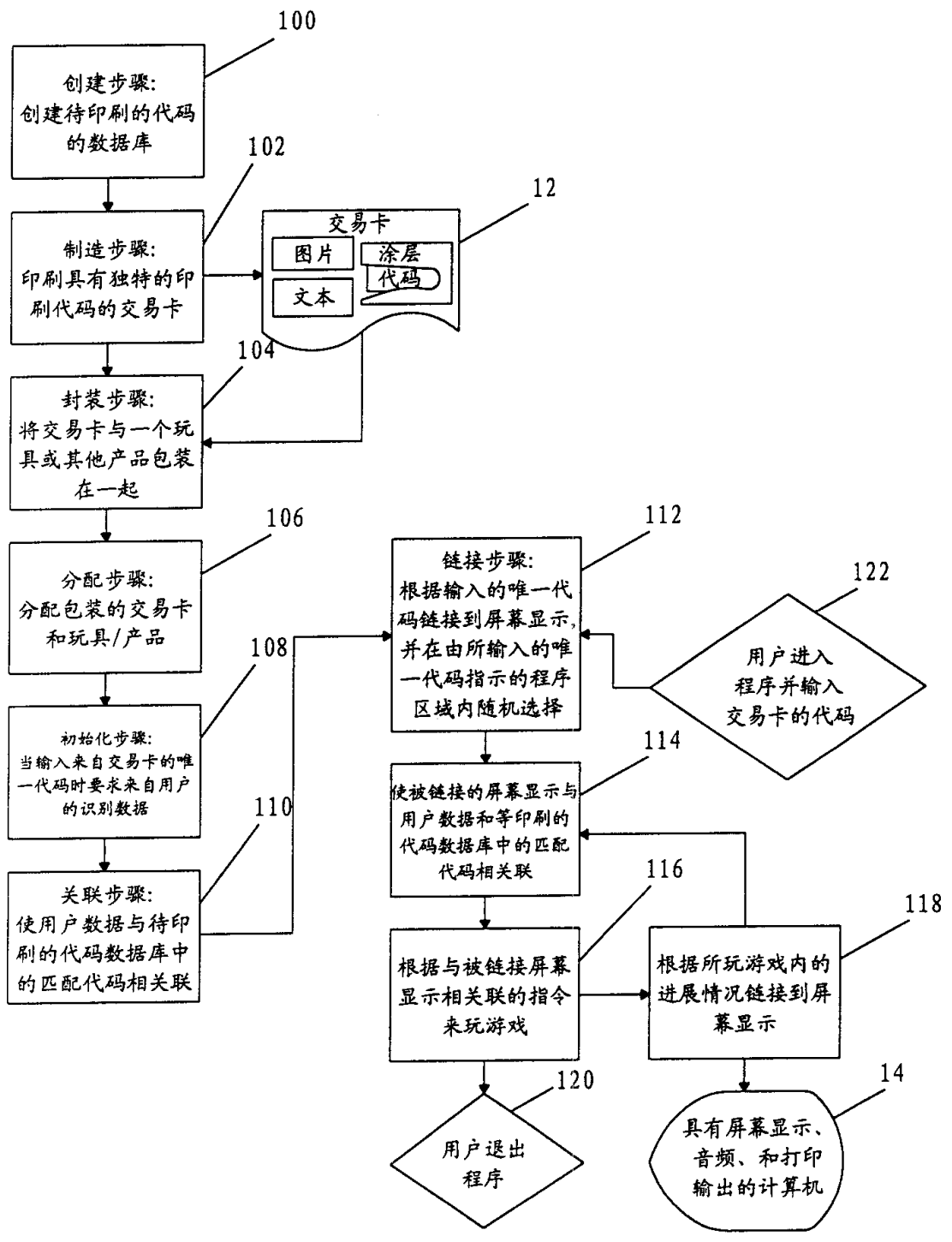


图 3



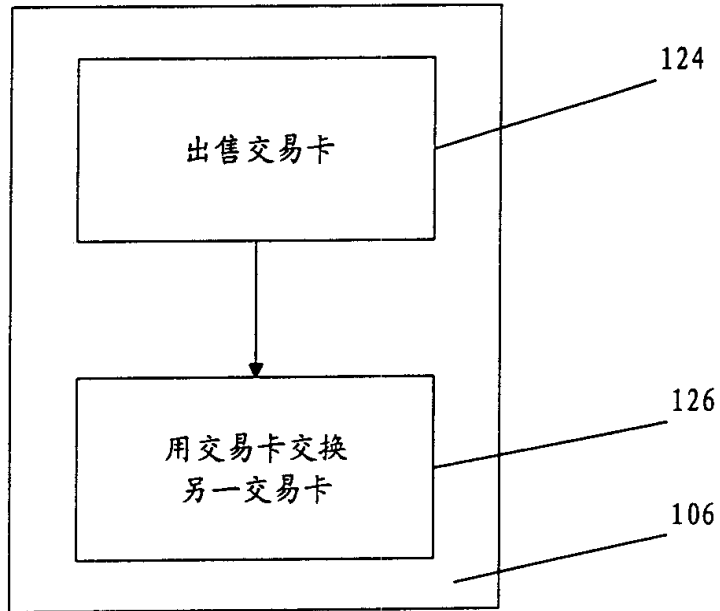


