



(12)发明专利申请

(10)申请公布号 CN 106204872 A

(43)申请公布日 2016.12.07

(21)申请号 201610364508.9

(51)Int.Cl.

(22)申请日 2016.05.27

G07C 15/00(2006.01)

(30)优先权数据

G06K 19/06(2006.01)

2,893,147 2015.05.27 CA

B42D 25/305(2014.01)

14/722,968 2015.05.27 US

(71)申请人 国际游戏公司

地址 法国布洛涅-比扬古

(72)发明人 珍-巴普蒂斯特·莫帕-乌迪诺

夏洛特·奥特克尔

奥利维尔·居约 雷米·泰伊

斯特凡娜·沃谢

(74)专利代理机构 北京银龙知识产权代理有限公司

公司 11243

代理人 曾贤伟 郝庆芬

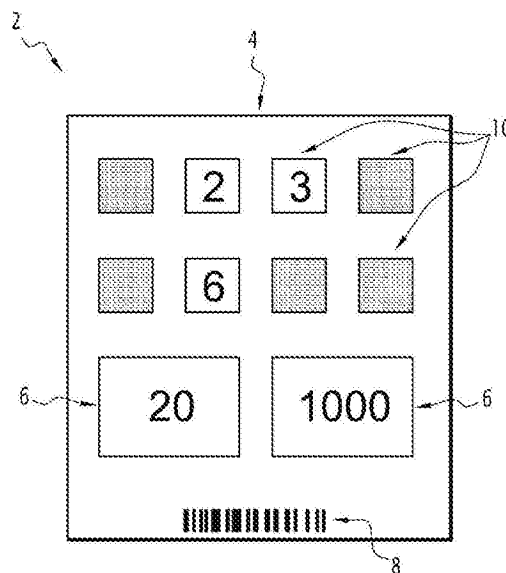
权利要求书2页 说明书9页 附图5页

(54)发明名称

游戏系统、游戏券和实现游戏的方法

(57)摘要

本发明提供一种游戏系统,包括待玩家购买的游戏券,所述游戏券被指定了第一游戏的获胜的第一游戏结果,所述游戏券能够让玩家根据第一游戏的结果玩至少一个第二游戏,所述第一游戏的结果影响对所述第二游戏的最终奖励预期。



1. 一种游戏系统,包括待玩家购买的游戏券,所述游戏券被指定了第一游戏的获胜的第一游戏结果,所述游戏券能够让玩家根据所述第一游戏结果玩至少一个第二游戏,所述第一游戏结果影响对所述第二游戏的最终奖励预期。

2. 根据权利要求1所述的游戏系统,其中,所述第一游戏结果包括用于所述第二游戏的奖励数据、用于所述第二游戏的奖金数据和/或用于第二游戏的积分数据。

3. 根据权利要求1所述的游戏系统,其中,所述第一游戏结果随着在所述游戏系统的游戏券池中的游戏券的不同而不同。

4. 根据权利要求1所述的游戏系统,其中,所述第一游戏结果被印刷在所述游戏券上并且被玩家在购买所述游戏支持后刮除的掩膜覆盖。

5. 根据权利要求1所述的游戏系统,其中,所述游戏券印刷有待玩家选择的第二游戏区。

6. 根据权利要求1所述的游戏系统,其中,所述第二游戏基于数个连续的即时抽奖,每个接下来的抽奖根据前一个抽奖以及根据在前一个抽奖之后玩家的输入来操作,所述接下来的抽奖的结果是前一个抽奖和/或玩家的输入的函数。

7. 根据权利要求1所述的游戏系统,包括用于实施所述第二游戏的计算机系统。

8. 根据权利要求7所述的游戏系统,其中,所述计算机系统用于在接收到激活请求后激活所述游戏券,所述计算机系统用于只在激活所述游戏券之后才允许玩家玩所述第二游戏。

9. 根据权利要求7所述的游戏系统,其中,所述计算机系统包括为每张游戏券存储券数据的券数据库,所述券数据包括游戏券识别码、指定给所述游戏券的第一游戏结果和所述游戏券的状态。

10. 根据权利要求7所述的游戏系统,其中,所述计算机系统包括管理模块,所述管理模块用于检查所述游戏券的状态、用于允许玩家根据所述游戏券的状态玩第二游戏和用于更新所述游戏券的状态。

11. 根据权利要求10所述的游戏系统,其中,所述管理模块用于打开与游戏券相关的游戏会话、用于能够让玩家玩一次第二游戏、以及用于一旦信用账户为空则关闭所述券会话。

12. 根据权利要求10所述的游戏系统,其中,所述管理模块用于打开与游戏券相关的券会话、用于将所述第一游戏结果的积分记入到券会话积分账户、用于在每次玩家玩所述第二游戏时递减所述积分账户以及用于一旦在所述积分账户为空时则关闭所述券会话。

13. 根据权利要求10所述的游戏系统,其中,所述计算机系统包括用于根据第一游戏结果数字化地执行第二游戏的游戏模块,和用于玩家与游戏模块进行交互的访问模块,所述管理模块用于将所述游戏券的状态发送至所述访问模块,并且所述访问模块用于允许玩家根据所述券状态玩第二游戏。

14. 根据权利要求13所述的游戏系统,其中,所述第一游戏结果包括用于玩第二游戏的若干积分,所述管理模块用于将所述积分账户发送至所述访问模块,所述访问模块用于允许玩家根据所述积分账户玩第二游戏。

15. 根据权利要求13所述的游戏系统,其中,所述第一游戏结果包括执行所述第二游戏所需要的文本数据,所述管理模块用于将所述文本数据发送至所述访问模块,所述访问模块用于将所述文本数据发送至游戏模块,所述游戏模块用于根据所述文本数据执行第二游

戏。

16. 一种待玩家购买的游戏券, 所述游戏券被分配了第一即时游戏的获胜的第一游戏结果, 所述游戏券允许玩家参与至少一个使用所述第一游戏结果实施的第二游戏, 所述第一游戏结果影响对所述第二游戏的最终奖励预期。

17. 一种实施游戏的方法, 包括如下步骤:

- 提供被指定了第一游戏的获胜的第一游戏结果的游戏券, 所述游戏券允许玩家随后参与至少一个第二游戏;