图 4

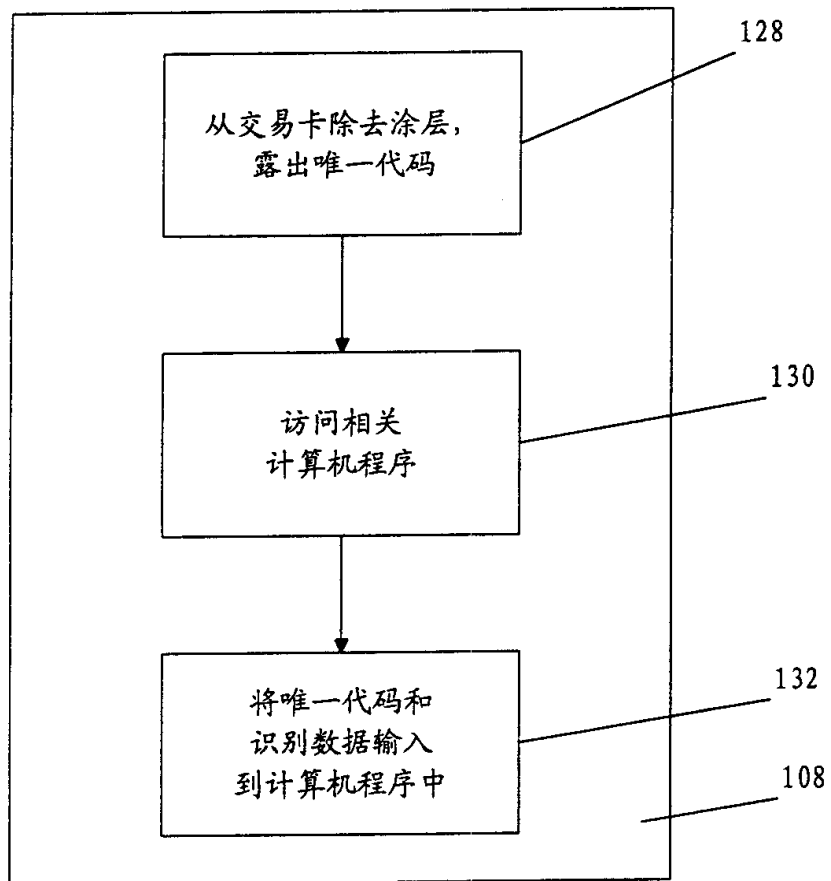


图 5