- 根据所述第一游戏结果实施所述第二游戏, 所述第一游戏结果影响对所述第二游戏的最终奖励预期。

18. 根据权利要求17所述的方法, 包括一次为一个玩家分别揭示每张游戏券的最终奖励, 或者作为团体游戏同时为数个玩家揭示最终奖励。

游戏系统、游戏券和实现游戏的方法

技术领域

[0001] 本发明涉及游戏领域。

背景技术

[0002] 可以通过提供待玩家购买的游戏券来实施游戏,所述游戏券允许玩家选择游戏区、执行确定至少一个获胜选择的抽奖、确定列举了获胜选择和与每个获胜选择相关的奖励的奖励表、以及根据玩家的选择和所述奖励表确定给予所述游戏券的奖励。

发明内容

[0003] 本发明目的之一是提供一种允许实施提高玩家的游戏体验的游戏的游戏系统。

[0004] 根据本发明的一个方面,提供一种游戏系统,包括待玩家购买的游戏券,所述游戏券被指定了第一游戏的获胜的第一游戏结果,所述游戏券能够让玩家根据所述第一游戏结果玩至少一个第二游戏,所述第一游戏结果影响对所述第二游戏的最终奖励预期。

[0005] 在实施例中,所述第一游戏结果包括用于所述第二游戏的奖励数据、用于所述第二游戏的奖金数据和/或用于第二游戏的积分数据。

[0006] 在实施例中,所述第一游戏结果随着在所述游戏系统的游戏券池中的游戏券的不同而不同。

[0007] 在实施例中,所述第一游戏的结果被印刷在所述游戏券上并且被玩家在购买所述游戏支持后刮除的掩膜覆盖。

[0008] 在实施例中,所述游戏券印刷有待玩家选择的第二游戏区。

[0009] 在实施例中,所述第二游戏基于数个连续的即时抽奖,每个接下来的抽奖根据前一个抽奖以及根据玩家在上一个抽奖完成后输入来操作,所述接下来的抽奖的结果是上一个抽奖和/或玩家的输入的函数。

[0010] 在实施例中,所述游戏系统包括用于实施所述第二游戏的计算机系统。

[0011] 在实施例中,所述计算机系统用于在接收到激活请求后激活所述游戏券,所述计算机系统用于只在激活所述游戏券后才允许玩家玩所述第二游戏。

[0012] 在实施例中,所述计算机系统包括为每张游戏券存储券数据的券数据库,所述券数据包括游戏券识别码、指定给所述游戏券的第一游戏结果和所述游戏券的状态。

[0013] 在实施例中,所述计算机系统包括管理模块,所述管理模块用于检查所述游戏券的状态、用于允许玩家根据所述游戏券的状态玩第二游戏以及用于更新所述游戏券的状态。

[0014] 在实施例中,所述管理模块用于打开与游戏券相关的游戏会话、能够使玩家玩一次第二游戏、以及一旦所述信用账户为空则关闭所述游戏会话。

[0015] 在实施例中,所述管理模块用于打开与游戏券相关的游戏会话、能够将所述第一游戏的结果的积分记入到券会话积分账户、在每次玩家玩所述第二游戏时递减所述积分账户、以及在所述积分账户为空时则关闭所述券会话。

[0016] 在实施例中,所述计算机系统包括用于根据所述第一游戏结果数字化地执行第二游戏的游戏模块和用于玩家和游戏模块进行交互的访问模块,所述管理模块被配置用于将所述游戏券的状态发送至所述访问模块,并且所述访问模块被配置用于允许玩家根据所述券状态玩第二游戏。

[0017] 在实施例中,所述第一游戏结果包括用于玩第二游戏的若干积分,所述管理模块用于将所述积分账户发送至所述访问模块,所述访问模块用于允许玩家根据所述积分账户玩第二游戏。

[0018] 在实施例中,所述第一游戏结果包括执行所述第二游戏所需要的文本数据,所述管理模块用于将所述文本数据发送至所述访问模块,所述访问模块用于将所述文本数据发送至游戏模块,所述游戏模块用于根据所述文本数据执行第二游戏。

[0019] 根据本发明的另一个方面,游戏券被分配了第一即时游戏的获胜的第一游戏结果,所述游戏券允许玩家参与至少一个用所述第一游戏结果实施的第二游戏,所述第一游戏结果影响对所述第二游戏的最终奖励预期。

[0020] 根据本发明的另一个方面,实施游戏的方法包括如下步骤:

[0021] -提供被指定了第一游戏的获胜的第一游戏结果的游戏券,所述游戏券允许玩家随后参与至少一个第二游戏;

[0022] -根据所述第一游戏结果实施所述第二游戏,所述第一游戏结果影响对所述第二游戏的最终奖励预期。

[0023] 在实施例中,所述方法包括一次为一个玩家分别揭示每张游戏券的最终奖励,或者作为一个团体游戏同时为几个玩家揭示最终奖励。

附图说明

[0024] 通过阅读仅通过举例的方式给出的如下描述并且参考如下附图,将会更好地理解本发明及其优点。

[0025] 图1和图2分别图示了玩家选择游戏区之前和选择游戏区之后的、包括游戏券的游戏系统。

[0026] 图3图示了与图1和图2中的游戏券一起使用的游戏系统的计算机系统。

[0027] 图4和图5图示了另一种游戏券。

[0028] 图6图示了与图4和图5中的所述游戏券一起使用的计算机系统。

具体实施方式

[0029] 如图1-3所示,游戏系统2包括用于基于系统地赢得第一游戏结果(或者第一游戏获胜)的第一即时游戏以及根据所述第一游戏结果而实施的第二游戏来实施游戏的游戏券4,所述第一游戏结果影响对所述第二游戏的最终奖励预期。

[0030] 所述游戏券4被指定为第一游戏结果。

[0031] 所述游戏券4是实体券。

[0032] 所述第一游戏结果被印刷在被刮涂膜(图1)覆盖的游戏券上,所述刮涂膜在玩家购买游戏券后被刮除用于揭示所述第一游戏结果。

[0033] 所述第一游戏结果可以是一个单个第一游戏结果数据或者数个第一游戏结果数

据的组合。此处所述游戏券包括两个第一游戏区6,每个印刷有各自的第一游戏结果数据,这些第一游戏结果数据的组合定义了所述第一游戏结果。

[0034] 游戏系统实际上包括数个游戏券的券池,所述数个游戏券分别被分配了相互不同的各自的第一游戏结果。在抽取券池中的具体游戏券时,所述玩家抽取了相应的第一游戏结果。所述第一游戏结果因此取决于玩家的选择。