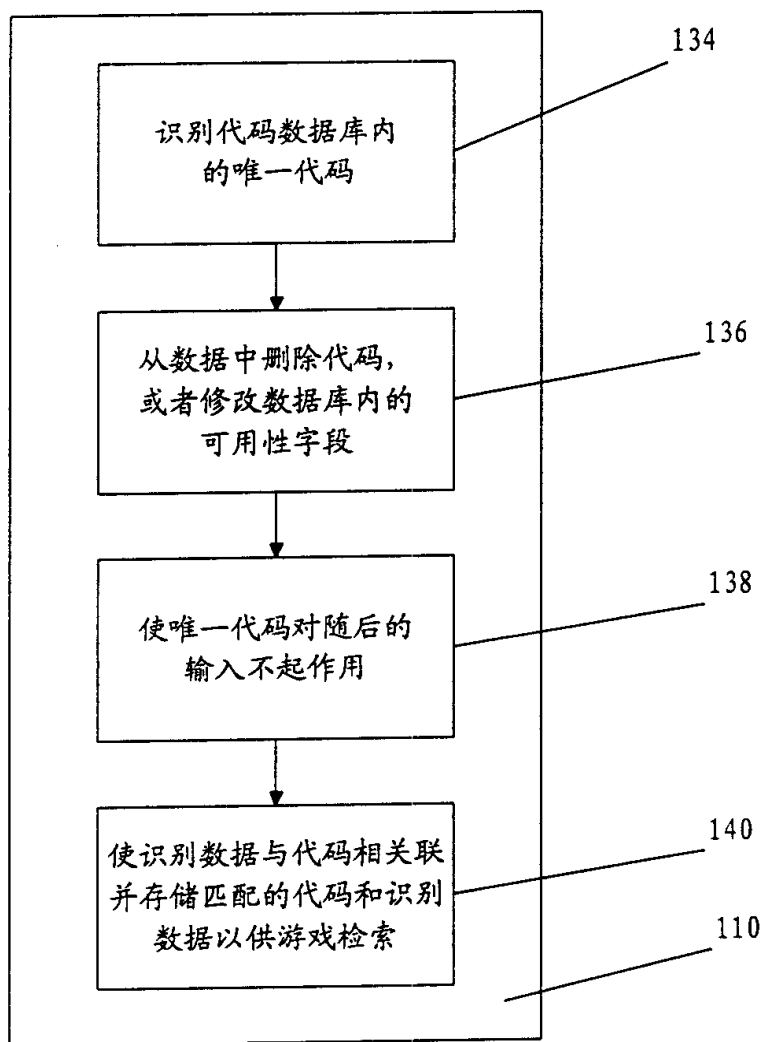


图 6

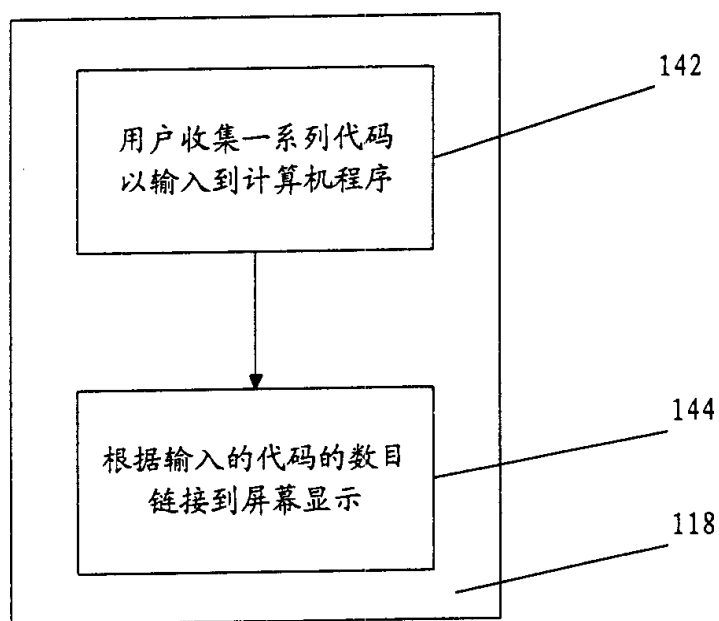


图 7