[0035] 图1和2所示的游戏券4印刷有明确地识别所述游戏券的唯一的识别数据10。所述识别数据例如是以条形码编码、以矩阵码或QR码编码的序列号,或者用字母数字字符印刷的序列号。

[0036] 所述第二游戏优选是这样的游戏:其允许玩家做出影响所述第二游戏的结果的挑选或选择并要求玩家做出显示所述挑选或选择的输入或动作。

[0037] 图1和图2所示的游戏券4用于所述玩家输送用于所述第二游戏的输入。

[0038] 更具体地,此处所述第二游戏是抽奖游戏,并且所述游戏券4用于允许所述玩家对抽奖作出选择。

[0039] 所述游戏券包含多个第二游戏区,在这些游戏区中,所述玩家只能选择一部分第二游戏区,而一些游戏区保持未被选择。

[0040] 如图1和图2所示,此处每个游戏区都被刮涂膜(图1)覆盖,所述刮涂膜被玩家刮除以选择所述第二游戏区10(图2)。可选择地,所述第二游戏区10没有被刮涂膜覆盖,而是通过玩家在所述游戏区输入标记(例如,勾选所述游戏区10)来选择。

[0041] 在一个实施例中,在零售所述游戏券4之前,每张游戏券4都预先指定了各自的奖励表,所述奖励表列举了第二游戏区的一个或数个获胜选择以及与每个获胜选择相对应的所述奖励。如果玩家的所述选择与获胜选择匹配,则所述玩家获得相应的奖励。所述获胜选择随券池里的券的不同而不同。

[0042] 在另一个实施例中,具有玩家的选择的所述游戏券4必须是被登记的以用于确定所述奖励表的抽奖。可对每张游戏券4个别地操作抽奖,或者对被登记为相同抽奖的多张游戏券进行集体操作抽奖。所述抽奖在抽奖登记关闭前或关闭后执行,并且在任何情况下,在所述抽奖登记关闭前不会揭示给玩家,直到所述抽奖登记关闭才被玩家所知。

[0043] 所述第二游戏根据所述第一游戏结果进行操作,所述第一游戏结果影响在所述第二游戏中玩家的最终奖励预期。

[0044] 所述第一游戏结果可以包括文本数据或者积分数据,其中文本数据是根据所述第二游戏的规则实施所述第二游戏所需要的,积分数据用于确定玩家可以玩哪个第二游戏和/或玩家可以玩多少个第二游戏。

[0045] 所述第一游戏结果可以包括奖励数据、用于所述第二游戏的奖金和/或若干用于一个或数个第二游戏的积分。奖励数据影响对所述第二游戏的最终奖励的计算。奖励数据例如是所述第二游戏的最高奖。

[0046] 所述第二游戏的最高奖和奖金是文本数据,而一个或数个第二游戏的若干积分是积分数据。

[0047] 如果第一游戏即时结果包括奖励数据,特别是最高奖,则玩家在所述第二游戏中的最终奖励根据所述奖励数据,特别是最高奖,来计算。根据所述游戏券的各自的第一游戏结果的最高奖,具有相同的玩家选择的两张游戏券可以最终被给予不同的奖励。例如,在其

中玩家具有赢得最高奖的30%选择的概率游戏或者抽奖游戏中,如果玩家的游戏券的最高奖是100,则玩家赢得30;但是如果玩家的游戏券的最高奖是50,则玩家只赢得15。玩家对所述第二游戏的最终奖励预期因此会根据所述第一游戏结果的不同而不同。

[0048] 如果第一游戏结果包括用于参与被设定为抽奖游戏的第二游戏的若干积分,则玩家例如允许将他的选择登记为与他被授予的积分一样多的抽奖。玩家的最终奖励预期因此增加了,因为所述玩家增加了他获奖的机会。

[0049] 在抽奖游戏中,奖金可以是选择一个额外的游戏区的机会(例如,图1和图2示例中的四个游戏区或者三个游戏区)。玩家的最终获奖预期因此增加了,因为获奖选择的机会增加了。

[0050] 所述第一游戏结果可以包括不同类型的奖励。所述第一游戏结果可以设置最高奖或者一定量的积分。对于相同的第二游戏,游戏券可以赢得用于相同的第二游戏获奖等级的钱,而另一张游戏券可以赢得用于相同的第二游戏获奖等级中的积分。

[0051] 如图3所示,所述游戏系统2包括用于实施使用图1和图2中的游戏券4的所述游戏的计算机系统12。

[0052] 所述计算机系统12包括用于捕捉所述游戏券的数字图像的数字图像捕捉设备14(例如,光学扫描仪或相机)。

[0053] 所述计算机系统12包括用于通过处理由数字图像设备14捕捉的图像来读取所述游戏券的读取模块16。

[0054] 所述读取模块16用于读取所述识别数据。

[0055] 所述读取模块16用于读取玩家的选择。此处读取模块16用于参考所述游戏券4的具体游戏规则来确定所述游戏券4,以及用于检测被刮除了刮涂膜的游戏区。例如,检测到刮除了刮涂膜的游戏区,因为在所述刮涂膜下的印刷在这个游戏区中的第二游戏数据现在被显示在被所述光学读取设备捕捉的图像上。可选择地,所述读取模块16用于检测在其中输入了标记的游戏区。

[0056] 可选地,所述读取模块16用于通过读取每个第一游戏区中的所述第一游戏结果的数据来读取印刷在所述游戏券4上的所述第一游戏结果。例如,所述读取模块16用于在所述第一游戏区的全部刮涂膜被刮除后、或者在不刮除所述刮涂膜下,例如,使用UV光或者IR光穿过所述刮涂膜来读取所述第一游戏结果数据。

[0057] 所述计算机系统12可选地包括人机界面设备18,用于玩家和所述读取模块16进行交互。

[0058] 所述读取模块16可选地用于通过所述界面设备18请求玩家确认、更正和/或结束所述数据读取。为此,所述读取模块16用于向玩家显示游戏区,并请求玩家经由所述界面设备18进行输入以作出、确认、结束和/或更正其选择。

[0059] 例如,如果玩家没有选择第二游戏区,则作出选择是必需的。例如,如果玩家漏选了游戏区、如果所述玩家选择的游戏区过量了和/或如果所述读取模块16不能自动地确定所述选择的游戏区,例如,因为改变了所述游戏券4,则更正或结束是必需的。

[0060] 所述读取模块16用于发出登记所述游戏券的请求,所述游戏券包括玩家的选择以及玩家选择的抽奖,例如,在连续抽奖的情况中的下一个抽奖。

[0061] 所述计算机系统12可选地包括用于打印与所述游戏券4相关的收据的打印机20,

所述收据具有所述第一游戏结果、玩家的选择和/或最终奖励和/或抽奖的指定。所述打印机连接到读取模块16用于接收来自所述读取模块16的数据。

[0062] 所述读取模块16、所述界面设备18和/或所述打印机20可以被合并到同一电子设备中,例如,零售终端或者玩家的个人计算机或者例如智能手机的玩家的电信用户终端。

[0063] 所述游戏系统4包括存储与每张游戏券4相关的游戏券数据的游戏券数据库22,所述游戏券数据包括所述识别数据、指定给所述游戏券4的第一游戏结果和所述游戏券4的状态。所述游戏券4的状态也就是指示所述游戏券4是否是已经玩过了。

[0064] 所述游戏系统2包括验证模块24,其用于由于读取游戏券4而从所述读取模块16接收游戏券4的登记请求并用于检查所述游戏券4的状态。

[0065] 所述验证模块24用于更新所述游戏券4的所述状态以登记所述游戏券4已经被玩过了并发出验证信号。

[0066] 所述游戏系统包括游戏模块26,其用于接收所述验证信号且用于根据所述游戏券4的第一游戏结果和玩家的选择确定玩家的奖励。

[0067] 如果所述游戏券4的获奖选择是预先确定的,则所述游戏券4的奖励表被登记在所述券数据库22中,并且所述游戏模块26用于根据所述游戏券4的第一游戏结果和玩家的选择计算所述游戏券4的奖励。

[0068] 如果玩家不得不将他的游戏券登记到指定的抽奖,所述获奖选择是玩家登记的抽奖的函数,则所述游戏模块26用于根据所述第一游戏结果、玩家的选择、所述抽奖的结果和所述抽奖的奖励表确定所述游戏券4的奖励。在一个实施例中,所述游戏模块26进一步用于数字化地执行所述抽奖。

[0069] 在团体抽奖游戏中,所述游戏模块26用于将所述抽奖的结果广播给玩家可访问的一个或数个显示终端28。每个显示终端28可以是玩家的个人电信用户终端(如智能手机)、玩家的个人电子装置(如数字平板或者玩家的个人计算机)、或者显示屏(如销售点的显示屏或者销售点的免费访问终端)。

[0070] 在操作时,玩家购买游戏券4,刮除所述第一游戏区的所述刮涂膜以揭示所述第一游戏结果并选择打印在游戏券4上的第二游戏区。所述读取模块16从图像捕捉设备捕捉的数字图像上读取所述券来读取所述识别码数据和所述玩家的选择。所述读取模块经由打印机20打印收据和/或生成玩家经由其在线账户可访问的电子收据。

[0071] 所述游戏模块26接收所述读取数据并使用识别码从游戏券4数据库中和/或由读取数据中提取所述第一游戏结果。如果需要,所述游戏模块26进行抽奖。所述游戏模块26因此确定所述第二游戏结果和给予所述游戏券4的奖励。

[0072] 所述游戏模块26基于所述第一游戏结果和所述第二游戏结果确定所述游戏券4的奖励。所述游戏模块26将所述抽奖结果广播至终端。所述奖励被玩家例如在销售点赎回;或发放积分至玩家账户。

[0073] 当所述读取模块16用于允许玩家进行输入以作出其选择时,所述读取模块16允许在不使用所述游戏券4进行输入时数字化实施所述第二游戏。

[0074] 在替代实施例中,所述游戏系统用于在不使用所述游戏券4进行输入的前提下数字化实施所述第二游戏。在一个实施例中,所述游戏券4被剥除了第二游戏区,且所述读取模块16用于为玩家显示游戏区并且请求玩家通过所述界面设备18作出其选择。

[0075] 图4和图5图示了如下游戏系统2,其包括在不使用所述游戏券4进行输入并允许玩家访问所述计算机系统12来玩所述第二游戏的前提下,数字化实施所述第二游戏的游戏券4,所述第二游戏根据所述第一游戏结果来进行操作。

[0076] 所述游戏券4与图1和图2中的游戏券的不同之处在于,该游戏券4印刷有第一游戏结果和识别码,但剥除了第二游戏数据。

[0077] 所述第一游戏结果被刮涂膜覆盖(图4),所述刮涂膜被玩家刮除以揭示所述第一游戏结果(图5)。

[0078] 所述游戏券4进一步地提供有访问数据30,其允许玩家访问所述游戏系统的计算机系统12来玩所述第二游戏。此处所述访问数据30印刷在所述游戏券4上。所述访问数据30是字母数字代码。可选择地,所述访问数据30存储在嵌入在所述游戏券4的计算机存储器中。

[0079] 所述访问数据30可选择地覆盖有刮涂膜(图4),其被玩家刮除后可揭示所述访问数据30(图5)。

[0080] 图6说明了数字化实施所述第二游戏和确定所述券的奖励的计算机系统12。

[0081] 图6的计算机系统12包括读取模块16、验证模块24、券数据库22、管理模块32、访问模块34和游戏模块26。

[0082] 券数据库22存储与每张游戏券4相关的游戏券数据,所述游戏券数据包括识别数据、访问数据30、被指定给所述游戏券4的第一游戏结果和游戏券4的状态。

[0083] 读取模块16用于读取所述游戏券4。在具体的实施例中,所述读取模块16用于接收通过所述图像捕捉设备14捕捉的所述游戏券4的数字图像以及用于处理所述图像以读取所述券,也就是读取所述游戏券4的识别码。

[0084] 验证模块24用于接收来自所述读取模块16读取游戏券4的结果的数据和根据识别码检查所述游戏券4的状态。

[0085] 验证模块24用于激活所述游戏券4以允许玩家玩所述第二游戏,以及更新所述游戏券4的状态以登记所述游戏券已经被激活。

[0086] 访问模块34用于能够让玩家与计算机系统12交互,以根据其游戏券4的第一游戏结果来玩所述第二游戏。

[0087] 访问模块34用于向玩家输出数据、从玩家接收输入数据、将数据发送至管理模块32和接收来自所述管理模块32的数据。访问模块34也用于玩家输入访问数据30和将所述访问数据30发送至所述管理模块32。

[0088] 管理模块32用于检查所述游戏券4的状态,即检查所述游戏券4被激活,以及用于提取券数据。为此,管理模块32用于接收来自所述访问模块34的访问数据30、请求验证模块24确认游戏券4的激活和接收来自所述验证模块24的激活数据和券数据。

[0089] 验证模块24用于接收来自所述管理模块32的访问数据30、检查在券数据库22中的券的激活状态、提取来自所述券数据库22的券数据和将所述激活数据和所述券数据发送至管理模块32。

[0090] 管理模块32用于将从验证模块24提取的激活数据和券数据发送至访问模块34。

[0091] 访问模块34用于允许玩家和所述游戏模块26进行交互来玩第二游戏。

[0092] 在玩家请求访问游戏券4的访问数据30时,所述管理模块32用于打开券会话。

[0093] 在玩家请求玩第二游戏时,管理模块32用于打开游戏会话。

[0094] 如果第一游戏结果包括用于参与第二游戏的若干积分,则管理模块32用于在每次玩家开始游戏会话时打开具有存在所述若干积分的积分账户的券会话,以及递减券会话中的积分账户。一旦所述积分账户归零,则管理模块32关闭所述券会话。管理模块32发送相应的数据至所述访问模块34。

[0095] 如果所述第一游戏结果包括实施所述第二游戏规则所需的文本数据,则访问模块34用于发送文本数据至所述游戏模块26,使得游戏模块26根据所述第一游戏结果操作所述第二游戏。

[0096] 游戏模块26用于操作所述第二游戏、确定给予玩家的奖励和传输奖励至访问模块34和/或管理模块32。

[0097] 在操作所述第二游戏时,游戏模块26通过访问模块34请求玩家输入。

[0098] 游戏会话可以中断,例如,玩家主动中断或者因为技术问题中断。

[0099] 游戏模块26用于存储每个游戏会话的当前状态以便能够恢复所述券会话和所述游戏会话。管理模块32用于当玩家访问所述访问模块34时,询问所述游戏模块26被潜在地中断的游戏会话,以及发送所述数据至所述访问模块34。所述访问模块34用于允许玩家恢复每个中断的游戏会话。

[0100] 券会话也可以被中断,例如,玩家主动中断或者因为技术问题中断。

[0101] 访问模块34用于如果游戏会话挂起,则询问所述管理模块32以确定券会话是否已经打开。如果所述券会话打开,则管理模块32用于询问所述游戏模块26被潜在地挂起的游戏会话并发送所述积分账户和所述挂起的游戏会话至所述访问模块34。如果至少一个游戏会话挂起,则所述访问模块34用于允许玩家恢复所述挂起的游戏会话。

[0102] 在结束游戏会话时,游戏模块26用于发送给予连接到该游戏会话的玩家的奖励至所述访问模块34。所述访问模块34用于向玩家显示价格。

[0103] 在结束游戏会话时,游戏模块26用于确定给予玩家的奖励,以及传输所述奖励至管理模块32。管理模块32用于更新给予所述游戏券4的奖励并传输被更新的奖励至验证模块24。验证模块24用于在所述游戏券数据库22中更新与所述游戏券4相关的奖励。

[0104] 如果所述第一游戏结果包括若干积分,则管理模块32用于在每个游戏会话后更新所述游戏券4的奖励,并且一旦所述券会话被关闭,即,一旦最后一个游戏会话结束,则传输最终更新的奖励至验证模块24。

[0105] 然后玩家可以在销售点使用其券赎回其奖励。为了赎回所述奖励,零售商终端连接到验证模块以检查所述游戏券的状态并提取所述券的奖励。如果所述券会话或者游戏会话结束,则奖励被赎回。

[0106] 游戏模块26可以用于实施一个或数个不同的第二游戏。第一游戏结果可以是用于玩多个第二游戏的游戏包的积分。

[0107] 在优选的实施例中,游戏模块26包括用于执行被提供为数字式第二游戏模型的数个第二游戏的游戏操作核心或游戏引擎,每个第二游戏模型对应一个独立的第二游戏,并且每个第二游戏模型编码所述第二游戏规则。

[0108] 游戏模块26用于基于连续的抽奖执行第二游戏。游戏模块26用于在第二游戏的过程中连续地操作下述步骤:触发第一即时抽奖,根据所述第一即时抽奖的结果显示第一数

据,检测玩家的输入并触发第二即时抽奖,以及显示第二数据,所述第二即时抽奖根据所述第一抽奖和/或玩家的输入来操作,并且所述第二数据根据所述第一抽奖和/或玩家输入来确定。

[0109] 每个第二游戏模型包括有限状态自动机或有限状态机,上述有限状态自动机或有限状态机包括多个状态和状态之间的多个转换。由当前状态触发的每个转换使所述有限状态机保持当前的状态或转换到另一个状态。

[0110] 不同的状态对应不同的可能配置,所述第二游戏可以根据所述连续抽奖的结果和/或根据玩家输入来达到。

[0111] 每个转换与即时抽奖的结果和/或玩家的输入对应。输入转换与游戏的开始对应,退出转换与游戏的结束对应。

[0112] 游戏模块26的这一配置允许游戏模块26基于相同的游戏模块26,特别是在相同的游戏引擎上的游戏模块26来实施基于连续的即时抽奖的多个不同的游戏。

[0113] 游戏模块26可以用于数字化实施与通过图1和图2的游戏券以及图3中的计算机系统12实施的抽奖游戏类似的抽奖游戏。

[0114] 读取模块16、验证模块24、管理模块32、访问模块34和游戏模块26安装在同一电子设备中或不同的电子设备中,即计算机或计算机服务器中。

[0115] 特别地,访问模块34可以是计算机程序或应用程序,其被安装在零售商的电子设备(例如,免费访问的零售商终端)或玩家的电子设备(例如,个人计算机或智能手机)中。

[0116] 访问模块34也可以是玩家通过零售商电子设备(例如,免费访问的零售商终端)或玩家的电子设备(例如,个人计算机或智能手机)访问的网址。

[0117] 读取模块16也可以被托管在零售商的电子终端(例如,免费访问的零售商终端)或玩家的电子设备(例如,个人计算机或智能手机)。

[0118] 读取模块16优选在零售商的电子设备中操作,使得所述游戏券通过零售商在销售点被读取,并被激活。

[0119] 验证模块24、管理模块32和游戏模块26优选安装在一个或数个与所述读取模块16以及所述访问模块34进行通讯的计算机服务器中。

[0120] 图1和图2以及图4和图5的实体游戏券均印刷了被刮涂膜覆盖的第一游戏结果的数据,由此所述第一游戏结果在刮除刮涂膜后被揭示给玩家。

[0121] 在可选择的实施例中,实体游戏券包括存储所述第一游戏结果的计算机存储器。所述第一游戏结果因此可通过读取所述存储器,例如,使用玩家的电子设备或零售商的电子设备被揭示给玩家。

[0122] 在另一个可选择的实施例中,所述实体游戏券没有第一游戏结果的数据。相反,根据所述游戏券的识别数据,从零售商的电子设备中的所述游戏券数据库22提取分配给所述游戏券的第一游戏结果。因此,一旦在零售商的电子设备上验证所述券,例如通过显示所述第一游戏结果或将所述第一游戏结果打印在收据上,和/或使用零售商的电子设备或玩家的电子设备访问访问模块34后,所述第一游戏结果被揭示给玩家。

[0123] 由于本发明,游戏系统实现了如下游戏:在游戏中,玩家购买被指定了第一游戏结果的游戏券,并且游戏券能够让玩家访问根据所述第一游戏结果来实施的第二游戏。

[0124] 所述第一游戏结果是系统地赢得第一游戏的结果,其影响在所述第二游戏中的最

终获奖预期而不会将最终获奖预期降低到零。

[0125] 所述游戏券系统地允许玩家玩第二游戏,但是所述第一游戏结果影响所述第二游戏的实现或影响在所述第二游戏结束后给予的奖励。

[0126] 所述第一游戏结果可以包括用于所述第二游戏的非零最高奖、用于所述第二游戏的若干积分和/或用于所述第二游戏的奖金,其以不同的方式影响对所述第二游戏的最终获奖预期。

[0127] 也可能发生所述第二游戏的结果是输的结果。但是,该结果仅仅来自于所述第二游戏结果的实现,并不直接归因于所述第一游戏结果。

[0128] 所述第二游戏优选地请求玩家做出影响所述第二游戏结果的输入或动作。

[0129] 所述游戏系统允许改善玩家的游戏体验。事实上,所述游戏体验是较少重复的,因为所述第一游戏结果影响玩所述第二游戏。所述第二游戏请求玩家做出影响所述第二游戏结果的输入也让游戏体验的重复较少。

[0130] 此外,也就是说当玩家通过连续性抽奖和在每个抽奖间进行输入来数字化执行第二游戏时,所述游戏体验更长或者对玩家的奖励更多。

[0131] 在图1-3的所述游戏系统中,第一游戏结果被指定给每张游戏券。

[0132] 可以提供可选择的游戏系统,在所述游戏系统中,第一游戏结果没有被单独分配给每张游戏券,但是第一游戏结果被分配给每个抽奖,所述第一游戏结果对登记为该抽奖的所有游戏券都是相同的。

[0133] 所述获奖数据随抽奖的不同而不同。对于每个抽奖,所述第一游戏结果以相同的方式确定每张游戏券的获奖。登记为相同的指定抽奖并有相同的选择的两张游戏券将有相同的奖励预期。但是,由于不同的第一游戏获奖结果,有给定选择的给定游戏券在两个不同的抽奖中将会有不同的奖励。因此,最终给予玩家的奖励也取决于玩家选择的抽奖。

[0134] 确定与抽奖相关的所述第一游戏结果而不用揭示给玩家。例如,通过在所述抽奖的可能获取数据的清单中的初步抽奖确定所述第一游戏结果。第一游戏结果的清单作为所述游戏规则的一部分可以被玩家所知。但是,玩家在为指定的抽奖登记游戏券之前不知道哪个第一游戏结果被分配给具体的抽奖。一旦对抽奖的登记被关闭,所述第一游戏结果就揭示给玩家了。例如,通过个人设备、公用设备和/或零售商终端广播而揭示所述抽奖的获奖数据。

[0135] 这样的游戏优选是团体游戏,在团体游戏中,数个玩家玩每个抽奖。所述抽奖只有在数个游戏券被登记为指定的抽奖时才执行。

[0136] 在一个实施例中,抽奖是不管已经登记的游戏券的数量,而在固定时间的安排表。抽奖之间的所述时间间隔可以从几分钟到几小时。

[0137] 团体抽奖游戏可以在不同规模的玩家团体中实现。团体抽奖游戏可以在国家范围、地区范围、城市范围或者甚至在销售点的范围被实现。

[0138] 在上述说明书中,已经参考具体的示例性的实施例和示例对本发明进行了描述。但是,显而易见的是,在不偏离下述权利要求所阐明的更宽精神和发明范围的前提下可以对本发明作出不同的修改和改变。说明书和附图相应地也被认为是对本发明的描述而不是限制。

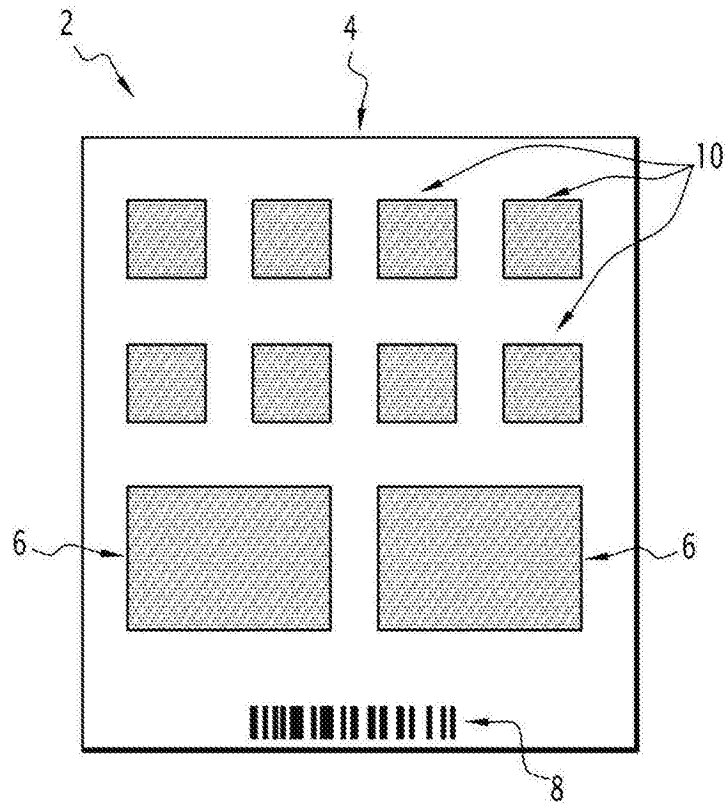


图1

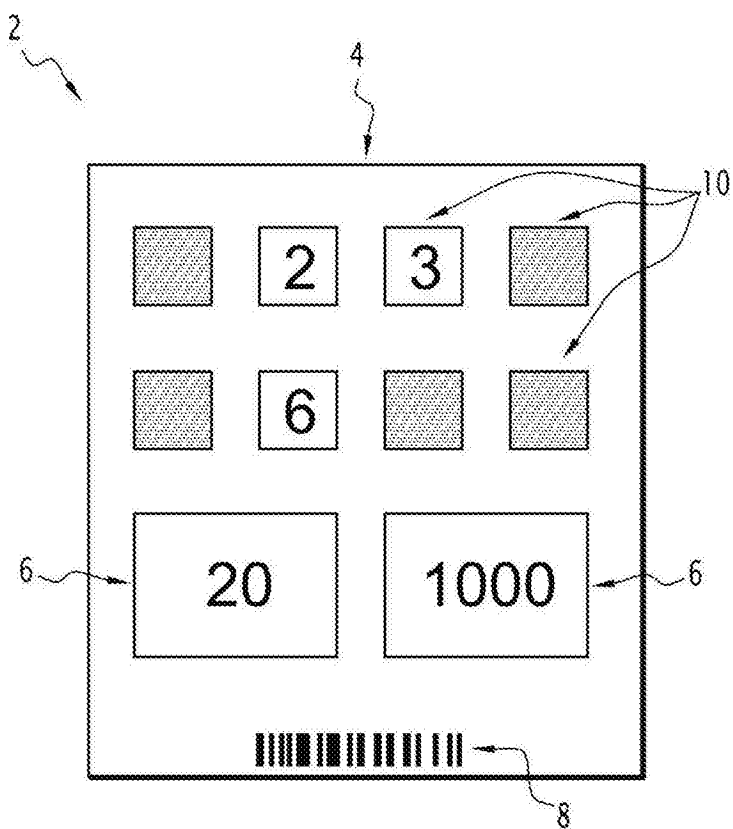


图2

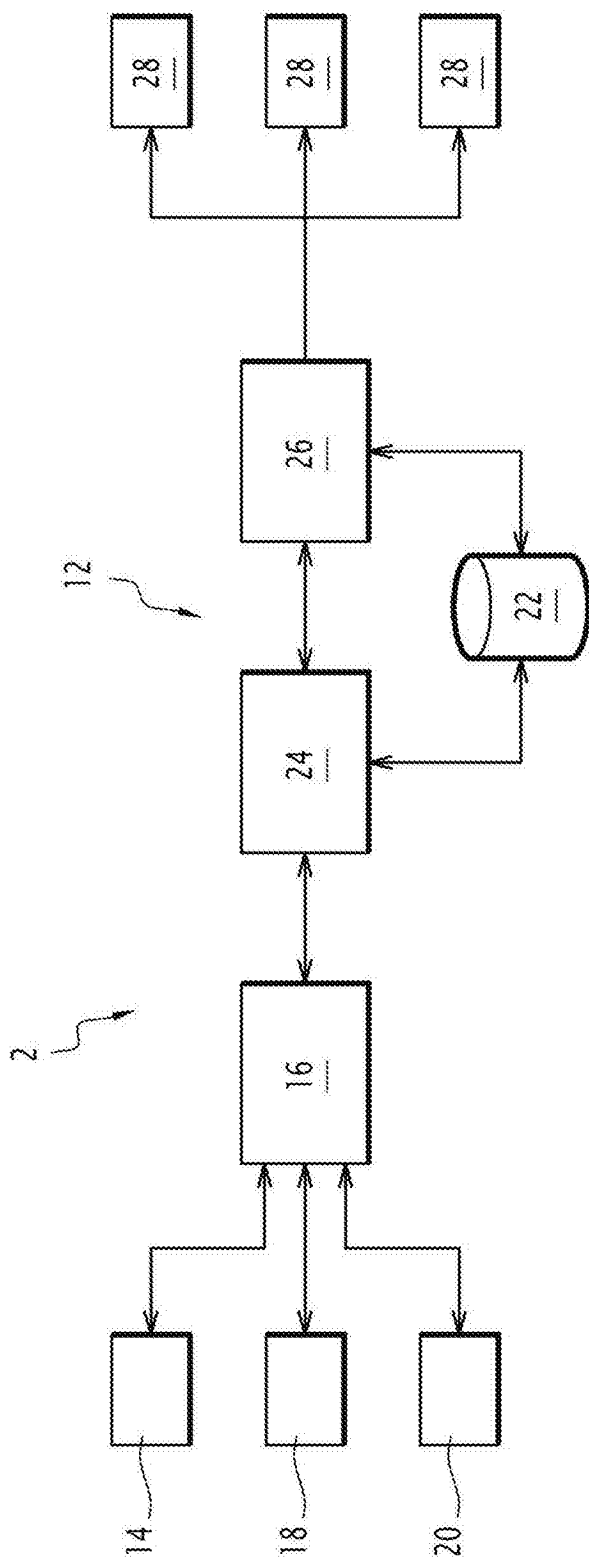


图3

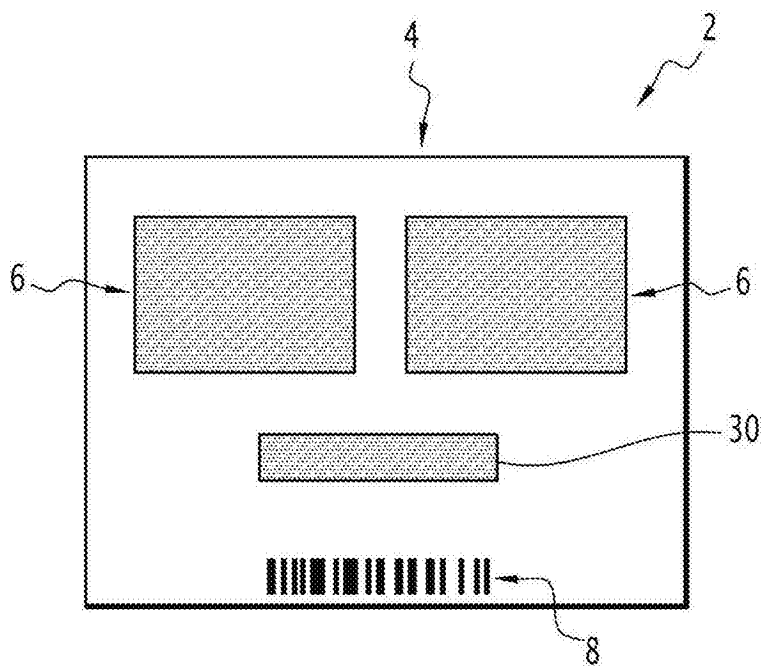


图4

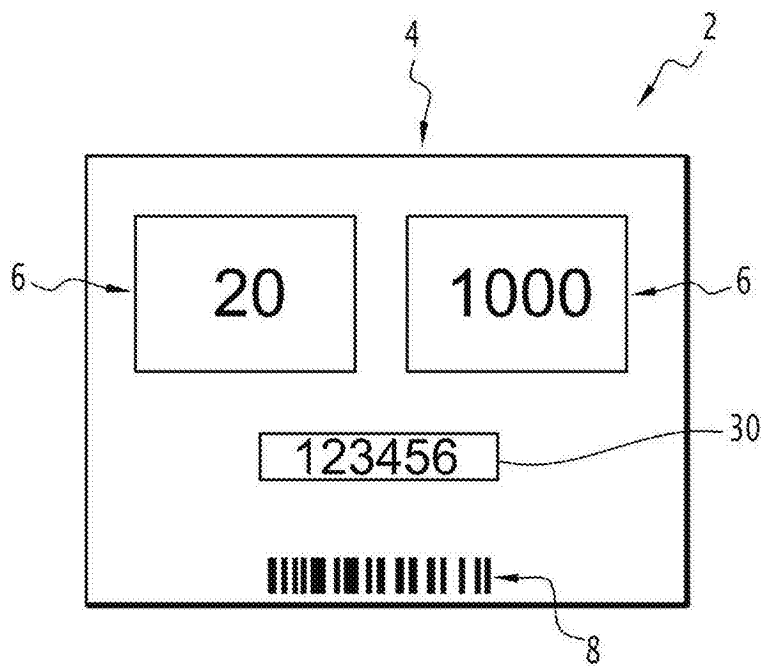


图5

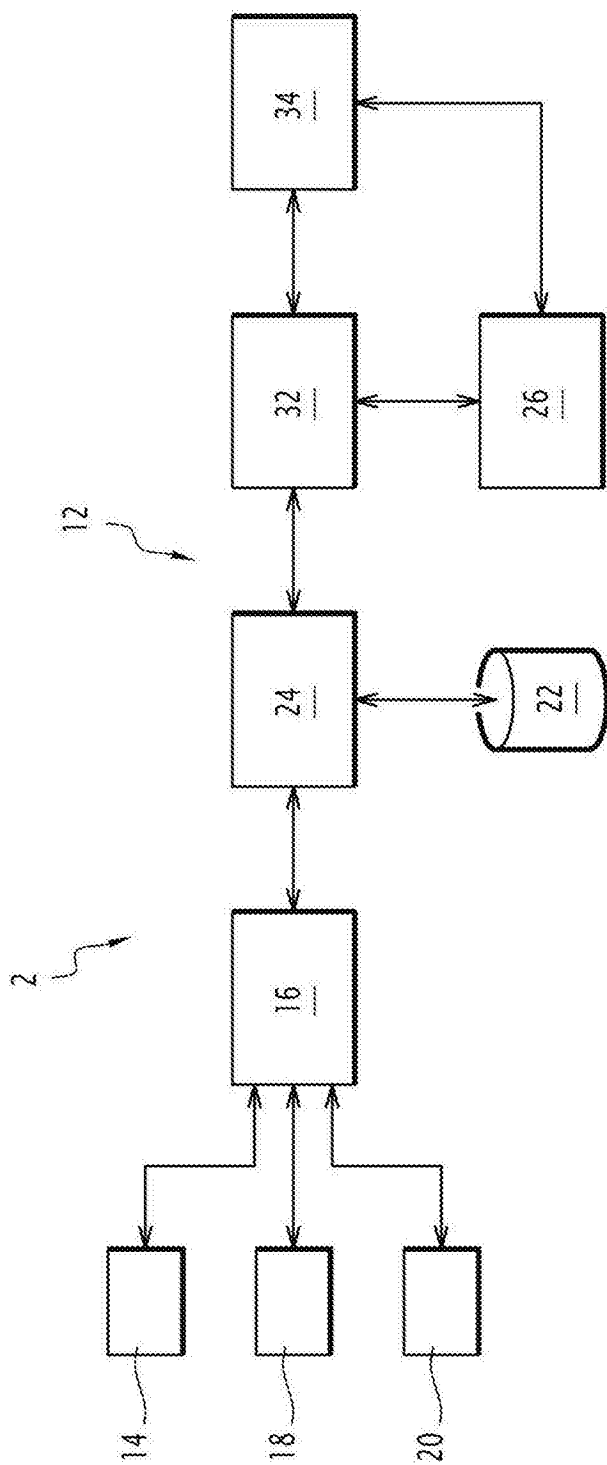


图6